

# Código Cero

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

NÚMERO 31 MARZO / ABRIL 2005

**todos es**  
en internet 

## Foro Volunet

Internautas en acción

### Coñecemento en liña recta

Innovación aposta pola banda ancha

### Televisión Dixital Terrestre

Que é? Que servizos ten? Cando chega?

### O inglés impón o seu dominio na Rede

Tanques contra pedras

### A cámara dos e-rrores

Terceiro repaso polo máis duro de roer en Internet

### Unha década de supercomputación

Tecnoloxía rápida



**Microsoft®**  
Tu potencial, nuestra pasión.™



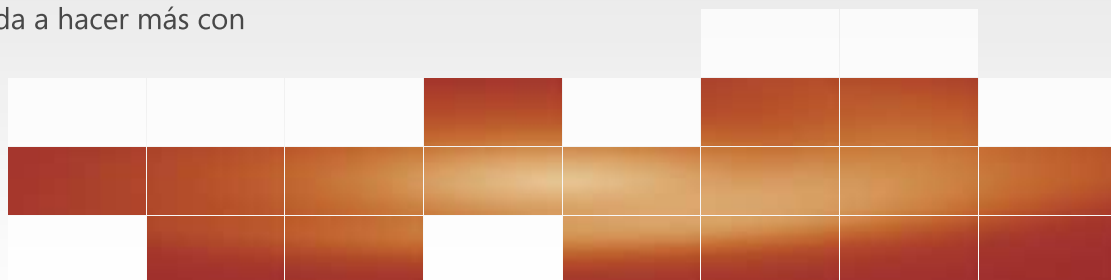
" Sólo apuntamos a un objetivo: implantar nuevas tecnologías que mejoren y agilicen nuestro servicio al cliente."

**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](http://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:

Javier García Tobío, Raquel Noya, Xosé Maril Sánchez, Xavier Feixoo, Antonio Gregorio Montes, David Lombardía, Carlos Lozano, Fernando Sarasquete, Marcus Fernández, Emiliano Gómez, Pablo Grandío e Manolo Gago.

### 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 Mercagalicía)  
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 31

#### Marzo/Abril 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...



O voluntariado é, por natureza, comunicativo. Non se pode ser voluntario, nin por suposto solidario, se estamos solos nunha habitación. A Sociedade do Coñecemento tamén funciona así. É unha estrutura que se basea, precisamente, na unión de moita xente. Internet é, polo tanto, un escenario ideal para todas aquelas persoas que axudan ó resto das persoas sen pedir nada a cambio. Internet e voluntariado. Ese é o tema sobre o que vai xirar o noso especial deste número 31 de Código Cero, tres páxinas acerca da Conferencia Internacional de Voluntariado e Novas Tecnoloxías que organiza a Xunta de Galicia no

Palacio de Congresos en Santiago (serán unha serie de xornadas para facilitar ás entidades de acción do noso país a súa entrada efectiva na Sociedade do Coñecemento). Pero non queda todo aí. Xa que o eixo sobre o que xira a nosa nova entrega de Código Cero é a axuda incondicional, incluímos unha serie de reportaxes sobre como facer que os nenos non se perdan en Internet ou sobre cales son os camiños a seguir polas culturas minoritarias para non esmorecer ante a presión globalizadora da Sociedade Web. Falaremos polo tanto do factor máis importante desta nova era da comunicación, ese elemento do que, en ocasións, tan pouco se fala:

o ser humano, pertenza ó país que pertenza, sexa da cultura que sexa. De comunicación tamén nos está a falar a Consellería de Innovación, que acaba de dar a coñecer máis detalles sobre a Estratexia Galega da Sociedade da Información que ten como principal obxectivo a incorporación dos cidadáns ás novas tecnoloxías e a implantación das infraestruturas necesarias para o seu desenvolvemento. Tamén se inclúe neste número un artigo de Antonio Gregorio sobre a presenza do galego na Rede a través de Galipedia.org (Wikipedia) e sobre unha web (do máis interesante que vimos nas últimas semanas) na que os internautas fan constar, sen

sinatura nin datos persoais, todas aquelas cousas que lles aconteceron ó longo da súa vida e que nunca, a parte deles mesmos, soubo ninguén máis (segredos inconfesables). Para terminar, abordamos por terceira vez (con unllas e dentes, e armados coa palabra) a nosa sección crítica *Que fixen eu para linquear isto?*, un apartado que reservamos a dar conta dalgunhas webs que nunca pasarán a historia precisamente polos seus valores estéticos ou funcionais. Algo así como recompilar aquilo que non nos gusta. O antidiario. A listaxe de todas aquelas cousas que nos gustaría que o noso peor inimigo se levase a unha illa deserta.

## firma invitada

Xosé Maril Sánchez, presidente da Fundación Semana Verde de Galicia **4**

## novas

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

## reportaxes

Innovación diseña a estratexia da Sociedade do Coñecemento para potenciar en Galicia o uso das TIC (banda ancha) **7**

Televisión Dixital Terrestre: claves para entender de que falamos cando falamos de TDT **10**

Telefónica Móviles pon a proba a tecnoloxía UMTS en Santiago perante Código Cero **11**

Salvade os nenos: case a metade dos cativos españois recoñeceron ter pasado medo en Rede **12**

O escritor Lorenzo Silva advirte de que a literatura tamén se vai resentir do pirateo na Web **14**

A Dirección Xeral de Voluntariado organiza en Santiago un foro sobre voluntariado e Internet **15**

Xuventude Galicia Net: que queda logo de tres días de party informática? **18**

As linguas minoritarias agonizan pola tendencia de Internet a "falar" en inglés.

O único que as pode salvar é, precisamente, un Internet multiétnico **20**

Entrevista con Javier Feixoo, responsable da web [www.concellodesandias.com](http://www.concellodesandias.com), unha aposta por poñer a cultura popular galega onde mellor se pode conservar: en rede **21**

Galipedia.org xa superou as 4.000 entradas axudando a consolidar o galego en Internet **22**

Cousas que nunca che dixen: segredos on line na web [www.postsecret.com](http://www.postsecret.com) **22**

Evolución da Supercomputación na década 1995-2005 (Javier García Tobío) **23**

Aproximación á Convergencia dende un enfoque sociolóxico (Fernando Garrido) **24**

## que fixen eu para linquear isto?

Terceira entrega do repaso polos despropósitos de Internet **25**

## nova economía

Fagan xogo internautas. Oportunidades e ameazas do sector do xogo na Rede **26**

## opinión

Photochopear/Cuestións de competencia **27**

## pc práctico

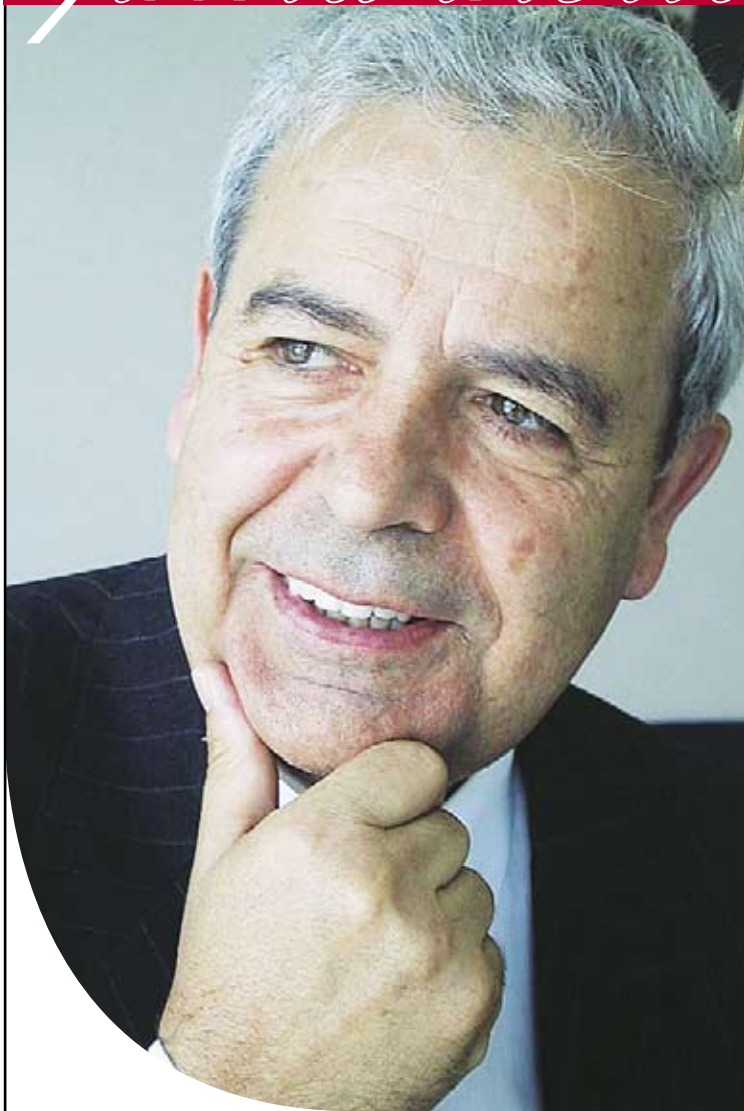
Renomear cartafoles e ficheiros masivamente con Lupas Rename V5.0 RC9 **28**

## xogos

Gran Turismo 4, volve o simulador/ Metal Gear Solid 3: Esta vez na xungla **29**

Hearts of Iron 2/ Ace Combat: Xefe de Escuadrón **30**





**Xosé Maril Sánchez**  
Presidente da Fundación Semana Verde de Galicia

## MITE 2005, unha cabeza de ponte na Galicia tecnolóxica do futuro

Xerminaba o remuíño tecnolóxico que hoxe en día nos abrangue á práctica totalidade das empresas e fogares europeos cando, un xoves 21 de novembro de 1996, viu a luz a primeira edición de MITE. Daquela a palabra "Internet" levaba pouco máis dun ano circunnavegando o planeta (foi un 24 de outubro de 1995 cando o Federal Networking Council oficializou o archiconocido termo); os dous titáns da industria fotográfica, Nikon e Canon, acabaran de sumarse á causa da imaxe dixital coas súas cámaras Coolpix e PowerShot (constatando de paso a veracidade do dito "renovarse ou morrer"); e o mercado nacional da telefonía móbil comezaba a expandirse coa nada desprezable cifra de 2.988.000 aparellos rexistrados en España... pero pouco que ver aínda cos máis de 37 millóns de teléfonos móbiles de primeira, segunda e terceira xeración (amén dos GPRS) que arestora saturan de chamadas as nosas horas laborais e momentos de lecer.

Dende entón, pasaron nove anos e sete edicións de MITE: Pouco máis de dous ciclos electorais ou dúas olimpíadas. Así e todo, neste lapso relativamente curto, puidemos presenciar un salto tecnolóxico de tal lonxitude que se diría transcorreu unha vida enteira... e MITE foi un puntual escaparate para dar a coñecer todas esas innovacións, todas esas marabillas futuristas en ciencia e aparencia, pero que ó fin e ó cabo pasaron a formar parte do noso quefacer cotiá con toda naturalidade e sen demasiado ruído.

MITE ten ido constantemente da man do sector, capitalizando os seus éxitos pero tamén soportando os seus contratemplos. Por iso, a súbita crise das puntocom padecida nos últimos anos aconsellounos que, unha vez celebrada a edición de 2002, nos deramos un descanso con vistas a reflexionar e redefinir o noso proxecto, sempre cun ollo posto na evolución do mercado.

E agora que o sector re-

verdeceu, MITE rexorde con pulos, cara e contidos renovados no recinto que o viu nacer: a Feira Internacional de Galicia. Ó longo de catro días (dende o xoves 30 de xuño ata o domingo 3 de xullo) o Salón reabrirá as súas portas para tender outra vez unha cabeza de ponte na Galicia do futuro, á procura de situarnos por fin no grupo de vangarda do progreso tecnolóxico.

Do renovado de MITE dá conta incluso o significado das súas siglas: antigamente, Mercado da Información e das Tecnoloxías; hoxe, Salón Multimedia, Informática

### **En definitiva, o Salón Multimedia, Informática e Telecomunicações cumpre con tódolos requisitos para ser unha vez máis a gran porta de entrada á Galicia do futuro.**

e Telecomunicações, nun intento de actualizar e acotar o máis posible os contidos temáticos desta oitava edición:

- Informática: prestará especial atención ás solucións e servizos integrais aplicables ó sector industrial, construción, PEMES e Administracións Públicas. Pero sen esquecer por suposto as novidades en Internet/Intranet, o comercio electrónico e as aplicacións hardware e software de última xeración que axuden a reducir custes, gañar tempo e aumentar a competitividade das nosas empresas.
- Telecomunicações: terá cabida todo o universo

da telefonía móbil (transmisión de voz, imaxes e datos; redes e servizos de información, accesorios...), así como as redes de área local (servidores, cableado, fax...), a interconectividade (sistemas Unix) e a consultora e servizos.

- Multimedia, electrónica e imaxe: É o espazo expositivo que a priori pode captar máis o interese do visitante afeccionado. Neste marco daranse cabida dende a fotografía e vídeo dixitais ata os equipamentos para salas e estudos de audio e vídeo profesional, pasando por televisión (analóxica e dixital) e os sistemas audiovisuais (cable e satélite).

Todo isto, complementado cun abano de suxestivas actividades deseñadas co propósito de acentuar o interese do Salón e abundar na formación do profesional e o afeccionado: numerosas xornadas técnicas coorganizadas coa Xunta de Galicia ("Domótica na promoción inmobiliaria", "O fogar dixital: integración de sistemas", "Protección de datos no comercio tecnolóxico", "Animación en 3D", "Post-producción dixital no cine e televisión", "Linux e a súa implantación"...), presentacións de produtos, talleres virtuais, maratón de Internet, concurso de fotografías tomadas co teléfono móbil... e a innovadora Cidade Domótica Dixital do Século XXI.

En definitiva, o Salón Multimedia, Informática e Telecomunicações cumpre con tódolos requisitos para ser unha vez máis a gran porta de entrada á Galicia do futuro. Por iso, a tódolos que compartan a nosa inqueda polo devir tecnolóxico, desexo animalos a franquear o umbral do recinto Feira Internacional de Galicia, en Silleda, coa seguridade de que MITE se erixirá nun excitante escenario que (parafraseando ó slogan desta oitava edición) nos achegará unha morea de mundos que xiran cada vez máis preto.





## A Estrada acollerá a primeira edición do Foro sobre Cidades Dixitais

A localidade pontevedresa da Estrada é unha das máis activas do noso país no que se refire a iniciativas relacionadas coas novas tecnoloxías. Sen ir máis lonxe, o vindeiro 19 de abril vai acoller a primeira edición do Foro sobre Cidades Dixitais, unha xuntanza a nivel europeo na que se tratarán temas como a importancia da Sociedade do Coñecemento, o software libre ou as posibilidades do acceso á Rede sen fíos (*Wi-Fi*). Este encontro, que se vai celebrar nun escenario de luxo (o Pazo de Oca), vai traer a Galicia ós responsables de tódolos proxectos de cidades dixitais de Galicia e España, diversas personalidades políticas de renome relacionadas coa tecnoloxía e a información e membros de organismos internacionais como por exemplo a NASA. Segundo avanza El Correo Gallego, xa está confirmada a presenza do presidente da Xunta, Manuel Fraga. Tamén se agarda contar coa visita do ministro de Industria, José Montilla, o director xeral de Caixa Galicia, José Luís Méndez e os conselleiros de Cultura, Industria e Xustiza, Xesús Pérez Varela, Juan Rodríguez Yuste e Xesús Palmou, respectivamente.

## A Consellería de Familia avoga pola vía telemática para a solicitude de axudas

A Xunta de Galicia, co fin de paliar, na medida do posible, os gastos dos primeiros anos de crianza dun fillo estableceu hai algúns anos deducións da cota íntegra autonómica do imposto sobre a renda das persoas físicas polo nacemento de fillos. Así e todo, non tódalas persoas teñen obriga de efectuar a dita declaración, e son precisamente as de menor capacidade económica. A través das axudas directas de 360 euros por fillo menor a cargo, a Xunta pretende equiparar este colectivo de persoas con aqueles que gozan da correspondente dedución fiscal. Un ano máis a Consellería de Familia e Xuventude propón unha segunda vía para realizar a presentación das solicitudes, a telemática, para aqueles usuarios que xa foran beneficiarios no ano anterior.

Mediante este sistema, as persoas que posúan o certificado dixital expedido pola Fábrica Nacional de Moeda e Timbre - Real Casa da Moeda poden presentar a súa solicitude por Internet a través da páxina web [www.xunta.es/aplicacions/pfc](http://www.xunta.es/aplicacions/pfc), sen presentar máis documentación e axilizando así todo o proceso de tramitación. O sistema realiza, utilizando firma dixital, unha anotación no rexistro telemático da Xunta de Galicia e inicia de xeito automático o expediente do procedemento correspondente. Para os solicitantes sen certificado dixital, o sistema ofrece a posibilidade de descargar da mesma páxina web a súa solicitude debidamente cumprimentada para a ser presentada en calquera dos rexistros administrativos da Xunta de Galicia.

O día 3 de febreiro iniciouse o prazo de presentación de solicitudes para o ano 2005. Na primeira semana realizáronse 110 presentacións telemáticas a través de Internet con certificado dixital e descárganse da rede máis de 1.400 solicitudes xa cumprimentadas para a súa presentación nos rexistros administrativos.

## Durante as eleccións galegas probaranse tres solucións de voto electrónico

Nas vindeiras eleccións autonómicas, a Xunta de Galicia ensaiará un sistema de voto electrónico (sen valor legal) que permitirá a participación nos comicios dende caixeiros automáticos de voto, a través da Internet e mediante o envío de mensaxes de texto dende o móbil. O sistema de voto mediante caixeiros automáticos probarase nun concello galego por determinar (así coma nunha cidade estranxeira cun número significativo de galegos), mentres que o voto pola Internet serviría para achegar virtualmente ás furnas á xente que estea ausente do seu domicilio (como xa fai hoxe o voto por correo), aínda que a moitos pode que lles resulte máis rechamante a posibilidade de votar a través do móbil. A diversidade do sistema electoral en probas permitirá coñecer o impacto que suporían no electorado as distintas facilidades para exercer o seu dereito ó voto.

## Os móbiles con cámara invadiron as procesións de Semana Santa

ElSemanalDigital.com chama a atención dunha nova tendencia que se fixo notar nas procesións de Semana Santa durante este ano: os teléfonos móbiles con cámara. O que hai uns meses non era máis que unha innovación tecnolóxica de dubidosa utilidade estase a converter nun accesorio moi común, de xeito que os seus usuarios non precisan levar consigo unha cámara dixital para plasmar as imaxes que desexan conservar, aproveitando o móbil que xa levan habitualmente consigo, polo que calquera momento e calquera lugar poden ser obxectivo dunha instantánea, non quedando os pasos das procesións de toda a xeografía española libres do impulso dos cidadáns de capturar un anaco da realidade. A fotografía dende o móbil xa suscitou no pasado moitas preocupacións, especialmente cando se trata de protexer a intimidade de persoas e empresas, xa que facilitan a captación de imaxes, que logo poden ter moita transcendencia, e poden amosar segredos que doutro xeito permanecería agochados. Temos moitos exemplos que van dende imaxes de soldados norteamericanos durante conflitos bélicos ata encontros sexuais, o que son a cara e a cruz dunha tecnoloxía que trae tantas melloras coma problemas por mor dos distintos usos que permite.



## Google incrementa a capacidade do seu correo de balde prometendo capacidade máis que infinita

Google lanza un novo envite para o seu servizo de correo electrónico gratuíto para contrarrestar os movementos dos seus competidores, que tamén están a ampliar o espazo das súas contas. Pero, ¿qué podería ofrecer Google agora para o Gmail? ¿Ata onde podería chegar a capacidade das contas de correo? A resposta parece doada para a xente de Google: ¡ata o infinito e máis alá! (co permiso de Buzz Lightyear). A compañía do buscador máis popular vén de aumentar a capacidade das súas contas a 1592 Mb e continúa a aumentalas, asegurando que se trata dun plan no que dará contas de capacidade practicamente ilimitada, ou sexa, que incrementarán a capacidade segundo a necesidade dos usuarios.

A verdade é que poucos usuarios están a superar o límite actual de capacidade, pero hai quen emprega o Gmail para almacenar vídeos, documentos, imaxes, etc. polo que o incremento de capacidade (que chegaría en breve ós 2 Gb) sería unha boa solución para os mesmos e tamén decantaría a moitos novos usuarios a apostar por Google á hora de crear unha nova conta de correo electrónico.

## Unha nova tendencia incorpora interactividade ás pintadas urbanas

¿Pódese estender a Internet ás paredes das rúas a xeito de pintadas? Esa pregunta foi a que se fixo John Geraci, que ideou unha nova variedade de *graffiti* coñecida coma *grafedia* e que incorpora como novidade a interacción cos autores mediante o móbil ou o correo electrónico. Esta idea pode resultar moi interesante para grandes campañas publicitarias pero, basicamente, é unha nova canle de expresión na que o autor selecciona un ficheiro (unha imaxe, un vídeo, un son...) e o asocia a unha palabra chave (por exemplo, *codigocero*) de xeito que logo deberá ilustrar algún lugar público no que a palabra elixida estea subliñada. Así, se alguén identificase que a *grafedia* podería escribir a [codigocero@grafedia.net](mailto:codigocero@grafedia.net) para achegar o contido elaborado inicialmente polo autor, resultando un equivalente no mundo real a unha ligazón da web. Varios países comezan a ser testemuño de *grafedia*, polo que poderíamos estar ante unha tendencia que podería ter unha transcendencia importante se a abrazasen grafiteiros e incluso publicistas. O autor desta iniciativa, Geraci, comenta que non está "incitando ó vandalismo", senón que pretende ligar á xente ós lugares que os rodean dun xeito innovador, e incluso comentan que non se poden limitar só ás pintadas con *spray*, senón que tamén podería ilustrar tatuaxes, pintadas en servizos públicos ou marcas en laterais de camiós. En definitiva, unha tendencia totalmente nova que pode dar que falar nos vindeiros meses.

## Sony Pictures abrirá unha tenda de películas descargables a través da Internet

Tralo éxito da venda de música a través da Internet, Sony Pictures quere facerse co mercado videográfico, polo que para 2006 lanzará unha tenda virtual dende a que se poderán adquirir para a súa descarga as súas 500 películas máis taquilleiras. Asemade tamén comercializarán películas en tarxetas de memoria flash, de xeito que se podería reproducir en móbiles multimedia, polo que se ve que o mercado comeza a reaccionar ante a proliferación do intercambio de ficheiros de vídeo a través da Internet, dando así unha alternativa atractiva e legal. Hai que ter en conta que se agarda que a venda de películas para dispositivos móbiles acade un éxito importante nos vindeiros anos, xa que incluso consolas como a PSP (tamén de Sony) permiten a reprodución de filmes, polo que o soporte tradicional (VHS ou DVD) comeza a ser algo circunstancial, como acontece coa música (que xa non existe só en soporte CD).



## Santiago converterase en foco de industrias tecnolóxicas

Santiago de Compostela será a cidade que albergue o parque científico-tecnolóxico que vai desenvolver a Dirección Xeral de Innovación, que acaba de sacar a concurso un estudo de viabilidade no que se afondará na orientación desta nova tecnópole e na data e condicións exactas da súa posta en marcha. Segundo informa El Correo Gallego, trátase dunha iniciativa complementaria a outra similar levada polas tres universidades galegas coa colaboración (tamén) da Consellería de Industria. O proxecto terá como principal finalidade constituir un instrumento para o afianzamento de sectores con peso científico en Galicia. Desta maneira, establecerase un foco de atracción de investimentos externos (de alén das fronteiras galegas e españolas) e internos. As razóns de por que se elixiu Compostela para este proxecto son, segundo indicou a Consellería de Industria, as seguintes: boa oferta de solo e importante interese por parte do Concello.

## Loroestudio lanza Hypertag en Galicia

A empresa galega Loroestudio vén de lanzar Hypertag no noso país, a través do seu acordo coa empresa Ivista, axencia especializada nos novos medios de comunicación. O seu funcionamento, informa Loroestudio, “é tan sinxelo como rendible, xa que só hai que achegar o móbil co posto infrarroxo ou bluetooth activado ó dispositivo, e este, tras detectar o tipo de teléfono ou PDA que é, elixe o contido axeitado para descargalo de balde no móbil”. O abano de posibilidades é tan amplo como se poida imaxinar: fondos de pantalla, melodías polifónicas, concursos, xogos xava, programas de congresos ou vídeos 3xp. Deste xeito, Loroestudio xa non só desenvolve aplicacións para móbiles senón que tamén se ocupa da súa distribución, “introducindo un sistema innovador en España”, segundo informou Loroestudio nunha nota de prensa.



## Mundos Dixitais acollerá na Coruña a entrega de premios dos mellores curtos de animación

A Coruña quere seguir sendo un punto de referencia europeo no que se refire a creación audiovisual, a capital dos Mundos Dixitais 2005, un evento que se vai celebrar entre o 25 de xuño e o 2 de xullo. Ó longo desa semana, vanse dar cita na Coruña algúns dos mellores profesionais da animación e os efectos especiais dixitais do eido internacional. Un dos puntos máis destacables do programa vai ser a entrega de premios da segunda edición do Festival Internacional da Animación, un certame que comeza xa e que ten como data límite de inscrición o día 1 de maio. Este concurso, segundo fixo saber a organización, conta con tres categorías de curtametraxes independentes: de animación 3D, de animación 2D (duración inferior a dez minutos) e de integración (combinación de imaxes reais, 3D, debuxos animados). As obras, inciden os responsables de Mundos Dixitais, deberán estar producidas sen finalidade comercial e con posterioridade ó 1 de xaneiro de 2004. Os traballos poderán enviarse por envío postal ou a través da web de Mundos Dixitais.

## Educación porá en marcha servizos en Internet para denunciar posibles casos de acoso escolar

Facer que os rapaces que se sintan acosados nos centros escolares teñan alguén ó que contar e, inmediatamente, recibir axuda. Esta é a finalidade do servizo que vai poñer en marcha a Consellería de Educación e que se basea nun teléfono de balde e as webs deste departamento da Xunta e dos distintos colexios e institutos. O servizo, que garantirá a privacidade das denuncias, nace logo do incremento dos casos de acoso escolar en varios centros de España, Galicia incluída. Segundo Celso Currás, conselleiro de Educación, o obxectivo é rematar dunha vez por todas cos poucos casos que se dan en Galicia de circunstancias problemáticas nos centros docentes. O desenvolvemento destes servizos en Internet virá acompañado da posta en marcha dun comité de seguimento sobre convivencia nos centros escolares. Tamén se distribuirá todo tipo de material informativo entre os pais dos nenos e toda a comunidade estudantil.

## Antonio Pérez Quevedo, nomeado director comercial de Softgal Gestión



A empresa galega Softgal Gestión, consultora especializada en sistemas de xestión empresarial, xa conta con novo director comercial. Trátase de Antonio Pérez Quevedo, que se incorpora á consultora afrontando unha serie de retos que pasan por convertela en líder en venda de licenzas e servizos de SAP no mercado español. Pérez Quevedo desenvolverá en Softgal Gestión “unha canle de empresas asociadas que permita ofrecer ó cliente a experiencia de Softgal Gestión dende a proximidade dun socio local”, segundo indica a devandita empresa nun comunicado. Ademais, o novo director comercial dotará á consultora galega dun “enfoque de clara orientación ó cliente, ás súas necesidades presentes e ó seu desenvolvemento futuro”. Pérez Quevedo é enxeñeiro de Telecomunicacións e Executive MBA polo Instituto de Empresa.

## O Concello de Compostela presentou a súa nova web, “unha oficina aberta as 24 horas”

Unha web máis interactiva e de servizo. Iso é o que quere conseguir ó Concello de Santiago coa remodelación do seu portal electrónico. Un proxecto que, segundo o delegado de reforma administrativa, Xaquín Fernández Leiceaga, nace cun dobre obxectivo: modernizar a administración e comunicarse máis directamente cos cidadáns. Dende ela, os composteláns poden acceder a 41 servizos municipais, aínda que en total son 150 os procedementos diversos os que se poden levar a cabo dende esta páxina, accesible para calquera usuario de Internet. Leiceaga definiu esta web case coma unha nova oficina municipal, é non é para menos, xa que se trata dunha oficina aberta as 24 horas e os 365 días ó ano en calquera punto do mundo cunha conexión á Rede. Por outra banda, tamén se desexa que o portal se converta nun medio de comunicación propio do concello, con actualización de novas en tempo real.

## A firma galega Aukor desenvolve un almacén intelixente onde o robot tamén é man de obra

Dun tempo a esta parte, véñse falando no ambiente tecnolóxico dun novo tipo de fogar, o intelixente. Agora, e sen necesidade de ir alén das fronteiras galegas, xa podemos falar tamén do almacén intelixente. A responsable disto é a empresa tecnolóxica Aukor, con sede na Tecnópole-Parque Tecnolóxico de Galicia, que está saltando ós medios de comunicación como a primeira firma que deseña, desenvolve e implanta un almacén destas características integramente manexado por robots. O sistema presentado faría posible que un único traballador puidese trasladar 3.000 caixas nunha hora e carretar máis de 50 camiós de gran tonelaxe nunha soa xornada. Esta iniciativa, que ten un investimento de dous millóns de euros, presentarase oficialmente no mercado en 2006. Segundo fixo saber á Tecnópole Carlos Sampayo, o director técnico de Aukor, “este almacén estará manexado por oito robots chamados antropomórficos e a súa clave é que se utilizan as novas tecnoloxías aplicadas ás tarefas de almacenaxe, o que permite que unha soa persoa faga o traballo de trinta”, conclúe. As “entrañas” deste novo sistema intelixente baséanse nun software avanzado, dividido en dous subproxectos: o Sistema Xeral de Almacén e o Sistema Xeral de Transportes.

## A capacidade de almacenamento do correo de Yahoo! multiplicarase por catro a partir de abril

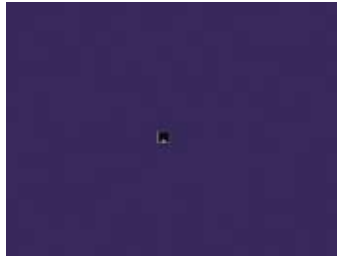
Colles a capacidade de correo da túa conta en Yahoo! e a multiplicas por catro. Así de sinxelo. Este é o novo paso estratéxico do coñecido buscador na súa loita competitiva con outros de servizos de similares características, como por exemplo o Gmail de Google ou (a un nivel distinto) o Hotmail de Microsoft. Do que se trata é de acaparar a maior cantidade de usuarios e repercusión nos medios, e se hai que multiplicarse por catro, pois faise. Deste xeito, os usuarios de Yahoo! pasarán a ter en abril un xigabyte de capacidade. Este feito, segundo informa El Mundo, converterá a Yahoo! no primeiro gran provedor de correo electrónico que ofrece de balde este espazo de almacenamento para os usuarios de todo o mundo. O desenvolvemento destes cambios no servizo lle levará a Yahoo! un mes de intenso traballo.

## Telefónica duplicará (de novo) a velocidade do seu ADSL

Ante unha competencia que é cada vez máis competitiva, o mellor é sacar as unllas. A máxima de Telefónica parece ser a seguinte: se as operadoras entrantes che diminúen a cota de mercado en banda ancha, duplica outra vez (logo da renovación do pasado mes de setembro) e de balde a velocidade de navegación dos teus clientes. Iso é o que se desprende do comunicado que fixo chegar onte mércores a operadora á Comisión do Mercado das Telecomunicacións (CMT), unha proposta que situaría as condicións mínimas de acceso no dobre da cifra actual, en 512 Kbps. Ademais, no que se refire á cifra máxima, a previsión para o vindeiro mes de maio é que os clientes teñan ata oito megas de velocidade.



## Guimp.com: o sitio máis pequeno do universo web



O mundo da tecnoloxía tende a comprimilo todo. Meter a meirande cantidade de contidos e funcións no espazo máis pequeno. Que logo o usuario se volva cego intentando atopar eses contidos parece totalmente secundario. Ó creador da web Guimp.com moi posiblemente lle teña sen coído a saúde ocular dos internautas, tendo en conta que o seu sitio mide exactamente medio centímetro de alto por medio centímetro de ancho, un auténtico desafío para calquera libro onde se faga relato de *records*. A web inclúe unha serie de xogos que, como non podía ser doutra maneira, van en proporción co tamaño do *site*: o Pacman, o BreakOut, o Tatetí ou o Simon. Tamén hai contidos sobre arte, un buscador, unha galería de fotos e outros servizos de interese. O usuario, en caso de que o punteiro do rato non lle impida ver a pantalla activa, poderá incluso asinar no libro de visitas. Algo así como ser convidados a incluír o noso nome na listaxe de visitantes de Lilliput. A web, que tamén inclúe un minibuscador, non di nada de que haxa que usar lentes ou lupa para percorrela, pero se podería dicir que é aconsellable para o usuario que queira conservar a vista. E a cordura.

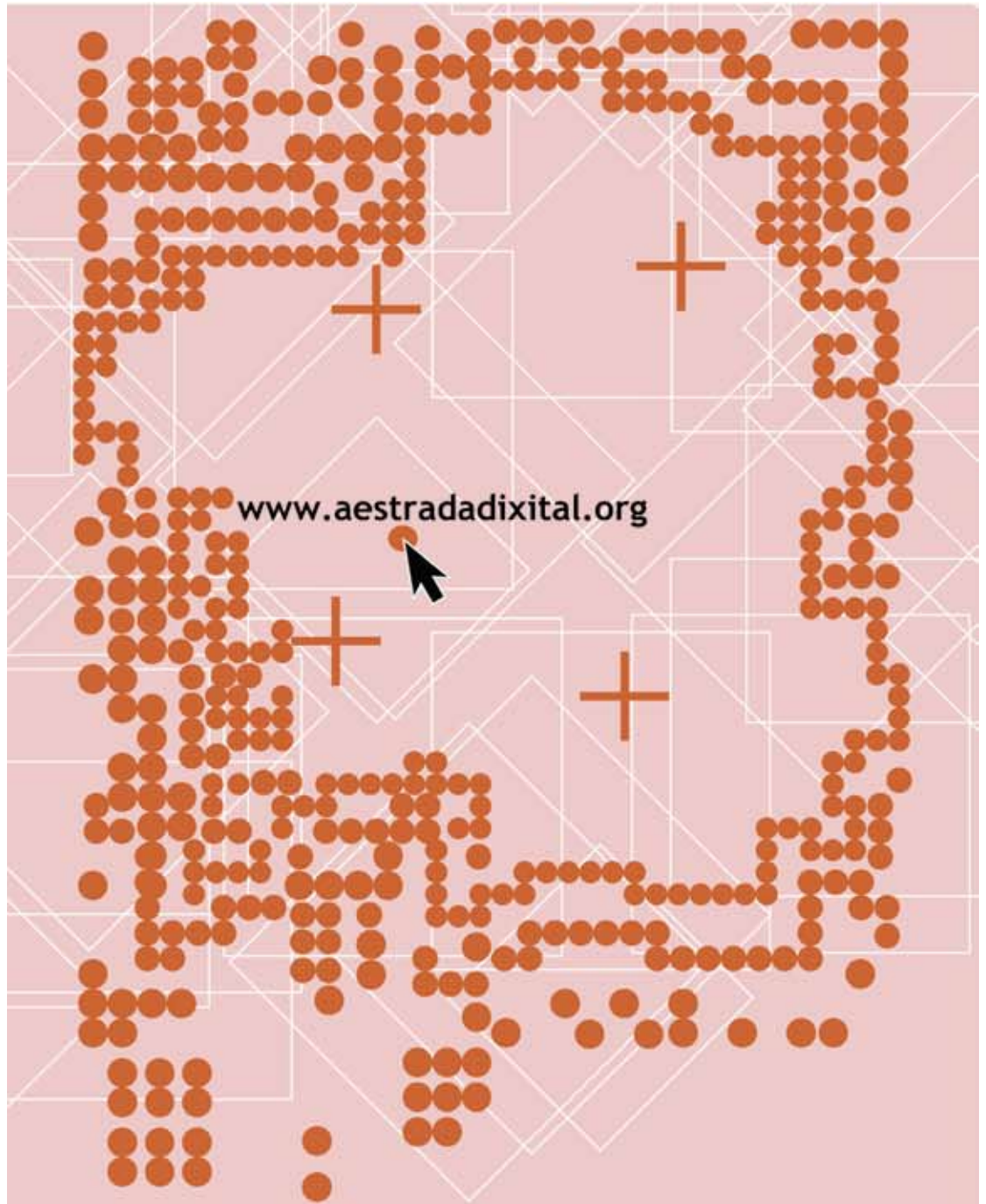
## Ameaza na Rede con cociñar á súa mascota se non consegue 50.000 dólares en doazóns



Hainos que naceron para facer diñeiro. E os hai que naceron, a maiores, con pouca vergoña. É nese grupo onde hai que situar ó empresario que puxo en marcha a web do conexo Toby, onde se amosan fotos dun terno e inofensivo conexo. Ata aquí, nada fóra no normal (hai moitos internautas que colgan fotos das súas mascotas na Web). O que si que se sae da norma é que sobre o animalíño pende a espada de Damocles. O empresario (por chamarlle algo) ameaza con comelo antes do 30 de xuño se non logra reunir 50.000 dólares coas doazóns dos internautas. O mandades cartos ou mátoo: esta podería ser a súa mensaxe. Neste momento, xa ten recadados 15.000 dólares coa venda de produtos variados coa cara de Toby: mochilas, vasos, bibeiros, camisetas ou tangas. Os cartos, segundo informa o responsable da iniciativa, repercutirán na mellora da calidade de vida do conexo. O que non especifica é como vai ser esa forma de “pasar a mellor vida”. Para mover á compaixón dos internautas, non ten reparos de poñer fotos da súa mascota sobre unha táboa de cortar xamón.

## A telecaza escandaliza ós protectores dos animais nos EE.UU.

O control remoto a través da Internet emprégase moitas veces para manexar cámaras web, pero agora unha empresa permite o control dun fusil que serve para cazar dende antílopes ata xabarís. Estaríamos no primeiro fenómeno coñecido de caza remota asistida por ordenador, de xeito que dende calquera parte do mundo se poden cazar os animais que habitan un rancho en San Antonio (EE.UU.), polo que os defensores dos animais están a amosar a súa oposición, aínda que máis sorprendente é que incluso a Asociación Nacional do Rifle está en contra do revolucionario servizo, xa que non consideran a experiencia como unha *caza xusta*. Asemade, o usuarios de Live-Shot que logren alcanzar a unha peza, poderán pedir o seu envío tanto a un taxidermista coma a un carnicero, para que a analoxía coa caza supoña un aditivo substancial, aínda que pouca xente considera que este tipo de iniciativas deban permitirse, e están a estudar a ilegalización destas prácticas para evitar a súa proliferación.



A ESTRADA

dixitalia



19 - 20 abril

2005

I FORO

GALICIA

CIDADE

DIXITAL



MORPHOGRAPH





## Unha cabina permitirá comprar contidos para o móbil

A proliferación de servizos para móbiles coma a descarga de melodías, logos ou xogos levou á empresa TeleRecarga a crear o seu Icon Coin, un quiosco que permite achegar este tipo de contidos ó móbil, coa vantaxe de que se poden previsualizar os contidos antes de mercalos. No caso dos xogos tamén se inclúen instrucións detalladas, o que é de agradecer para os usuarios. O sistema é así unha alternativa ós servizos de descarga mediante SMS, de xeito que pretenden situar as *cabinas* en centro de grande afluencia de xente. En breve tamén incorporarán a venda de minutos de voz de telefonía fixa para chamadas internacionais (sen precisar dunha tarxeta física, como as que venden nos estancos). Adicionalmente poderían engadir unha segunda pantalla ós quioscos para a inserción de publicidade, polo que a rendibilidade do sistema podería mellorar, de xeito que tamén permitiría manter uns prezos competitivos.



## Expertos advirten de que Internet sen control, provoca adicción

Internet é un fenómeno relativamente novo, e determinar de maneira exhaustiva os efectos aditivos que poida ter nas persoas é unha tarefa que está por facer. Como tantas outras cousas que nos rodean, as novas tecnoloxías (que aínda non teñen prospecto nin posoloxía) deben ser usadas con moderación. Os efectos secundarios aínda non se coñecen ben, pero xa hai xente que comezou a estudalos, como os doutores Juan Francisco Díez Manrique e Ana Julia Ayestarán, do Hospital Universitario Marqués de Valdecilla, que advirte de que as canles da Sociedade da Información propiciarán o aumento das adiccións, feito que aínda non está cualificado de “enfermidade” de xeito oficial. Os doutores, que participaron nun ciclo de conferencias en Santander sobre os efectos que pode ter a Rede nos usuarios compulsivos. Ó seu xuízo, as persoas afectadas poden desenvolver os seguintes síntomas: abandono de si mesmas, das súas amizades e compañeiros de traballo e, loxicamente, das relacións de parella. Ademais, como calquera persoa adicta, ocultan o seu problema e poden reaccionar ata de xeito violento cando alguén, sexa doutor ou non, llo detecta.

## España medra máis ca Estados Unidos en nivel de penetración de Internet nos fogares

En contra do que todo o mundo agardaba, España parece que vai (máis ou menos) cara adiante en nivel de penetración de novas tecnoloxías, logo de que case todo o mundo perdesa a confianza nas posibilidades internáuticas deste país. A consultora Nielsen/NetRatings sitúase así contrariamente cun estudo no que se afirma que os españois conéctanse nos seus fogares un 5% máis ca en febreiro de 2004. Segundo esta investigación, Hong Kong sitúase no posto máis alto da táboa de países que medran en uso das canles da Sociedade da Información e Estados Unidos (sorpresa das sorpresas) no último posto dos doce analizados. O informe detalla tamén o tempo que os españois dedican a conectarse a Internet nas súas casas: 11 horas e 36 minutos no mes de febreiro. Segundo a investigación, Estados Unidos estancábase no seu crecemento da mesma maneira ca outros países cunha tradición máis longa no desenvolvemento de certos produtos. Estáncanse porque está preto de tocar teito. No posto máis alto do *ranking*, logo de Hong Kong, veñen Francia e Italia, con incrementos do 25,19 e do 15%, respectivamente.

## Toshiba, Sony e IBM avanza algunhas das características do chip Cell

Toshiba, IBM e Sony xa destaparon a caixa dos secretos do seu chip Cell, un produto que as tres firmas están a desenvolver conxuntamente e que ofrece un rendemento de máis de 4 GHz, o que significa que ten unha velocidade dez veces maior cá dos máis avanzados procesadores de PCs que hai actualmente no mercado. A clave do éxito baséase no seu deseño, “unha nova arquitectura multinúcleo con ata oito procesadores SPU”, segundo indica Toshiba nun comunicado. A historia deste produto chamado Cell iniciouse en 2001, nun centro tecnolóxico de Austin (Texas). O resultado da actividade conxunta das tres empresas é un deseño con capacidade para comunicacións ultra rápidas e que fai posible grandes avances no tempo de resposta para aplicacións multimedia e de lecer. Na súa consecución, Toshiba achegou os seus últimos avances na tecnoloxía para semicondutores, IBM as máis recentes ferramentas de multiprocesamento dos servidores de gama alta e Sony os sistemas informáticos para o lecer. A suma destes ingredientes converterán ó chip, segundo Toshiba, “nun procesador de banda ancha tanto para aplicacións industriais como para o futuro fogar dixital”.



## HomeCommunity, unha iniciativa galega que constitúe comunidades de veciños on line

A vivenda de hoxe en día non pode poñerse no mercado se non vén habilitada para formar parte da Sociedade da Información. O cliente é cada vez máis esixente, tendo en conta que o fogar é unha das grandes portas de acceso ás novas tecnoloxías. Máis que dun valor engadido, estamos a falar dunha característica básica. Algunhas promotoras sábeno dende hai tempo, e non se limitan a vender vivendas por emprazamento ou metros cadrados senón tamén polos servizos que ofrecen. É aí onde entra a iniciativa galega HomeCommunity, unha comunidade de veciños *on line* que se pode instalar de serie en todo tipo de promocións residenciais. Trátase dunha intranet multiservizo que conecta ós veciños entre eles, co administrador da comunidade e coas instalacións de servizos comúns. Pero deixemos que sexan os responsables do proxecto os que o expliquen: “Aquelas persoas que adquiran unha vivenda nunha promoción residencial dotada co sistema HomeCommunity poderán, dende diferentes dispositivos como o PC, Internet, teléfono móbil, PDA ou televisión dixital, realizar a xestión dos elementos comúns da veciñanza”.



Isto, continúa, inclúe servizos como recibir e xestionar documentación, reservar as instalacións deportivas, organizar ou asistir a reunións de veciños de forma *on line*, acceder a táboas de anuncios e comunicados internos, contactar co administrador, acceder ás pantallas de video-vixianza, entrar na vivenda virtual ou acceder a servizos post-venta.

## Nace Bitmunk, unha rede P2P legal onde o usuario é tamén vendedor

Rede *peer to peer*, pero legal. Ata o de agora, o usuario que descargaba cancións polo Kazaa, Soulseek ou BitTorrent non tiña moi claro que responder ante a seguinte pregunta: ¿Está vostede completamente seguro de que o que está a facer entra dentro da legalidade? A idea dos creadores do servizo Bitmunk é chegar á máxima cantidade dos usuarios de Internet a través de dous tipos de descarga: a de música e a do sentimento de culpabilidade que é inherente a moitas das operacións de intercambio de ficheiros en Internet. Esta nova rede nace como un produto de pago, ofrecendo material de artistas independentes. O groso do seu catálogo pertence á empresa discográfica *on line* CD Baby, de dimensións e pretensións máis ben modestas. En Bitmunk, o usuario é parte da rede de vendedores. O sistema funciona así: ó descargar unha canción poderemos revendela logo a outros internautas e, con esta operación, obter unha serie de beneficios monetarios que nos motivarán para mercar máis música. Nesta revolucionaria concepción do negocio musical, o artista percibe ata un 84% do prezo final.



## IBM atacará ós subministradores de correo lixo co que máis lles doe: o mesmo correo lixo

En terra de lobos, ouvea como todos. Se che mandan correo lixo, devólveo con intereses. Esta é a máxima que parece que está a seguir IBM, que vai contraatacar ós subministradores de *spam* con máis *spam*. Para isto, desenvolveu a ferramenta FairUCE que devolverá o correo lixo ós usuarios que o enviaron facendo uso dunha gran base de datos que inclúe as cifras de identificación dos computadores que subministran *spam*. Esta ferramenta é un novo (e ó parecer revolucionario) paso na loita que moitas empresas e usuarios están a levar a cabo para frear a presenza do correo lixo en Internet. IBM xa conta con experiencia no desenvolvemento de filtros de *spam*, pero ata o de agora non fora tan lonxe no seu compromiso por un correo electrónico limpo e (sobre todo) previamente solicitado.



## Implantación da banda ancha

O despregamento de infraestruturas para achegar a banda ancha a todo o territorio galego é un dos eixes máis importantes da Estratexia Galega para o Desenvolvemento da Sociedade da Información e o Coñecemento. Neste senso, dende a Consellería de Innovación destínanse un total de 39,4 millóns de euros para o despregue de esta infraestrutura no período 2005-2007.

O principal obxectivo do Plan de Expansión da Banda Ancha é a vertebración territorial no que atinxe ás oportunidades de accesos ás novas tecnoloxías, posto que o despregamento das redes de telecomunicación está relacionado coa riqueza da zona onde se realiza.

Trátase, en definitiva, de acadar o 100% de cobertura de banda ancha en todo o territorio galego, para o que é necesario a implantación de redes de telecomunicacións, que se levará a cabo en coordinación coa Administración local e con empresas privadas.


Na actualidade, o 26% da poboación galega non dispón de cobertura de banda ancha. Este porcentaxe correspóndese co 81% do territorio, polo que se trata de zonas de poboación rural dispersa. Cabe ter en conta que a situación demográfica en Galicia caracterízase por una alta dispersión, xa que o 45% da mesma vive en núcleos de menos de 500 habitantes.

Feito este diagnóstico, dende a Consellería de Innovación considérase prioritario igualar as oportunidades de acceso do rural coas xa existentes nos entornos urbanos, e dicir, reducir a fenda dixital nas áreas rurais e acadar a implantación efectiva da e-Educación, a e-Sanidade e a e-Administración.

Dende a Xunta de Galicia, conclúe Innovación, impulsárase a creación dunha rede troncal que dote ós edificios públicos de acceso de gran capacidade (sedes das administracións Autonómica e Local, centros escolares e universidades, centros de saúde e hospitais,...), así como o fomento do acceso á rede para aquelas zonas que carecen de infraestruturas de acceso ou que son zonas de pouca rendibilidade económica para os operadores. Neste último apartado, as actuacións en materia de equipamentos tecnolóxicos centraranse no sector empresarial concentrado no eido rural (explotacións agrícolas e gandeiras, autónomos, pequenas empresas, turismo rural,...).



### REDACCIÓN

 A Consellería de Innovación, Industria e Comercio, ven de deseñar a Estratexia Galega da Sociedade da Información e o Coñecemento, que ten como principal obxectivo a incorporación dos cidadáns ás novas tecnoloxías e a implantación das infraestruturas necesarias para o seu desenvolvemento. O informe, que foi presentado polo conselleiro Juan Rodríguez Yuste, aglutina unha serie de actuacións centradas no eido dos cidadáns, as empresas (incluídas as específicas do sector das Tecnoloxías da Información e a Comunicación), a administración, a educación, a sanidade e as infraestruturas e servizos. En definitiva, trátase de favorecer as condicións para impulsar o desenvolvemento da Sociedade da Información en Galicia, incidindo especialmente na coordinación dos axentes implicados e nos aspectos normativos.

A Estratexia S.I. recolle, por un lado, actuacións para aumentar a demanda, como é a necesidade de sensibilizar á poboación dos beneficios que conleva. Para elo, sinalou Rodríguez Yuste, é preciso concienciar ós cidadáns de que o uso das novas tecnoloxías son fundamentais para o desenvolvemento económico e social.

Neste senso, continúa Yuste, resulta un factor clave o índice de coñecemento que tanto cidadáns como empresas teñan sobre o potencial que ofrecen as novas tecnoloxías, así como proporcionar a formación que permita ós diferentes colectivos aproveitar as vantaxes da Sociedade da

Información.

No que atinxe ó eido da oferta, as actuacións da Consellería teñen como obxectivo lograr o acceso dos cidadáns, en condicións de igualdade, ós servizos da Sociedade da Información. Por tal motivo, Innovación considera prioritaria a implantación de infraestruturas de telecomunicacións, en especial de banda ancha, o desenvolvemento de redes *Wi Fi* e a creación dun centro de coordinación da rede de infraestruturas.

Ademais de facilitar o acceso dos cidadáns, a Estratexia S.I. contempla o pulo á innovación empresarial aproveitando o potencial que ofrecen as novas tecnoloxías da información e a comunicación (TIC,s), e a ampliación dos servizos da Administración Autonómica ofertados a través de Internet.

Xunto cos aspectos formativos para concienciar á poboación da importancia das novas tecnoloxías, contéplase a implantación de centros de acceso público a Internet e a promoción da adquisición de equipos ou servizos e de equipamento TIC. Outro dos eidos de actuación é o desenvolvemento de contidos educativos en coordinación cos departamentos correspondentes (como é o caso de potenciar a integración da informática nas aulas dende os primeiros niveis educativos).

No que atinxe ás empresas, prevese a creación dun centro de competencias en software libre, e, estase a traballar tamén en aspectos relacionados co eido legal e da seguridade.

## Cada un na súa casa... e Internet na de todos

Innovación diseña a estratexia da Sociedade do Coñecemento para potenciar en Galicia o uso das TIC





## Qué interactividade presenta a TDT?

A TDT baséase nun estándar coñecido como MHP (Multimedia Home Platform) que permite certas funcionalidades coma:

- EPG (ou guía electrónica de programación) que permite coñecer información da emisión actual (como o programa actual e o vindeiro, ou a consulta por días da semana)
- Publicidade interactiva (elemento que atrae poderosamente ós anunciantes)
- Pago por visión (o feito de que todo o mundo xa posúe un receptor dixital abriría unha oportunidade de negocio para os contidos de pago, podendo chegar a comprar un programa incluso a través do móbil)
- Concursos, enquisas televisivas e *chats*
- Servizos de información (achegando novas, información meteorolóxica, datos do tráfico, visualización de cámaras web, etc.)
- Servizos de radio dixital

## Chaves para entender a TDT

*A Televisión Dixital Terrestre (TDT) é simplemente un sistema de difusión do sinal televisivo que emprega tecnoloxía dixital para a transmisión da imaxe e do son, pero que incorpora tamén servizos interactivos coa principal característica de que se pode recoller a través dunha antena de televisión normal, polo que sería a opción dixital alternativa á televisión de satélite ou por cable.*

*Este sistema, co que xa operara Quiero TV, permite así o achegamento a esta solución tecnolóxica por case toda a poboación, como acontece coa televisión actual (xa que aproveita os centros emisores e as antenas receptoras), pero incluíndo servizos que ata o momento só tiñan os usuarios de Digital+ e algún outro operador de cable.*

### MARCUS FERNÁNDEZ

#### Cómo nos afecta a todos?

Cando comezou a operar Quiero TV pouco afectou ó mercado a súa incorporación, pero agora temos un futuro prometedor coa TDT, xa que o Goberno ten pensado que a televisión analóxica que funciona na actualidade deixe de funcionar o 1 de xaneiro de 2012, forzando así a actualización tecnolóxica. Deste xeito, poderíamos dicir que en poucos anos todos abrazaremos a televisión dixital.

¿Qué vantaxes ten a tecnoloxía dixital? A resposta parece evidente,



xa que nun principio traerá unha mellor calidade de imaxe e son, pero o máis importante é que, por unha banda, aproveita mellor o espectro de emisión (polo que poderemos ter unha oferta de canles máis ampla) e permitirá a incorporación de servizos interactivos, que suporán un atractivo visual importante.

Así, parece que as melloras son interesantes para todos, pero levan consigo unha problemática: a sintonización das canles é distinta da actual. Iso quere dicir que para poder aproveitar os receptores de televisión actuais haberá que mercar un sintonizador de TDT (actualmente véndense por menos de 100 euros) aínda que é de agardar que os televisores comencen a incorporar internamente o devandito sintonizador.

Incluso os usuarios que gusten da recepción de televisión no ordenador xa teñen no mercado tarxetas que inclúen

sintonizadores dixitais e analóxicos simultaneamente, o que resulta moi atractivo para o momento de transición actual.

#### Qué oferta nos agarda hoxe?

Nun principio xa temos emisións en TDT por parte das grandes televisión tanto públicas coma privadas, aínda que a cobertura aínda non é total (polo momento só as grandes cidades poden aproveitar as vantaxes da televisión dixital terrestre), pero para moitos consumidores resulta interesante comezar a mercar sintonizadores para achegarse á televisión do futuro.

Deste xeito, xa se pode recibir a televisión con calidade dixital dende boa parte do territorio (por suposto, tamén en Galicia), o que tamén resulta moi atractivo á hora de gravar contidos televisivos (xa que a reprodución dos eventos *a posteriori* non ten perda de calidade, xa que se poderían garda en DVD ou disco duro, acadando un resultado moi superior ó das cintas VHS), aínda que o máis



visible para os usuarios serían os servizos interactivos, que rivalizarían cos que actualmente presente a televisión vía satélite.

En poucos meses é de agardar que comencen as novas canles de TDT, cando a oferta de canles se ampliará substancialmente, o que si atraerá a moitos consumidores que verán así como poden ter máis contidos audiovisuais dispoñibles de balde.

### Interactividade?


A interacción da televisión co usuario é algo moi discutible, xa que para iso é preciso conecta o sintonizador a unha canle de retorno, ou sexa, á liña telefónica, para que se poida enviar información dende os nosos fogares ata os sistemas da televisión, o que serviría precisamente para concursos, adquisición de contidos de pago ou a participación en



*chats*, polo que incluso podería ser algo non moi desexable por parte dos consumidores, que desconfían deste tipo de procesos *invisibles* (habitualmente prefiren mercar un contido persoalmente que de xeito automatizado).

De tódolos xeitos, si haberá un tipo de interactividade que non precisaría de intercomunicación, que serían os contidos de información, que permiten a navegación entre os mesmos (ou sexa, que sería unha evolución natural do teletexto actual). Así, por exemplo, poderemos consultar a información meteorolóxica de distintos lugares mediante distintos menús, aínda que tamén hai outros contidos multimedia como son os xogos, similares ós que actualmente inclúen os teléfonos móbiles, de xeito que dende o noso televisor podemos botar unha partida ó Tetris ou o Buscaminas. En definitiva, que aínda que a interactividade sexa o elemento diferenciador máis importante da TDT, na práctica a xente dará máis importancia á mellora da calidade na recepción e á incorporación dunha oferta máis rica de contidos, que mellorarán o panorama actual cunha competencia que se debería traducir nunha televisión mellor.



 Fálennos por favor de mobilidade. Fálennos desa cuestión da que é inevitable falar: a tecnoloxía UMTS, os móbiles de terceira xeración...

-(Soler) A tecnoloxía UMTS é a nosa gran aposta, a seguinte fase importante da telefonía, outro paso, outro mercado. No ano 95 a xente non levaba móbil no peto. Agora levan iso e tamén levan Internet.

-(Bordallo) Vou poñer un exemplo práctico para que se entenda o que queremos dicir. Hai ben pouco, falei cuns compañeiros comerciais da empresa que me fixeron chegar certas inquietudes sobre problemas de espazo nas oficinas. Hai que pensar que o número de traballadores medra pero o escenario no que desenvolven as súas tarefas segue a ser o mesmo. A decisión que tomamos é a seguinte: quitálos das oficinas. Agora, por dicilo así, van estar máis no mundo real. Con portátil e tarxeta UMTS. Con iso, levan a oficina consigo vaian onde vaian. Os comerciais poderán axecutar mellor a vida profesional coa laboral. Isto quere dicir que estamos cen por cen convencidos das posibilidades de cobertura do UMTS. As tarxetas, ademais, son duais GPRS, o que quere dicir que se no rural pérdese conexión UMTS recupérase de inmediato con GPRS.

-(Soler) En realidade, o traballo é unha actividade, non unha ubicación. Isto constitúe un revolucionario cambio cultural. Estamos a crear un novo negocio, unha nova concepción da telefonía e das posibilidades da Sociedade do Coñecemento. En calquera tarefa empresarial, tal e como se conciben ata o de agora, pódese formar un 'cuello' de botella. ¿Que ocorre cando hai uns papeis que asinar e non está presente o xefe, a persoa responsable de facelo? A tecnoloxía permite que isto se poida facer cun móbil. Doutra xeito, os documentos poderían pasar tres ou catros días enriba da mesa.

-(Bordallo) Con esta tecnoloxía un comercial non ten por que estar a primeira hora da mañá no posto de traballo logo de pasar unha hora metido nun atasco de tráfico por querer, precisamente, estar presente a primeira hora. Pode vir a unha hora que non sexa punta, sen ter que sufrir atascos, e con gran parte do traballo feito grazas a estas tecnoloxías das que estamos a falar. Hai moitas cousas que se poden facer entre as 7.00 e as 10.00 horas. E entre as 17.00 e as 23.00.

-Cales son as velocidades que se poden acadar agora en Santiago, neste momento (martes 29 de marzo) neste lugar, o Centro de Demostracións de Telefónica en Compostela?

-(Bordallo) A velocidade que temos agora é equiparable á dunha conexión ADSL básica das que se poden ter no traballo ou no fogar. Estamos a falar duns 350 kbits por segundo. E, nalgúns condicións favorables, a velocidade pode ser maior. Trátase dunha velocidade máis que razoable, sobre todo se temos en conta que estamos a falar de accesos sen fíos. Nas cidades galegas de máis de 50.000 habitantes hai moi boa cobertura. Tamén nas vías de comunicación máis importantes, e en lugares como aeroportos e estacións de autobuses e trens.

-Toca tomar o tema das expectativas. Podemos falar de éxito do UMTS a curto prazo?

-(Bordallo) Neste momento non temos as cifras exactas, pero creo que se venderon xa nos últimos meses uns 50.000 terminais de terceira xeración, aproximadamente. A súa presenza é cada vez máis importante na sociedade, sobre todo nas empresas. O momento decisivo, o momento en que si que se poderá falar claramente de alta presenza do UMTS en España será aquel en que as empresas de desenvolvemento de aplicacións, as operadoras, os fabricantes de terminais móbiles e os clientes vaian todos polo mesmo camiño e á mesma velocidade.

-Chema Soler, ademais de director de Aplicacións tamén é responsable de MovilForum. Fálennos deste programa, interesante para as empresas tecnolóxicas galegas.

-(Soler) MovilForum é unha comunidade de desenvolvedores. Ten 210 solucións tecnolóxicas e 150 empresas asociadas. A estas lles damos soporte tecnolóxico para levar a cabo aplicacións de datos sobre telefonía móbil e soporte comercial.

-É un proxecto de mutuo beneficio, polo que se pode ver...

-(Soler) Efectivamente. Ademais, é unha cuestión de compromiso. Compromiso co mercado español e galego. Hai moitas empresas que queren entrar no tecido tecnolóxico activo pero non teñen recursos ou os que teñen son limitados. É aí onde entramos en xogo. Dándolles cursos sobre ferramentas novas antes de que sexan presentadas ofi-

cialmente. Dándolles un laboratorio onde desenvolver as aplicacións sen custe. Deixándolles os últimos modelos de terminais e unha liña de soporte para resolver dúbidas en menos de 48 horas. En definitiva, cóbrense tódolos flancos para iniciar un proxecto comercial. Unha vez iniciado, brindamos apoio de mercado. Incluímos o proxecto no nosos catálogos e o presentamos en feiras e todo tipo de xuntanzas, como a propia de MovilForum, que se celebra cada ano polo mes de decembro en Madrid.

-Que empresas galegas hai na comunidade MovilForum?

-(Bordallo) Neste momento non temos os datos concretos en canto a volume, pero hai empresas que están achegando solucións interesantísimas como por exemplo Loroestudio, que desenvolve aplicacións Flash para móbiles Symbian e que recibiu o ano pasado o Premio EGANET Xoves Emprendedores na edición 2004 destes galardóns galegos. Tamén traballan connosco outras firmas galegas como Texdigital, Softgas ou Softgal. Esta última empresa, con sede na Coruña, é unha das máis activas do eido tecnolóxico galego. A súa contribución a MovilForum é moi importante

-En que consiste esa contribución de Softgal?

-(Bordallo) No desenvolvemento de solucións de consultoría e de xestión axeitada da información para as empresas. A súa tarefa non se basea tanto en ferramentas tecnolóxicas convencionais como en solucións de natureza máis intanxible.

# "O UMTS vai levar consigo unha revolución cultural"

## Código Cero conversou sobre mobilidade e outros asuntos con Chema Soler e Fernando Bordallo, de Telefónica Móviles

*A clave está na mobilidade. A mobilidade significa, entre outras cousas, traballar dun xeito máis cómodo e ter meirande contacto coa familia e cos amigos. Significa ademais romper espazos físicos, crebar cadeas. Tecnoloxías como a de UMTS levan consigo o desenvolvemento dun novo tipo de persoa, a que xa non pon barreiras entre a súa vida laboral e as tarefas de índole máis persoal. A persoa sen fíos: a que leva consigo a oficina e o fogar, vaia onde vaia. "O traballo é unha actividade, non unha ubicación. Estamos asistindo a un revolucionario cambio cultural". Son palabras de Chema Soler, director de Aplicacións e MovilForum de Telefónica Móviles, quen falou en Santiago das vantaxes das novas ofertas de mobilidade e do programa MovilForum, unha iniciativa tecnolóxica da que forman parte empresas galegas como Softgal ou Loroestudio. Soler estivo acompañado dun vello coñecido de Código Cero, Fernando Bordallo, director territorial en Galicia e Asturias de Telefónica Móviles, e xuntos puxeron a proba a conexión a Internet do móbil UMTS. A conclusión do seu "experimento ante medios de comunicación" é a seguinte: conséguense nas cidades galegas unha velocidade equiparable ó do ADSL básico. Máis ou menos uns 350 kbits por segundo. E sen fíos!*



Chema Soler e Fernando Bordallo explicaron polo miúdo os detalles do programa MovilForum.

## CLAVES PARA A ENTREVISTA

### En que consiste o UMTS?

A tecnoloxía UMTS é unha especie de terceiro paso, unha evolución natural do GSM (segunda xeración) e do GPRS (segunda xeración avanzada). Un dos seus puntos fortes é que está baseado en tecnoloxía WCDMA, listaxe inacabable de siglas que ten a súa orixe, como moitas tecnoloxías coas que convivimos hoxe en día, no eido militar. A principal vantaxe da Wide Code Division Multiple Access é que a súa sinal esténdese grazas a un código de ensanchado que só coñecen o emisor e o receptor. UMTS son siglas europeas. Fóra do noso eido, as tecnoloxías denomínanse doutra maneira. Na súa principal característica reside a súa vantaxe: na velocidade. Isto permite que se poidan efectuar videoconferencias (se o ancho de banda medra, tamén os soportes de mensaxe). Para facernos unha idea, dicir que nun vehículo a gran velocidade é posible acadar velocidades de transmisión de ata 144 kbit/seg. En espazos abertos pódese chegar a 348 kbit/segundo (o que máis ou menos é a taxa media ofertada neste momento, oito veces superior á do GPRS). Así e todo, se o usuario non se move e fica quedo no interior dun edificio con cobertura abondo, é posible chegar ós 2 Mbits/segundo.

### Para que serve o UMTS?

Cando o usuario se pregunta para que pode servir un UMTS o mellor é que pense que para o mesmo ca un móbil, pero con melloras. Algo así como unir nun único aparello un computador con acceso a Internet e un teléfono (pero máis semellante en forma a un teléfono cá un computador, para tranquilidade daqueles que non gustan de carrexar pesos excesivos). Co móbil de terceira xeración pódense facer moitas cousas, e o máis frecuente (como ocorre con moitos aparellos tecnolóxicos) é que moitos usuarios fiquen só na superficie, facendo uso só dunha parte pequena dos servizos posibles. O UMTS, loxicamente, non mellora a forma das mensaxes (o que non sabe escribir, seguirá sen saber facelo) nin tampouco o contido. Entre os funcións máis demandadas están as seguintes: videoconferencias e descargas de música en MP3. Tamén é posible ver a televisión no móbil, xogos, clips de vídeo ou videomensaxería.





## REDACCIÓN

Save the Children acaba de dar a coñecer un dato arrepiante: case a metade dos nenos españois confesaron ter atopado na Rede webs ou contidos que lles provocaron medo ou lles pareceron desconcertantes. Desafortunadamente, un 2% identifican o feito de navegar en Internet coa sensación de medo, tal foi a cantidade de veces que foron asustados por outros usuarios ou ben polas pegadas deses usuarios. No que se refire ó chat, o informe da devandita Organización Non Gubernamental sinala que as sesións nestas canles terminou en experiencia “inquietante” para o 31% dos usuarios. A pregunta que se poden facer os pais que len este

estudo é a seguinte: ¿Que fan os nenos unha vez que son asustados en Internet? Estes, segundo Save the Children, soen facer o mellor que se pode facer: saír da páxina ou, simplemente, apagar o computador.

O indesexable, no mundo real, está ó outro lado da parede. Dobramos unha esquina, baixamos as escaleiras do metro e aí está, a faceta máis escura do espírito humano. Fan falla só dez pasos para sentir esa ameaza, e o malo é que en moitas ocasións a ameaza vai dirixida ó elemento máis fráxil, o neno. Isto polo que respecta á vida real. En Internet non hai nada que non haxa na vida real. En lugar de dez pasos, fan falla dez clics para chegar ós dominios do home do saco moderno, ese home normalmente de clase media, con estudos superiores, aparencia máis ou menos convencional e unha sexualidade (para que andarse con rodeos) aberrante. A Rede é o seu terreo de caza, como antes puideron ser parques, xardíns e patios de colexio. ¿Que facer con estes usuarios que, antes que internautas, foron e serán indesexables? ¿Como impedir que se coen nos computadores dos pequenos?.

A resposta, basicamente, non pasa por educalos a eles (está comprobado que é moi difícil corrixir esa tendencia) senón os pais e tamén os cativos. De feito, unha das obrigas dos primeiros é dicirlles ós segundos por onde se pode e por onde non se pode ir. Si se lles di que non se pode cruzar un semáforo cando a figura do home está en vermello, tamén será posible indicarlles que, en Internet, tamén existen as rúas onde non hai luz. Di o xornalista José Cervera, que “non educar ós nenos na Rede está a estas alturas moi preto da irresponsabilidade”. Así e todo, engade, non se pode privar ós nenos de Internet. Isto, ó seu xuízo, é facerlles un moi fraco favor, tendo en conta o crucial que

é ter coñecemento tecnolóxico para un mundo futuro no que se botará ó lixo automaticamente todos aqueles currículos que non inclúan esa bagaxe. “Ten vostede que ensinar ós seus fillos a usar a Rede con cabeza, criterio e seguridade, igual que lles ensina a usar a electricidade”, puntualiza, case se diría que a voz en berro. O certo é que non se trata unicamente de pederastia. Os perigos na Rede son múltiples. A sesión en Internet, por así dicilo, require de *brúxula* e cartas de navegación.

- Virus, vermes, programas espía
- Sitios onde se convoca ó suicidio colectivo (en Xapón son moi dados a isto)
- Sitios onde se di que anorexia é boa, e a bulimia mellor aínda
- Webs de seitas (do que se trata é de facer adeptos dende idades temperás)
- Estafas (dáme os teus datos bancarios, prometo usalos correctamente)

E non se trata de *demonizar* Internet. Simplemente de ser precavidos. Save the Children lanza unha serie de datos para este fin, e xa sabe que en ocasións non hai nada mellor que un dato así, estarrecedor como un calafriño: case a metade dos nenos españois confesaron ter atopado na Rede webs ou contidos que lles provocaron medo ou lles pareceron desconcertantes. Cómpre quedarse con esta porcentaxe: case a metade. Un de cada dous. Para moitos deles, ademais, o acto de navegar en Internet vai acompañado sempre dun matiz de medo. E no chat, as cousas agrávanse, ó estreitarse a distancia entre os suxeitos que se comunican, poñéndose en liña directa cun grupo de persoas onde, inevitablemente, vén sempre un elemento extraño. Save the Children publicou estes datos logo de analizar os costumes dos internautas novos de Reino Unido, Suecia, Italia e España. Segundo a investigación, máis de 13 millóns de nenos europeos navegan de xeito frecuente por Internet. Ademais, catro millóns son menores de 12 anos e 9 millóns teñen entre 12 e 17 anos.

A idade na que normalmente se ten o primeiro contacto con Internet é menor ós 10 anos para unha terceira parte dos cativos españois. O internauta novo será aínda máis novo se hai computador na casa. E máis aínda se o PC, en lugar de estar situado no salón ou no despacho de mamá ou papá, está no dormitorio do rapaz. Segundo un estudo de Kaiser Family Foundation, case un terzo dos escolares de entre 3 e 18 anos confesaron ter falado por teléfono ou navegado en Internet entre unha tarefa e outra das que normalmente se soen levar a cabo nas habitacións. Volvendo ó estudo de Save the Children (que se fixo mediante un software de filtros que localiza a información considerada prexudicial), cómpre sinalar que se especifica que os nenos adoitan a usar a Rede para visitar sitios de entretemento, baixar música, enviar postais ou buscar datos sobre os seus heroes preferidos dos cómics ou dos debuxos animados.

## As novas tecnoloxías entran mellor alá onde hai nenos, e a poder ser en cidades

Os comerciais das empresas de telecomunicacións sábeno ben: os fogares onde predomina a xente maior non son os máis proclives a subirse ó carro de Internet e a telefonía móbil. A situación empeora aínda máis se eses fogares non están situados no medio urbano. Se petamos na porta destas casas coa intención de vender accesos a redes é moi posible que nos recomenden, normalmente con educación, dedicar o noso tempo a outras tarefas. “¿E para que vou necesitar iso eu, filliño?” Esa podería ser a frase coa que se podería deixar a cuestión lista para sentencia.

O estudo *Introdución das TIC nos fogares* da entidade pública empresarial Red.es non fai máis que constatar este feito: as vivendas con persoas de idade, sen cativos e en poboacións de pequeno tamaño son máis reticentes ó uso das tecnoloxías. Por contraposición, onde haxa nenos e nenas haberá máis posibilidade de atopar unha boa conexión a Internet, sobre todo nos núcleos urbanos e en familias de clase media. O devandito estudo sostén que estes fogares (un 54,8% do total) constitúen o alicerce sobre o que se ten que desenvolver a Sociedade da Información, “xa que poden servir de modelo a seguir polos máis escépticos á introdución destas novas ferramentas”. Isto, en liñas xerais, podería significar que, tanto para empresas como para as administracións, o labor comercial máis axeitado pasaría por utilizar como axentes de venda ós membros destas familias (como facer publicidade con imaxes da ledicia reinante nos fogares integrados na Sociedade do Coñecemento). Segundo este estudo elaborado polo Observatorio das Telecomunicacións e a Sociedade da Información de Red.es, existen cinco tipos de fogares tendo en conta o equipamento que van acadando e a velocidade que adoptan para acadalo. Son diferentes niveis de integración (os lectores que cheguen ata estas alturas do artigo é moi posible que sexan do nivel superior ou avanzado), que se van facendo máis restrinxidos a medida que nos achegamos ós extremos, tanto para arriba como para abaixo.

A xuízo destes datos, un 5,1 % das familias caracterízase por contar cun alto nivel de equipamento, con 3,7 servizos contratados de media. Outro 16,4% ofrece un nivel moderado, con 2,9 servizos de media. A porcentaxe máis ampla é a de fogares que, amosando unha actitude aberta cara o uso das tecnoloxías da información, adquireas pero non as utiliza o suficiente. Esta ampla franxa de poboación española (un de cada tres fogares) ten contratada unha media de 2,1 servizos. Os restantes grupos son, basicamente, os que viven de costas á Sociedade da Información. Nin a coñecen nin lles importa coñecela. En realidade, nin sequera amosan certa curiosidade por saber ata que punto lles vai beneficiar Internet ou outras ferramentas de comunicación. A súa actitude (sentencia o estudo de Red.es e un case podería pensar que neste tipo de estudos hai certo grao de reprobación) é de xeito decidido antitecnolóxico. A tarefa de convencer ós membros destas familias de que as novas tecnoloxías traen máis beneficios ca problemas require grandes esforzos. Deste xeito, a investigación tamén pon de manifesto, unha vez máis, o que xa se sabía: a necesidade de adoptar medidas que impulsen a introdución das TIC para o seu uso se corresponda co desenvolvemento económico da sociedade española.

Aquí van unhas conclusións do estudo.

- Obsérvase un incremento xeral do uso da tecnoloxía nos fogares
- Os produtos relacionados co ocio dixital continúan a súa adopción acelerada. A telefonía está preto do uso universal, mentres que a televisión de pago e Internet seguen a sufrir retrasos.
- O grupo máis numeroso (o do 33%) sitúase por riba da media en uso de Internet.
- As actitudes protecnolóxicas teñen un carácter xeralmente práctico (os que máis uso fan das tecnoloxías coñecen as vantaxes que reportan), mentres que as actitudes máis reazas ou antitecnolóxicas teñen raíces emocionais.

# Rede en familia: modo de emprego

## Case a metade dos cativos españois recoñecen ter pasado medo en Internet



# Todas las noticias de un año que pasará a la historia



384 páginas a todo color con las noticias más destacadas del año en el mundo, España y Galicia, mes a mes y día por día. Y, además, amplias crónicas sobre los acontecimientos más sobresalientes que situarán a 2004 en las páginas de la historia.

Un libro en el que más de medio centenar de periodistas pusieron su afán para ayudar a entender las claves de la actualidad.

Con un cuidado diseño y amplia información gráfica que lo convierten en una herramienta de trabajo ágil e imprescindible.




**REGALO CD**

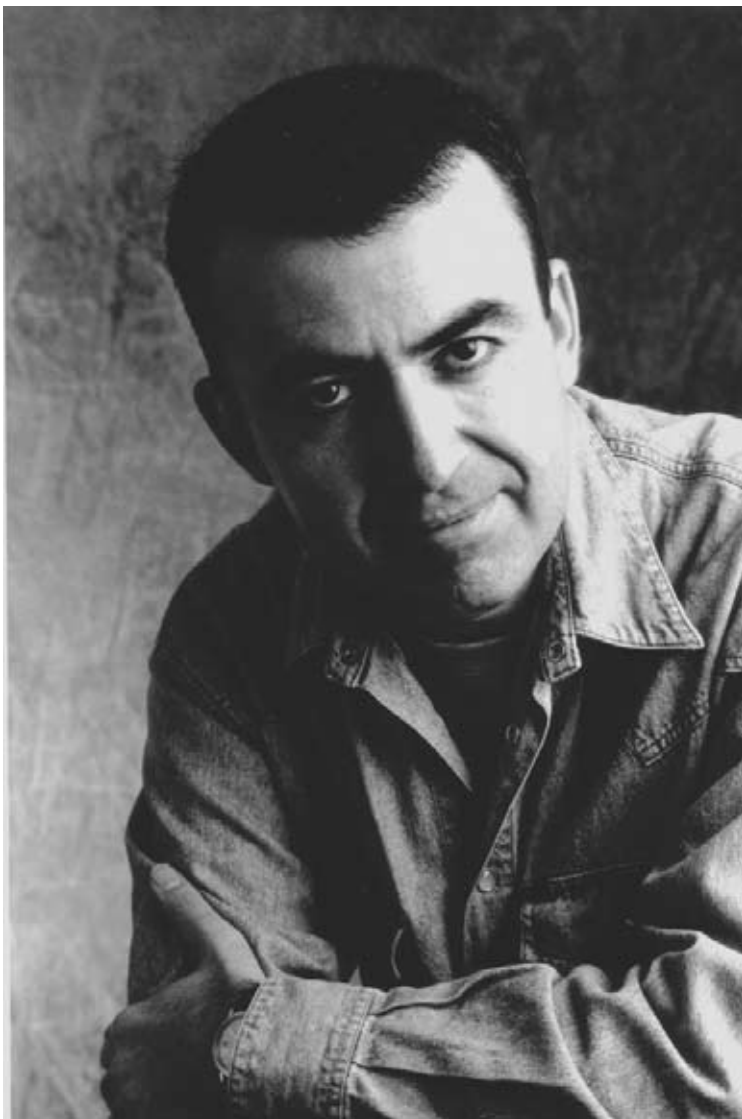
*2004 Un año para la historia*

Sólo por  
**15€**

**Galicia Hoxe**

 **El Correo Gallego**





## O escritor Lorenzo Silva advirte en Santiago que a literatura tamén se está resentir do pirateo en Internet

### REDACCIÓN

O mañá xa chegou. O peor pesadelo para moitos escritores converteuse nunha realidade, segundo indicou o escritor madrileño Lorenzo Silva, autor de libros como *A fraqueza do bolchevique* ou *O lonxano país dos estanques*, nunha conferencia sobre literatura e Internet celebrada en Santiago, na Fundación Caixa Galicia. É o momento, engadiu, de aceptar unha determinada realidade, a mesma pola que xa pasou o negocio discográfico, a mesma que levou á ruína o vello concepto de industria musical. Esta realidade é a seguinte: a inoperancia dos dereitos de autor fronte ás posibilidades de intercambio de ficheiros na Rede. Xa non é momento, engadiu, de crer ó pé da letra as palabras de Bill Gates: “Na creación literaria prevalecía ata o de agora a idea de que os lectores estaban cinguidos ó obxecto literario por excelencia, o libro. Hai anos confiábamos a cegas nas palabras do oráculo, Bill Gates, quen dixo que os libros serían sempre de papel. Eu creo que para moitos lectores o libro en si mesmo é unha referencia preferible e preferida, pero xa non estou tan seguro de que iso pase nas novas xeracións”, comentou. En todo momento en que unha persoa (neste caso, o propio Lorenzo Silva) non ten a necesidade de imprimir o material literario ou xornalístico que crea, é hora de rebrandearse certas cousas. A impresión de cambio irreversible agrávase ademais cando se descubre que na Rede hai determinados textos que non existen xa nas librerías españolas, escasamente dotadas. A estocada final execútase cando o escritor (outra vez Silva) descubre, se cadra cunha mestura de vaidade e preocupación, que toda a súa obra xa está pirateada en Internet, ó alcance de calquera. Ó seu xuízo, non existe diferenza entre ler en papel e ler na pantalla. Neste punto, achegou unha nota discordante na crenza máis ou menos xeralizada de que ler na pantalla é moito máis esgotador que facelo no papel.

No que respecta ó pirateo, amosouse próximo a posturas conciliadoras (o que non deixa de chocar, sobre todo se temos en conta que se trata dunha persoa que vive das palabras): “É necesario desenvolver unha

estratexia para non cometer os mesmos erros ca outros. Está claro que non pode dicirlle a un mozo internauta con escasos recursos que faga chegar relixiosamente o prezo da miña obra ó baixala por Internet. Isto non ten sentido e algúns creadores musicais puxérono en práctica e fracasaron, dándome a razón”. Para achegar luz sobre estes e outros asuntos, Silva relembrou o día en que nun artigo (tamén se dedica ó xornalismo) cometeu a “imprudencia” de meterse con David Bustamante. Logo dunha semana, chegoulle o CD orixinal do artista enviado pola presidenta do club de fans do cantante, co fin de que o valorase xustamente. “Esa moza”, proseguíu Silva, “nunca se atrevería a mercar un CD non orixinal de Bustamante debido, precisamente, á relación afectiva establecida coa figura do artista. Este é o camiño que debe seguir o escritor”, puntualizou. Silva recordou tamén o caso de coñecidos representantes do mundo das artes e o espectáculo ós que parece que se lles acaba o



Silva en Fisterra de cara o vento

mundo cando pensan en como se tambalean os vellos modelos de protección de dereitos de autor. “Mais non hai que poñerse un tiro na cabeza por iso”, puntualizou, “debemos aceptar que moitas persoas van consumir as nosas creacións de balde. A solución pasaría por establecer uns medios ou unhas canles para que servisen de alternativa válida. Un camiño intermedio que fose máis atractivo có de acudir ó pirateo para todas aquelas persoas que non poden mercar un libro”.

### Datos sobre Lorenzo Silva

- A súa web persoal é [www.lorenzo-silva.com](http://www.lorenzo-silva.com)
- Naceu en 1966 no Hospital Militar Gómez Ulla en Madrid
- É autor de obras como *Novembro sen violetas*, *A fraqueza do bolchevique* ou *O alquimista impaciente* (estes dous últimos levados ó cine)
- Algúns dos seus libros foron traducidos a linguas de todo o mundo
- Nunha foto da súa web vézelle enfrontándose ó vento de Fisterra
- Varias das súas obras pertencen ó xénero de novela negra, e están protagonizadas por dous gardas civís coñecidos como Bevilacqua e Chamorro. É o caso de libros como *O lonxano país dos estanques* ou *Ninguén vale máis có outro*.

## O chat: a linguaxe sedutora

Lorenzo Silva, que acudiu con motivo do ciclo *Formas de comunicación para o século XXI* (organizado pola Fundación Caixa Galicia) deixouno claro dende o principio: non quería que a súa conferencia fose por camiños previsibles.

Falou de literatura e Internet con ollos novos, dende varios puntos de vista. Gran parte da súa intervención xirou en torno a esta pregunta: ¿Como pode afectar Internet á literatura? Ó seu xuízo, a Rede parece estar deixando unha de cal e unha de area. Por unha banda, ten capacidades evidentes para crear escritores, pero é un “elemento dubidoso” para manter ou fomentar a lectura. Así e todo, puntualizou, non hai oposición entre Internet e o literario, xa que a Rede segue a ser un espazo de palabras, un lugar no que a representación escrita da lingua é o único fío de Ariadna que usamos para movernos. “Esta realidade verbal”, dixo, “abrange moitos contidos, e reforzou a vocación de moita xente por escribir”.

Silva tamén se puxo en contra da opinión xeralizada de moitos usuarios, que consideran que o feito de escribir facendo uso das novas tecnoloxías vai directamente en detrimento da lingua escrita (abreviaturas, derivacións, empréstemos doutras linguas, sobre todo do inglés). Na súa opinión, é moi doado atopar hoxe en día na Rede exemplos de textos de variada índole iguais ou superiores en calidade ós das vellas cartas, incluso onde menos se esperan atopar, nos foros e nos chats, “onde hai persoas que seguen a seducir coa linguaxe, e isto é consubstancial dende sempre á expresión literaria”.

A comunicación, en definitiva, non ten por que ser máis simple. “Non son un gran usuario de foros e chats”, engadiu, “pero a veces me sorprende moito a abnegación de moitos usuarios por achegar non só información valiosa, senón tamén unha boa estrutura”.





## REDACCIÓN

Trátase, en definitiva, dun foro para axudar (tecnoloxicamente falando) a axudar. Con esta finalidade, os participantes afondarán no significado do ciberactivismo, o rol do voluntariado na Sociedade da Información e todo o referente á solidariedade *on line* como nova forma de colaborar a través de Internet. Ademais, celebraranse mesas redondas nas que se debaterá sobre a efectividade dos proxectos de *acción clic*, sobre as ferramentas de maior éxito na busca da redución da fenda dixital. Polas tardes, desenvolveranse obradoiros específicos, en relación ás diferentes formas de aproveitamento das novas tecnoloxías con fins solidarios.

A este respecto, Pilar Rojo citou un caso concreto co fin de que se entenda perfectamente que papel pode ter o espírito solidario a través de Internet: o caso de Amina Lawal, a muller condenada a morte en Nixeria por considerar as autoridades que era culpable de adulterio. Na Rede, Amnistía Internacional puxo en marcha unha campaña de recollida de sinaturas a escala mundial para poñerlle fin a esa inxustiza (ía ser lapidada a raíz da decisión dos membros dun tribunal que de seguro tiñan máis faltas das que dar conta cá propia Amina), conseguindo gran repercusión internacional e un importante éxito. Dito doutra maneira: a información en Internet discorre rápido, pero a solidariedade curta o vento, tan estreito é o vínculo (invisible pero firme) que

une a tódalas persoas que, ademais de en si mesmas, tamén pensan no benestar dos demais.

Así define o fenómeno a Dirección Xeral de Voluntariado (departamento organizador destes foros): “O voluntariado é unha das máis claras expresións de solidariedade en acción. Trátase dunha realidade global, dun fenómeno social de masas que envolve a centos de millóns de persoas en todo o mundo, que ofrecen o seu tempo, habilidades e coñecemento para a mellora da súa comunidade e da sociedade en xeral”. Se a iso lle engadimos as posibilidades da Rede, sobre todo no que se refire ó fornecemento da comunicación (máis fluída, máis rápida), entón o resultado é unha máis que posible idade de ouro do voluntariado. Se non imos cara Amnistía Internacional, esta vira cara nós, aparecerá cada mañá nas bandexas de entrada dos nosos correos electrónicos. E non hai que esquecer o poder doutra das canles principais polas que discorre a información hoxe en día: a telefonía móbil. Aí entran en xogo as mensaxes de texto (SMS), onde xa se fixeron un oco importantes mostras de solidariedade. As boas intencións dalgúns persoas non soen durar moito, nin sequera os minutos que se empregan en ir dende o fogar ó banco para ingresar cartos nunha conta aberta con fins altruístas.

A solidariedade é un sentimento en ocasións efémero, pero non tanto como para que non teñamos tempo para escribir un texto breve e envialo. Así ocorreu hai pouco no *tsunami* do Sueste de Asia. Para a campaña organizada en España co fin de paliar os efectos da catástrofe, recadáronse 7,5 millóns de euros, por vía de mensaxes de texto. A iniciativa, posta en marcha por Antena 3, trouxo consigo a intervención do Ministerio de Economía e Facenda, que se comprometeu a renunciar ó cobro do IVE ás operadoras de telefonía móbil, polo que se destinou todo o importe de cada mensaxe (1,04 euros) ás vítimas do *tsunami* no Índico. Unha vez máis, a clave do éxito residiu na rapidez e na comodidade. Por un momento, gran parte de España púxose na pel dos demais. A cuestión é poder aproveitar o momento en que un español se sente solidario.



# Un foro para axudar (tecnoloxicamente) ós que axudan

A Dirección Xeral de Voluntariado organiza en Santiago a Conferencia Internacional de Voluntariado e Novas Tecnoloxías, entre o 7 e o 9 de abril, no Palacio de Congresos de Galicia

*Durante tres días, a Xunta intentará converter Santiago no centro de operacións do colectivo solidario do novo mundo, é dicir, dese gran (en tódolos significados do termo) grupo de persoas que dedica boa parte do seu tempo libre e dos seus esforzos a axudar ó resto das persoas. E todo iso canalizado a través das novas tecnoloxías da información. Internet e voluntariado: esa é a base sobre a que se apoia a Conferencia Internacional de Voluntariado e Novas Tecnoloxías, presentada hai unhas semanas pola conselleira de Familia e Xuventude, Pilar Rojo. O encontro, que se celebrará entre o 7 e o 9 de abril en Compostela, porá en marcha o proxecto Volunet, “unha iniciativa que busca facilitar ás entidades de acción voluntaria galegas a súa entrada efectiva na Sociedade do Coñecemento”, segundo informou Pilar Rojo. O proxecto, engadiu, “prolongarase ata xaneiro de 2006 e permitirá dotar a 200 asociacións dun computador con software e información abonda para o dominio das ferramentas informáticas”.*



## Compostela: cidade solidaria

Paralelamente á organización da Conferencia de Voluntariado e Novas Tecnoloxías organizarase a celebración da Cidade Solidaria, espazo no que as entidades galegas de acción voluntaria, universidades galegas e os principais concellos galegos que desenvolven actividades solidarias poderán informar sobre os seus proxectos. Así o explica María José Bravo, directora xeral do Voluntariado, na web de Volunet: “Coincidindo coa conferencia, queremos facilitar ás entidades a posibilidade de presentar o seu traballo e poder darse a coñecer e compartir experiencias cos máis de 1.500 participantes que neses días esperamos que nos acompañen. Con tal motivo, imos organizar un espazo ao que denominamos a Cidade Solidaria, no que aproximadamente 60 entidades de acción voluntaria poderán estar presentes”. A Dirección Xeral do Voluntariado vai proporcionar gratuitamente o *stand* e a comida para dúas persoas por entidade que participe nesta área.



## Xoves día 7

**8.30 Entrega documentación**  
**9.30 Conferencia Plenaria: e-voluntariado, a visión de Sun.**  
**Adolfo Hernández.** Vicepresidente mundial Sun Microsystem. Director Xeral Sun Ibérica

**10.30 Conferencia Plenaria: O discreto encanto da filantropía. Estratexias de marketing social.**  
**Carlos Mañas Gómez.** Presidente de ADEMÁS (Asociación de Marketing Social)

**11.30 Mesa Redonda: Reducindo a fenda dixital.**  
**Juan Pablo Sánchez-Beltrán.** Fundador e Presidente da ONG Teso (Telecomunicacións Solidarias)

**12.30 Descanso**

**13.00 Acto inaugural**  
**Pilar Rojo Noguera.** Conselleira de Familia, Xuventude, Deporte e Voluntariado da Xunta de Galicia

**14.00 Xantar**

**16.00 Conferencia Plenaria: Voluntariado virtual.**  
**Ismael Peña.** Director de Cooperación ao Desenvolvemento da UOC, CampusForPeace.org

**17.00 Conferencia Plenaria: Educ.ar**  
**Martin Varsavsky.** Fundación Martín Varsavsky educ.ar

**18.00 Descanso**

**18.30 Obradoiros**  
**Ferramentas informáticas para entidades e voluntarios**  
**Arancha Cejudo.** Responsable de contidos do site [www.hacesfalta.org](http://www.hacesfalta.org)  
**Responsabilidade Social Corporativa: relacións ONG-Empresa**  
**David Campos.** Director de Responsabilidade Social Corporativa de Sun  
**José Manuel García Prieto.** Consultor Externo de Sun  
**Francisco Rodríguez.** Delegado de Médicos Sin Fronteras en Galicia

**Programas de colaboración e asesoramento Policial e emprego de novas tecnoloxías**  
**Germán Lago González.** Xefe de Sección e Coordinador Relacións Cidadáns.  
**Dirección Xeral da policía**  
**Acción voluntaria a través da rede**  
**Luis Asenjo.** Presidente da Asociación de voluntarios informáticos de Galicia

**Voluntariado e participación social nunha sociedade en rede**  
 Coordinadoras:  
**Beatriz Cebreiro López.** Pfra. Titular de Tecnoloxía Educativa. Facultade de CC. da Educación da USC  
**Carmen Fernández Morante.** Especialista en educación social e novas tecnoloxías da USC

**Voluntariado con Naciones Unidas. Programa UNITEs. Experiencia piloto na Universidade da Coruña.**  
**Vanessa Míguez Martín.** Técnica de Cooperación para o Desenvolvemento da Oficina de Cooperación e Voluntariado da Universidade da Coruña (UDC).  
**Paula Mariñas Berdullas.** Técnica de Voluntariado da Oficina de Cooperación e Voluntariado da UDC.

**VRM (Volunteer Relationship Management): Internet ao servizo do voluntariado**  
**Ilan Kava Franklin.** Coordinador do site [donarsindeseembolsar.net](http://donarsindeseembolsar.net)

**Aproveitamento e reciclado de equipos informáticos con fins solidarios**  
**Juan Pablo Sánchez-Beltrán.** Fundador e Presidente da ONG TeSo (Telecomunicacións Solidarias)

**Infancia e Internet: un enfoque desde os dereitos dos nenos e as nenas**  
**Juan Merín Reig.** Director de Mobilización Social e Educación para o Desenvolvemento. UNICEF

**Illa virtual: Cibervoluntarios para a seguridade do menor en Internet e contra a pornografía infantil**  
**Guillermo Cánovas.** Presidente de ACPI e Protegeles.com

**Comunidade virtual de voluntariado para a axuda de persoas desfavorecidas**  
**David Crespo.** Responsable de Contidos on line. **Fundación Bip-Bip**

**Ciberpromoción das causas sociais: ética e persuasión**  
**Carlos Mañas Gómez.** Presidente de ADEMÁS (Asociación de Marketing Social)

**Información, Voluntariado e Redes Dixitais**  
**Bruno Ayres.** Promotor/Coordinador do proxecto Portal do Voluntario. [www.portaldovoluntariado.org.br](http://www.portaldovoluntariado.org.br)

**Voluntariado virtual para e-learning solidario**  
**Ismael Peña López.** UOC (Universitat Oberta de Catalunya) [CampusForPeace.org](http://CampusForPeace.org)  
**Hanne Engelstad.** Coordinadora de Voluntariado da UOC (Universitat Oberta de Catalunya)

## Preto de trinta expertos arredor dunha idea: unha nova Sociedade da Información centrada na persoa

Tres días. Do 7 ó 9 de abril en Santiago de Compostela, no Palacio de Congresos e Exposicións. Unha boa oportunidade para poñerse ó día en todo o referente a unha acción tan vella (e ó mesmo tempo tan necesaria) como poñerse na pel da persoa que temos ó lado e poñernos mans á obra para axudala. E todo iso, sen recibir nada a cambio. Diso precisamente, de voluntariado, falarán ó longo das tres xornadas os preto de trinta expertos que formarán parte deste encontro, entre os que podemos destacar a Carmen Laviña, presidenta da Plataforma de Voluntariado de España; Miguel Reina, director de Google España; Adolfo Hernández, vicepresidente mundial de Sun e Guillermo Cánovas, presidente da Asociación contra a Pornografía Infantil, quen impartirá unha clase práctica sobre os cibervoluntarios para a seguridade do menor en Internet e contra os abusos a nenos como material de consumo na Rede.

A celebración do foro segue os principios marcados na declaración do Cume Mundial sobre a Sociedade da Información desenvolvida en Xenebra o pasado ano. As principais propostas foron o compromiso de construír este novo concepto de sociedade centrada na persoa, de xeito que tódolos pobos poidan desenvolver o seu potencial e mellorar a súa calidade de vida, encarreirar as posibilidades das tecnoloxías da información co fin de acadar a erradicación da pobreza e lograr unha educación primaria universal, e promover a igualdade de sexo.

Neste proxecto da Consellería de Familia, Xuventude, Deporte e Voluntariado, ademais das universidades de Santiago e A Coruña, colabora a Dirección Xeral de Tecnoloxía da Consellería de Industria. A iniciativa conta tamén co patrocinio de Sun Microsystem.

## Venres día 8

**10.00 Conferencia Plenaria: Sociedade da Información e Voluntariado**  
**Carmen Laviña Bellido**  
 Presidenta da Plataforma do Voluntariado de España

**11.00 Conferencia Plenaria: Menor, Internet e Seguridade**  
**Guillermo Cánovas.** Presidente de ACPI e Protegeles.com

**12.00 Descanso-café**

**12.30 Mesa Redonda: Tecendo redes para o voluntariado**  
**Elena Acín.** Directora da Fundación Chandra. ([Canalsolidario.org](http://Canalsolidario.org))  
**Bruno Ayres.** Portal do voluntario. Promotor/Coordinador do Proxecto [www.portaldovoluntariado.org.br](http://www.portaldovoluntariado.org.br)

**Jefferson Ramírez.** Director Executivo da corporación Somos Más

**14.00 Xantar**

**16.00 Conferencia Plenaria: Ciberactivismo**  
**Diana Casellas Pauli.** Responsable de Comunicación de Campañas. Intermón-Oxfam

**17.00 Conferencia Plenaria: A exclusión na sociedade da información**  
**Javier Barranco.** Director de Área de Proxectos Sociais de Fundación Telefónica. Proxecto "ColaboraOnline"

**18.00 Descanso**

**18.30 Obradoiros**  
**Ferramentas informáticas para entidades e voluntarios**  
**Arancha Cejudo.** Responsable de contidos do site [www.hacesfalta.org](http://www.hacesfalta.org)  
**Responsabilidade Social Corporativa: relacións ONG-Empresa**  
**David Campos.** Director de Responsabilidade Social Corporativa de Sun  
**José Manuel García Prieto.** Consultor Externo de Sun  
**May Escobar Lago.** Directora Xeral da Fundación Bip-Bip

**Programas de colaboración e asesoramento Policial e emprego de novas tecnoloxías**  
**Germán Lago González.** (Xefe de Sección e Coordinador Relacións Cidadáns).  
**Dirección Xeral da policía**  
**Acción voluntaria a través da rede**  
**Luis Asenjo.** Presidente da Asociación de voluntarios informáticos de Galicia

**Voluntariado e participación social nunha sociedade en rede**  
 Coordinadoras:  
**Beatriz Cebreiro López.** Pfra. Titular de Tecnoloxía Educativa. Facultade de CC. da Educación da USC  
**Carmen Fernández Morante.** Especialista en educación social e novas tecnoloxías da USC

**Voluntariado con Naciones Unidas. Programa UNITEs. Experiencia piloto na Universidade da Coruña.**  
**Lorena Rilo Pérez.** Técnica de Voluntariado da Oficina de Cooperación e Voluntariado da Universidade da Coruña.  
**Paula Mariñas Berdullas.** Técnica de Voluntariado da Oficina de Cooperación e Voluntariado da UDC.

**VRM (Volunteer Relationship Management): Internet ao servizo do voluntariado**  
**Ilan Kava Franklin.** Coordinador do site [donarsindeseembolsar.net](http://donarsindeseembolsar.net)

**Aproveitamento e reciclado de equipos informáticos con fins solidarios**  
**Juan Pablo Sánchez-Beltrán.** Fundador e Presidente da ONG TeSo (Telecomunicacións Solidarias)

**Infancia e Internet: un enfoque desde os dereitos dos nenos e as nenas**  
**Juan Merín Reig.** Director de Mobilización Social e Educación para o Desenvolvemento de UNICEF

**Illa virtual: Cibervoluntarios para a seguridade do menor en Internet e contra a pornografía infantil**  
**Guillermo Cánovas.** Presidente de ACPI e Protegeles.com

**Comunidade virtual de voluntariado para a axuda de persoas desfavorecidas**  
**David Crespo.** Responsable de Contidos on line. **Fundación Bip-Bip**

**Ciberpromoción das causas sociais: ética e persuasión**  
**Carlos Mañas Gómez.** Presidente de ADEMÁS (Asociación de Marketing Social)

**Información, Voluntariado e Redes Dixitais**  
**Bruno Ayres.** Promotor/Coordinador do proxecto Portal do Voluntario. [www.portaldovoluntariado.org.br](http://www.portaldovoluntariado.org.br)

**Voluntariado virtual para e-learning solidario**  
**Ismael Peña López.** UOC (Universitat Oberta de Catalunya) [CampusForPeace.org](http://CampusForPeace.org)  
**Hanne Engelstad.** Coordinadora de Voluntariado da UOC (Universitat Oberta de Catalunya)

## Sábado día 9

**10.00 Conferencia: Comunicación, xestión de crise e mobilización do voluntariado na sociedade do risco.**  
**José Luis Piñuel Raigada.** Catedrático de Xornalismo da Universidade Complutense de Madrid

**11.00 Conferencia Plenaria: Internet e a voz das persoas.**  
**Enrique Dans.** Director da Área de Sistemas e Tecnoloxía da Información. Instituto de Empresa. [EnriqueDans.com](http://EnriqueDans.com)

**12.00 Descanso-café**

**12.30 Conferencia plenaria: Google nun entorno solidario.**  
**Miguel de Reina.** Director de Google, España e Portugal

**13.30 Clausura**  
**Pilar Rojo Noguera.** Conselleira de Familia, Xuventude, Deporte e Voluntariado da Xunta de Galicia



## REDACCIÓN

Se o voluntariado fose un país, o pasaporte sería a confianza na bondade do ser humano. Os voluntarios se lles recoñece cando se lles pregunta se cren que é posible cambiar o mundo e responden automaticamente que si. Teñen moitas formas de manifestarse. Non se trata unicamente de axudar ás persoas invidentes a cruzar o paso de cebra, aínda que ese simple acto sexa parte da súa educación sentimental, se cadra o primeiro momento do primeiro momento en que decidiron dedicarse a axudar ós demais sen recibir nada a cambio. Os voluntarios teñen cambiado moito ó longo dos séculos. Ó mellor o primeiro voluntario foi aquel que empezou a socorrer ós peregrinos á beira dos camiños santos. Ou non: se cadra o primeiro foi o peregrino que axudaba a aqueles que o agardaban nos cruzamentos de corredoiras. En realidade, é difícil en ocasións distinguir quen é o que axuda e quen o axudado. Para algúns, no feito de axudar vén a recompensa. Isto non cambiou ó longo dos séculos. A esencia fica intacta, por moito que os voluntarios de hoxe en día, ademais de voluntarios, sexan internautas. O que si que cambiaron son as canles onde se leva a cabo cada loita social. Agora está a Sociedade da Información, con Internet e os teléfonos móbiles irrompendo en escena con todo o que iso leva consigo: as persoas solidarias teñen máis posibilidades de atoparse e de organizarse. Por outra banda, as persoas que precisan axuda teñen máis opcións para recibila. Ó longo dos días 7, 8 e 9 de abril o Palacio de Congressos de Santiago vai acoller a algunhas das persoas que máis están a facer en Galicia e España a prol de aproveitar a Sociedade do Coñecemento para conseguir maiores e mellores accións solidarias. En Compostela, no Foro Volunet, estarán presentes universidades, institucións públicas e organizacións sen ánimo de lucro como a Asociación de Marketing Social (ADEMAS, con sede na cidade de Pontevedra), Hacesfalta.org ou Donarsindeseembolsar.net, unha web na que (como di o seu propio nome) se poden facer doazóns unicamente cun clic ou facendo uso da clave dun produto da campaña. Tamén estarán presentes, entre outros, estes colectivos.

#### • ONG TESO (Telecomunicacións Solidarias)

<http://www.renuevate.com/teso/>

Trátase dunha organización valenciana que, entre outras moitas cousas, recicla computadores para entregalos logo de balde a ONGs nacionais ou internacionais. Ademais, organiza cursos, obradoiros, coloquios e tarefas de asesoramento sobre novas tecnoloxías da información.



#### • Fundación Bip Bip

[www.fundacionbip-bip.org](http://www.fundacionbip-bip.org)

Outra ONG que dedica os seus esforzos á democratización das novas tecnoloxías. Este proxecto xurde da iniciativa privada dun grupo de empresarios solidarios que tomou a decisión de achegar a Sociedade da Información ós que se encontran á outra beira da fenda dixital. Parten do principio de que todo o mundo ten dereito por igual a formar parte deste novo tipo de estrutura social unida polo coñecemento e a comunicación.

#### • Fundación Auna

[www.fundacionauna.org](http://www.fundacionauna.org)

A Fundación Auna forma parte do Grupo Auna. O seu obxectivo é “contribuír ó desenvolvemento da Sociedade da Información en España, en beneficio dos cidadáns, as empresas e as institucións públicas”. Entre as actividades que leva a cabo atópanse a formación en Investigación e Desenvolvemento, análise e prospectiva na publicación de estudos e libros sobre aspectos diferentes da Sociedade da Información.

#### • Campus for Peace

[www.campusforpeace.org](http://www.campusforpeace.org)

Trátase dunha iniciativa da Universitat Oberta de Catalunya que, con motivo do Ano Internacional da Cultura da Paz decretado pola UNESCO, decidiu crear este Campus, “un proxecto que quere poñer as tecnoloxías da información ó servizo da cooperación, a solidariedade, a alfabetización a sustentabilidade, a axuda

humanitaria e a paz”. O Campus for Peace achega coñecementos, recursos e capacidades técnicas, dando apoio á actividade da comunidade universitaria en materia de cooperación e solidariedade.

#### • Fundación Varsavsky

<http://spanish.varsavskyfoundation.org>

Esta ONG foi creada por Martín Varsavsky en maio de 2000, e trátase dunha fundación que promove o acceso a educación de tódolos nenos impulsando o diálogo e o intercambio de coñecemento global para “vivir nun mundo solidario, pacífico e democrático”. Dedicase a conceder doazóns a institucións que, a súa vez, dedican os seus esforzos a estender o acceso mundial á educación e a mellorar a súa calidade.



## Solidariedade on line

Asociacións de toda España daranse cita en Compostela no Foro Volunet





# Inauguración e peche dunha cita que bateu records

## Xuventude Galicia Net 2005 contou cunha saída a Internet de 34 megas e con 35.000 asistentes ó longo de tres xornadas



### REDACCIÓN

#### Inauguración (crónica en tempo real)

Cando citas a moita xente de toda Galicia e España e non encontras sitio para aparcas, iso é un bo sinal. Comezou Xuventude Galicia Net ás 10.30 horas do venres 18 (con bo tempo en Santiago) e todo o mundo parecía coincidir no mesmo punto: este ano 2005 fánse superar tódalas expectativas de asistencia. A explanada do Palacio de Congresos parecía unha gran terminal colectiva de mudanzas, tal era a cantidade de computadores, roupa, mantas e todo tipo de obxectos de uso persoal que se amoreaban, con carriños de supermercado e sen eles. Código Cero tomou nota ó voo dun comentario interesante: "Isto parece un campamento de xuventude no verán pero con ordenadores". Ás 1.500 persoas que se inscribiron oficialmente houbo que engadir algúns milleiros máis de curiosos, usuarios de novas tecnoloxías da información e *party-mañacos* que non puideron apuntarse pero que se achegaron a saudar e recibir unha cantas doses de envexa tecnolóxica. Código Cero arrimouse con bolígrafo e bloc de notas á longa ringleira onde, xa dentro do Palacio de Congresos, a xente agardaba pola credencial.

Esta foi a nosa pregunta, lanzada a ninguén e a todos (antes de formulala xa fomos conscientes de que non íamos recibir un premio á orixinalidade): ¿Qué representa para vós Xuventude Galicia Net? Carlos e HDA colleron a testemuña: "ante todo colegueo. Coñecer a moita xente nova. Xente que ten

os mesmos gustos ca nós. Xente nova e non tan nova. A algúns xa os coñecemos de vista...", dixeron, dándonos a entender que detrás de cada participante hai un extenso currículo de *partys* similares. HDA (así foi como quixo constar neste artigo) e Carlos tamén deron a súa opinión acerca das críticas que soen verter determinados colectivos sobre o que se copia e o que se descarga nestes encontros. Foron, definitivamente, ó gran e sen rodeos: "hai que queimalos, ós da Sociedade Xeral de Autores. Aproveitamos a ocasión para dicirles, a eles que pensan que este tipo de xuntanzas só serven para intercambiar música e películas, que é moi inxusto calquera tipo de canon, e máis aínda o que se quere impoñer



por cada conexión ADSL, ¿ou é que todo o mundo piratea polo feito de ter conexión a Internet?"

O que si que non imponía taxa é a sección extranet do recinto, é dicir, alí onde se recibe a tódolos usuarios das novas tecnoloxías sen necesidade de estar previamente inscritos. Foi alí onde Código Cero atopou a Loreto San Martín, directora xeral de Xuventude, quen se amosou segura de que a deste ano ía ser a convocatoria máis concorrida (unha previsión acertada, como se puido comprobar o domingo á hora de facer recontos).

Ó éxito desta ía contribuír, dixo, o feito de que hai moitos concellos que habilitaron autobuses para achegar ata Galicia Net á "Xuventude". "Os obxectivos desta *party*", comentou San Martín, "son os xa coñecidos: presentar os avances máis salientables das novas tecnoloxías en Galicia, promover as relacións persoais entre os participantes e poñerlle ó seu alcance todo o necesario para o seu enriquecemento".

A extranet de XGN, como puidemos comprobar (xogando, claro) veu este ano 2005 especialmente dotada, cunha importante remesa de Nintendo DS, nova consola portátil que acaba de saír ó mercado e que esperta moito interese pola inclusión de dúas pantallas de gran tamaño, sendo unha delas táctil, o que duplica as posibilidades de "diálogo" entre a máquina e o usuario. A importante dotación de Nintendo DS, que se estivo a presentar oficialmente en Europa a través de Xuventude Galicia Net, fixo que gran parte dos usuarios de videoxogos de Galicia dirixiran non só a mirada cara o Palacio de Congresos, senón tamén os seus pasos. Así o sinalou Eduardo Mato, a persoa que se encarga cada ano de que en XGN todo saia ben ó longo das tres xornadas en que se reparte. Mato, que é subdirector de Centros e Promoción de Actividades, manifestou que tanto a presentación da Nintendo DS como a proxección do filme *Filmax Pinocchio 3000* (o sábado ás 19.00 horas) conseguiron que cinco palabras, "ir a Xuventude Galicia Net", foran a resposta á seguinte pregunta: "que facemos cos nenos este fin de semana?"

### Peche (premios e epílogo)

O encontro de internautas Xuventude Galicia Net 2005 (X\_G\_N), organizado pola Dirección de Xuventude, chegou o seu fin tras tres xornadas de conexión a Internet e un *record* definitivo de asistencia no panorama español. Ao acto de clausura acudiu a conselleira de Familia, Pilar Rojo, quen, acompañada dalgúns patrocinadores e cargos do seu departamento, procedeu á entrega dos premios das distintas categorías. Durante o evento repartíuse a revista Código Cero, un ano máis publicación oficial da *party*.

O gañador do concurso de *Vídeo X\_G\_N*, no que competiron distintas gravacións realizadas durante os tres días do encontro, foi Rafael Carbayeda Castro, a quen se lle entregou un portátil de última xeración Toshiba e un vale de 60 euros. No xogo por equipos *Counter Strike*, o conxunto gañador foi Clan Nonsense.DCT. Os seus membros repartíronse cinco tarxetas X800, cinco gravadores de DVD, cinco Soundblaster de 24 bits e cinco placas base. No de *Gráficos 2D*, o premio, dotado cun ordenador Pentium IV e un monitor TFT de 17 polgadas e un vale de 60 euros, foi para Martín Martínez Barbudo. Na modalidade de fotografía, *Descubre Santiago*, o principal galardón foi Rosa María Sanz Herrero, a quen lle correspondeu unha cámara dixital; en *Gráficos en tres dimensións* resultou premiado Ramón López Seco de Herrera, quen obtivo unha tarxeta de vídeo valorada en 450 euros e

## "O futuro da tecnoloxía é a integración do real e o virtual"

Luis Martín, director de Estratexia de Plataforma e Mobilidade Microsoft Ibérica, estivo en XGN para falar das tecnoloxías do mañá

Microsoft estivo en XGN, malia que esta presenza non espertase as alegrías dunha parte dos mozos asistentes. Así e todo, Microsoft acudiu, tanto para patrocinar o encontro como para falar da Sociedade da Información e outros asuntos que volven, sempre, ó punto de partida do principal valor da mesma, a información. Así, "informando", foise desenvolvendo o relatorio de Luis Martín, director de Estratexia de Plataforma e Mobilidade de Microsoft Ibérica, quen estivo en XGN para botar un pouco de luz sobre un camiño en ocasións escuro, o da tecnoloxía futura. Esta, ó seu xuízo, deberá ser doada de usar e xestionar, interoperable, accesible e de baixo custe de propiedade. Conclusión: que a distancia que separa ó home da máquina se dilúa. Código Cero falou con el uns minutos logo do seu relatorio. E isto foi o que nos contou.



### -Que trae a Microsoft a Xuventude Galicia Net?

-O que traería a calquera líder responsable no mercado. Estivemos en tódalas edicións anteriores. Encantounos dende o principio a iniciativa. A nosa presenza aquí débese a unha das nosas principais razóns de ser: democratizar o uso da tecnoloxía. Antes do PC e de Windows era preciso desembolsar unha importante cantidade de cartos para facerte cun PC a prazos durante catro anos. Agora, están ó alcance de tódalas economías. Aí é onde Microsoft vén marcando a diferenza. Os nosos competidores, Sun, IBM ou Novel, nunca chegaron a crer no PC. Agora si que o fan, unha vez que se decataron de que a opción máis sensata é poñer a tecnoloxía ó alcance de calquera.

### -Á entrada de XGN, antes da súa intervención, escoitamos a unha parte da audiencia amosándose crítica con Microsoft e co software de código pechado...

-Xa, pero iso non cambia en nada a nosa crenza nos beneficios deste tipo de encontros. Sempre nos sentimos ben acollidos, tanto por parte dos mozos participantes como da organización. Pero unha cousa está clara: o feito de que unha persoa non teña a mesma inclinación ca min no que respecta a opcións tecnolóxicas non o converte nun inimigo.

### -Que lle diría vostede a unha persoa que non soubese por que opción inclinarse, por código aberto ou pechado?

-Eu sempre digo que será o mercado e a sociedade quen decida que é o máis axeitado. Con Linux, moita xente valora mellor o Windows, por contraposición. A cociña da nosa nai sempre nos sabe mellor logo de pasar unha tempada comendo lonxe de casa.

### -Que está a facer Microsoft a prol da accesibilidade?

-Dende hai quince anos, a ONCE traballa coa sede de Microsoft en Redmond para afianzar nos nosos sistemas operativos a inclusión de elementos engadidos como o aumento das fontes ou a narración das iconas para persoas con discapacidades, e o mesmo cos espazos web. O factor "accesibilidade" é de primeira orde, tendo en conta que unha de cada dez persoas ten algún tipo de discapacidade. Eu mesmo, como dixen na conferencia, son discapacitado. Son xordo dun oído. Este proceso de achegarse a tódolos usuarios forma parte da democratización da tecnoloxía da que falei antes.

### -Cara onde camiñamos tecnoloxicamente?

-Cara unha situación que non lle obrigue ó usuario a romper entre a súa vida virtual e a vida real. Eu podo estar en contacto coas actividades do tempo de lecer e coas tarefas de traballo de forma máis integrada e sinxela. Trátase de ser máis eficientes na vida laboral e, de xeito simultáneo, ter máis contacto coa familia. De falar e escoitar ó computador. Ser quen de facer máis cousas sobre a marcha. Que funcione todo automaticamente.

unha cámara Kodak; en *Animación*, fíxose co galardón Iván Rodríguez Arós, a quen se lle obsequiou cun portátil e un vale de compra de 60 euros de El Corte Inglés, o mesmo premio lle correspondeu ao gañador do concurso *Deseño de páxinas web*, Javier Val Barbeira e, na categoría de *Case-Mod* (deseño de caixas PC), Alejandro Rico Plata fíxose cun portátil HP.

Nesta edición de XGN a saída de Internet foi ampliada dos 34 megas do ano pasado aos 134, e a velocidade da rede interna pasou a ser de 1.000 megabits (1 gigabit), co que se multiplicou por 10 a velocidade de 2004. Deste xeito, XGN converteuse no primeiro evento destas características que realiza a conexión a este nivel. A participación na zona de libre acceso, extranet, aumentou dos 20.000 que se achegaron na pasada edición aos 35.000 da edición 2005.



Del 30 de junio al 3 de julio/05



## ACERCANDO MUNDOS

### VIII Salón Multimedia, Informática y Telecomunicaciones:

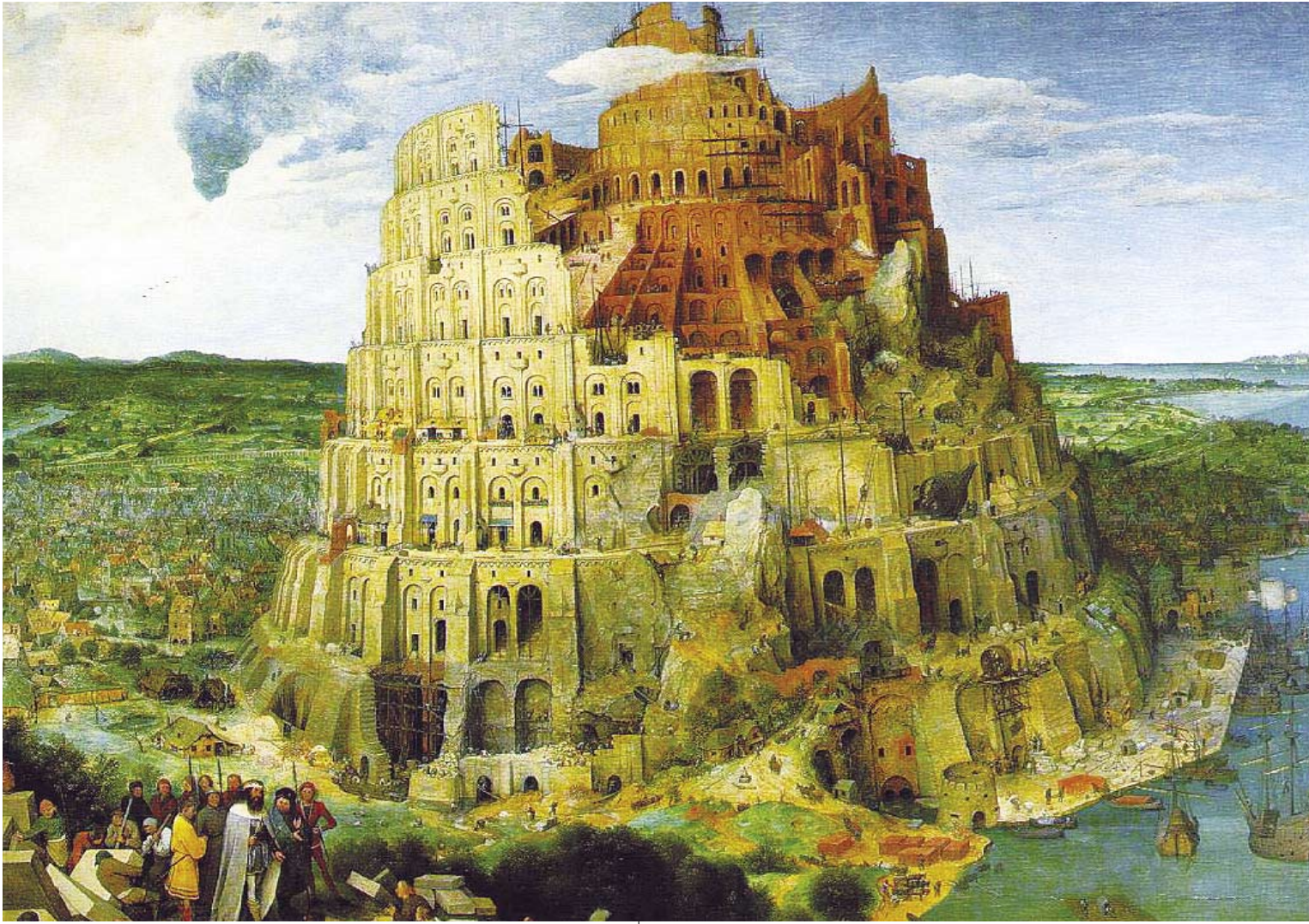
Internet, Comercio electrónico,  
Software, Hardware,  
E-business, Aplicaciones sector  
industrial, Soluciones integrales  
y Servicios a empresas.



FUNDACIÓN SEMANA VERDE DE GALICIA 36540 SILLEDA · Pontevedra · Tel 986 577000  
mite@feiragalicia.com · [www.feiragalicia.com](http://www.feiragalicia.com)







que non teñen unha versión escrita. Son linguas que, como as tradicións, son transmitidas de xeito oral, ó lume da fogueira. Dito doutro xeito: o seu alfabeto non está codificado. A UNESCO sinala que, en consecuencia, perderase “a diversidade cultural nas redes de información e aumentarán as desigualdades sociais e económicas, posto que a linguaxe é o vehículo para comunicar o coñecemento”. O nexa da tradición crebarase, precisamente, por culpa de aquilo que fixo que perdurase ata o presente: a voz. Esta é a base sobre a que se transmite a fórmula para unha determinada medicina. Se á Sociedade da Información lle chegase a preocupar algo do mundo que a fixo posible, a receita dun pobo indíxena para curar unha enfermidade estaría no posto máis baixo dunha listaxe de prioridades.

As creacións do home non se preocupan do home. Ten que ser o home mesmo o que asuma esta responsabilidade. A UNESCO enténdeo así, antes, durante e despois de pór en marcha o plan Babel. Esta iniciativa non quere ser unha homenaxe a todos aqueles xeitos de falar minoritarios senón tamén (e sobre todo) unha aposta decidida por promover a diversidade lingüística na Rede. Do que se trata é de converter o papel en branco en papel escrito, mais con significado: baixo os auspicios da UNESCO, a Universidade de California en Berkeley está a levar a cabo un proxecto para codificar once alfabetos modernos que utilizan ata 20 millóns de persoas en Asia e África (nestes continentes, por certo, é onde se concentran a meirande parte das linguas en extinción). Segundo a UNESCO, a súa preservación pasa de xeito inevitable por unha única canle, Internet. “Os pobos minoritarios”, continúa o Centro de Colaboracións Solidarias, “encóntranse ante unha elección obrigada entre o futuro ou a conservación da lingua materna. Estes dous continentes, Asia e África, suman o 70% da poboación mundial, mentres que a súa presenza en Internet redúcese ó 34%”. Este proceso de revitalización, ademais, sería conveniente inicialo antes de que sexa tarde de máis, posto que unha vez que se deixa de utilizar unha lingua é imposible sacala do esquecemento. As linguas, neste sentido, funcionan como as casas abandonadas. En canto se vai o último habitante, acéclase a caída.

## O monopolio do inglés en Internet vai camiño de acabar con máis da metade das linguas do mundo

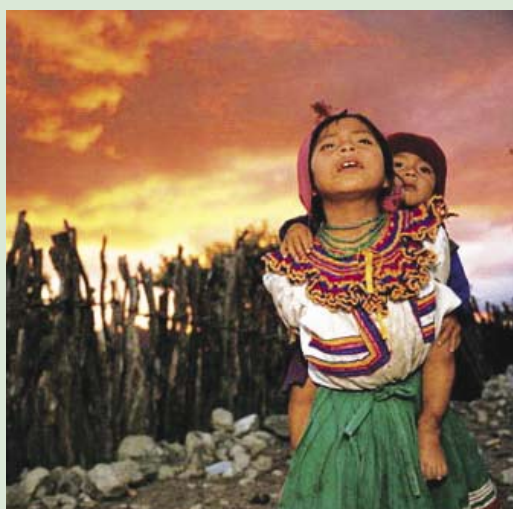
F.S.

A vida moderna non é un club de libre acceso para todos/todas. As aldeas van quedando baleiras. Cada día, unha especie animal ou vexetal pasa a formar parte do recordo. As persoas que non están afeitas á tecnoloxía quedan automaticamente fóra do mercado laboral. No tráfico das cidades, só os máis valentes (ou os faltos de escrúpulos) sobreviven. Ademais, todo o mundo parece estar falando nun único idioma. ¿Qué ocorre cun país de apenas tres millóns de habitantes como Galicia que non chega á media europea de taxa de penetración de Internet no que gran parte dos mozos e mozas consideran que a súa lingua é propia de *paletos*?

A situación, lonxe de mellorar, parece que empeora cando se fan públicos datos coma estes: o monopolio do todopoderoso inglés na Sociedade do Coñecemento vai facer que desaparezan en torno ó 50 ou o 90% das 6.000 linguas que hai neste momento no mundo. Dito doutra maneira: 476 millóns de analfabetos falan linguas pequenas condenadas a esmorecer no eido das

novas tecnoloxías. ¿Que cabida ten na Rede unha lingua que falan unicamente 1.000 familias na fronteira entre Mongolia e Rusia? ¿Que lles vai ofrecer a sociedade do benestar? ¿Acaso un computador lles vai axudar a conservar mellor as colleitas e a que os seus cabalos vivan máis e sexan máis fortes? Internet, de xeito paradoxal, é un instrumento para a comunicación que vai acabar con milleiros de formas de comunicarse. Liberdade e cadea.

Autopista e barreira. Segundo o Centro de Colaboracións Solidarias, a lingua materna vai cinguida estreitamente ó desenvolvemento dunha identidade equilibrada: “Os nenos que inician a súa educación no seu idioma amosan un desempeño maior ca aqueles ós que se lles impuxo un diferente, do mesmo xeito que os adultos analfabetos desenvólvense mellor ó aprender a ler e a escribir”. A cuestión é que hai unha infinidade de culturas de gran riqueza ás que lles tocou perder a partida. En contraposición, a banca amósase especialmente benevolente co idioma anglosaxón, dándose así un novo caso de enriquecemento do enriquecido. O principal problema de moitas destas linguas pequenas é



### Caixeiros automáticos e procesadores de texto para linguas maias

As iniciativas a prol das linguas pequenas na Sociedade da Información son frecuentes, pero se cadra bótase en falla máis compromiso por parte dos gobernos dos países que están implicados, non só dos que máis saen perdendo na xogada, senón dos que se levan o primeiro premio, os de fala anglosaxona. De entre tódolos proxectos que se están a levar a cabo nos últimos meses, destacan algúns de Centroamérica como por exemplo o da Academia de Linguas Maias de Guatemala (ALMG), quen, conxuntamente co Banco de Desenvolvemento Rural, está a esgotar tódalas posibilidades que brinda a tecnoloxía para que as linguas maias (concretamente a dos indíxenas k'iche) non perdan capacidade de resistencia precisamente por estar imposibilitadas para a tecnoloxía. Os k'iches, que segundo informa El Correo Gallego nunha reportaxe, constitúen unha etnia de 1,3 millóns de persoas en Guatemala, poderán beneficiarse dun procesador de palabras desenvolvido sobre a plataforma Open Office (Linux). A ferramenta inclúe tódalas funcións que pode ter un procesador de texto dos que se utilizan a cotío nos fogares e no traballo. A iniciativa tamén leva consigo o desenvolvemento de caixeiros automáticos nesta lingua, ata un total de 130. O obxectivo daquela é difundir e preservar os idiomas maias, e estímase levar en breve estas ferramentas non só a institucións académicas e educativas senón a aqueles lugares onde se encontran os, ata o de agora, axentes de preservación desta cultura, os homes e mulleres descendentes do pobo maia. Dáse a casualidade de que tanto en Guatemala como no seu contorno hai unha gran cantidade de indíxenas que renunciaron á lingua española en beneficio da propia de seu, co que cobra aínda máis importancia o feito de axeitar as ferramentas do mundo moderno á súa cultura. É, máis ca unha iniciativa tecnolóxica, un acto de xustiza.





## FERNANDO SARASQUETE

As cuestións son as seguintes: que pode facer unha cultura como a galega para perdurar nun mundo onde apenas representamos o 0,1% da poboación? Que camiños tomar cando non hai maneira de achegarnos á media española de uso de novas tecnoloxías, e xa non digamos a europea? A resposta parece estar en aquilo que nos mata. Internet. O brazo dereito do movemento globalizador, a rede de redes, pode ser o axente encargado da preservación. Confirmaríase como o prezo que paga Internet por acabar coas culturas pequenas, pero se cadra hai que aproveitar a oportunidade. É aí onde se sitúan webs como Concellodesandias.com, sitio non oficial que é algo máis que táboa de madeira onde se colgan tres ou catro fotos bonitas do lugar en cuestión. Non é casualidade que Xavier Feixoo, o responsable desta web, a presente coa seguinte cita do poeta irlandés (un vate de Irlanda, terra irmá) Seamus Heaney: "As pequenas culturas teñen unha relación complicada co mundo de hoxe en día. É unha situación de Anteo fronte a Hércules. Hércules é a globalización, e Anteo a posibilidade de resistir. O mito dinos que vence Hércules, mais tamén nos di que Anteo segue a resistir". Neste caso non podemos falar doutra teima de Anteo, que toma a súa forza da terra, pero na maneira en que algúns internautas se empeñan en que a tradición galega que morre no mundo real siga viva no virtual hai moito de vitoria pequena, liorta apaixonada con xigantes. En Concellodesandias.com se lle dá unha oportunidade a contidos antropolóxicos, rescencións históricas (tarefa moi importante de documentación que levou consigo o descubrimento de artigos sobre a comarca da Limia de Vicente Risco, Ramón Otero Pedrayo e Álvaro Cunqueiro) estudos histórico-paisaxísticos (a Lagoa de Antela), lendas e contos para ler á luz do candil (A Torre do Castro, mouros e encantamentos, San Bieito da Uceira) e completas investigacións sobre o Antroido. En definitiva, trátase dunha web na que se deixa constancia de voces coñecidas pero sobre todo de xente que non tendo cortado xamais as fitas de ningún

acto de apertura institucional, gardan na memoria xustamente iso que define Galicia.

É aí, nas historias que recordan, onde empeza a loita de Anteo. Pero deixemos que sexa o propio Xavier Feixoo o que nos aclare o que podemos facer coa cultura deste país, e como debe ou non debe ser unha web local.

**-Como cres que debe ser a web dun concello galego? Que debe ter e que non debe ter?**

A web oficial dun concello debe ofrecer servizos ós cidadáns e ser interactiva, por exemplo: posibilidade de consultar o PXOM, os actos ou as actividades (cursos, etc) que haxa, ofrecer a posibilidade de baixar impresos, formularios, etc.

**-Como cres que está**



**o panorama galego de páxinas locais de carácter público?**

-En xeral bastante frouxo, o contido da maioría das que teño visto deixan moito que desexar, mais hai excepcións. Queda moito por facer, encomezando xa polas comunicacións no rural (salvo as iniciativas de *Internet no rural* e *Internet nas bibliotecas* do demais pouco hai), no caso dos concellos de menos de 2.000 habitantes teñen problemas de financiamento para chegar a ter páxinas decentes. Eu creo que dende as administracións (central, Xunta, Deputacións) teríase que facer algo para axudar polo menos ós concellos de menos recursos, e por suposto, mellorar as comunicacións no rural. Ter boas páxinas sen boas comunicacións é como polo carro diante dos bois!.

**-A quen vai dirixida a vosa web?**

-A nosa web (o tema informático é

cousa do Bentxo, hai colaboracións como no caso do Entroido, e algunha das fotos pasoumas xente de Sandiás) ten un contido claramente cultural, de divulgación da nosa historia e do patrimonio natural e cultural, tanto material (monumentos, documentos: artigos sobre A Limia), como do inmaterial (as lendas da lagoa de Antela, da Torre do Castro, de mouros e encantamentos, contos). Isto tanto serve para a xente do concello (por exemplo: para que os rapaces coñezan as nosas lendas, a nosa historia) como para o resto de Galicia, ou do mundo, no caso dos galegos (emigración). Por certo que isto non é unha esaxeración, xente que esta en Venezuela, Canadá e Arxentina hai tempo que me están a comentar que desexan ver-las fotos da Galería Fotográfica de Sandiás.

**-Para cando unha actualización?**

-O das actualizacións é moi importante. Teño xa amoreadas fotos para ir intercambiándoas (fotos do magosto, do Entroido). No caso das lendas teño preparadas unhas cantas mais recollidas entre a xente de Sandiás. No caso da cronoloxía vaise actualizando conforme se atopan novos datos, e no caso dos vellos artigos sobre A Limia, o difícil son as pescudas, aínda teño pendente ir a Pontevedra a buscar un de finais do século XIX. O tempo é o problema.

**-De onde vén o nome da web?**

O do nome www.sandias.com xa estaba pillado por uns que venden froita. E a outra posibilidade que se me ocorreu, www.culturapopulardoconcellodesandias.com, desboteina por motivos obvios.

**-A web apóiase moito nas fotos, non é certo?**

-As fotos é o que mais demanda a xente sobre todo a que esta fóra. Tentei meter de todo: monumentos, paisaxes, e xente (xornadas de xogos populares, o magosto, etc).

**-Por onde cres que deberían pasar as medidas a levar a cabo para conseguir que se incrementase o volume de internautas en Galicia?**

-Esta pregunta vén moi ben explicada no artigo do Manuel Gago

# "Hoxe en día se non estas na Rede non existes"

**Xavier Feixoo, responsable da web [www.concellodesandias.com](http://www.concellodesandias.com) (non oficial), achega unhas cantas claves sobre que facer para que a cultura popular galega sobreviva**

(*Afianzándonos no último posto*) na vosa revista. O volume vai depender do nivel de evolución económica e social. A xente non vai meterse en Internet ata que non lle vexa unha utilidade. Eu creo que o SIGPAC do Ministerio de Agricultura vén amosar para moita xente do rural unha utilidade que non lle vía por ningures (Un problema engadido no rural é o do avellentamento da poboación). Un camiño sería que dende a administración se ofrezan servizos ós que poidas acceder dende a túa casa e que te acheguen vantaxes, mentres xa poden queimar cartos dicíndonos que Internet 'es guay, y mola mazo'.

**-Que é mellor para conservar a nosa cultura, estar ou non estar na Rede?**

-Hoxe en día se non estas na Rede non existes. A globalización (homoxeneización e a conseguinte perda da identidade cultural) só pode ter resposta na glocalización (segundo os intelectuais de turno: proceso de recobra-lo coñecemento de todo o rexional e local). Internet danos unha oportunidade para que a nosa cultura popular (as lendas do noso pobo, as súas tradicións, as cousas dos nosos avós, os nosos documentos, etc.) se revitalicen e non caian no esquecemento. Sacarlle partido ó noso é o futuro, fíxate nos irlandeses, eles non é que teñan máis mitoloxía ca nós, eles o que teñen é *marketing*, mais mira o partido que lle sacan (música, turismo).

**-Nótase que detrás da web hai un gusto polo pasado, pola memoria do voso concello, pola cultura popular, de onde che vén este interese polas historias e as lendas?**

-Cando eu era pequeno algunha vez fun co meu avó á casa dun veciño do Castro (á beira da Torre do Castro-O Castelo de Sandiás), e sempre me dicía que un día íamos ir os tres a buscar o tesouro dos mouros que estaba onda Torre, que el tiña un libro que indicaba o lugar onde xacía. Así que o interese xa vén de lonxe. Aínda que só sexa por buscalos tesouros. Co tempo decátaste de que o tesouro que temos sonche as lendas, os contos, as historias dos nosos maiores. Éche máis divertido



que che digan que o castelo fixérono os mouros, eses que viven debaixo da terra e andan polo túnel da torre do Castro á torre de Pena todo o día, que non que se fixo no século XII por non sei quen, para non sei que...

**-Botas en falta máis actividades deste tipo, preservadoras da memoria?**

-Boto en falla que asociacións culturais e particulares, xente que se interesa polo tema (non é que non haxa, na Limia somos uns cantos: o Centro de Cultura Popular da Limia e outros) non lle saquen máis partido ás novas tecnoloxías para a salvagarda da nosa memoria.

**-Botas en falla máis apoio das administracións?**

-Pódese facer máis do que se esta a facer. Teño que deixar constancia que o labor do Centro de Cultura Popular Xocas (Dep. Ourense) é digno de mención, no resto de Galicia descoñezo o que se leva a cabo, pero non creo que haxa moito máis. Imaxino que a administración non lle dá moita importancia a estas cousas. Ademais, sempre loce en maior medida o material, que é o que se ve. Ó mellor, cando xa non quede case que nada, o mellor actúase.

**-Botas en falla, en definitiva, máis internautas?**

-Por suposto, cantos mais internautas, mais proxectos culturais de todo tipo van agromar.

**Vocabulario achegado por Xavier Feixoo explicado por el mesmo**

**Globalización-glocalización** - No sucesivo o global é inseparable do local.

**Glocalización:** Contracción de actuación global e local ó mesmo tempo.

**Glocalización:** Proceso de recobra-lo coñecemento de todo o rexional e local.



# Galipedia.org

xa superou as 4.000 entradas,  
axudando a consolidar o galego  
na Rede



ANTONIO GREGORIO MONTES

*A enciclopedia libre e colaborativa de Internet en galego tamén coñecida como Galipedia acaba de cumprir anos. Mellor dito: acaba de cumprir termos, catro mil, cifra que está a ser aproveitada para celebrar a presenza, modesta pero firme, do galego nesa Sociedade da Información da que tanto se fala e da que tan poucas cousas concretas se din. Galipedia, segundo indica o noso colaborador Antonio Gregorio nun artigo que reproducimos agora, forma parte dun todo máis grande, a enciclopedia libre, Wikipedia.org. Medra polo tanto o número de entradas, o número de arquivos, o número de colaboradores e, benditos sexan todos eles (do primeiro ó último) o número de lectores ¿Que sería de nós, se non houberse lectores? Deixámosvos co artigo de Gregorio Montes, que explica polo miúdo o que significa que Galicia teña presenza da maior enciclopedia a nivel mundial.*

Semana Santa 2005. Coincide o inicio da primavera. E lémbrome de hai poucos anos, cando se lanzou a campaña Mil primaveras máis coa tradución de Alba de gloria de Castela do seu orixinal galego a moitas linguas diferentes de tódalas partes do globo. Esta Semana Santa de 2005 será lembrada por moitas cousas. Entre estas, contarase un feito que entronca coa primaveral campaña: a Galipedia acadou e sobrepasou os catro mil termos. De novo hai que explicar que é iso da Galipedia, que importancia teñen esas catro mil entradas, ... Digo de novo porque non é a primeira vez que a Galipedia sae como nova na prensa, pero como xermolo que é e como novidade continua, necesita de aclaracións. É unha enciclopedia libre e colaborativa en galego que medra en internet. O seu enderezo, <http://gl.wikipedia.org>. A nosa póla da maior enciclopedia a nivel



mundial, con máis dun millón de termos, algo menos da metade deles na versión inglesa (a versión castelá anda só por algo máis de dez veces o volume da galega) que naceu hai aínda non ben dous anos e na que teñen colaborado de xeito desinteresado xa centos de persoas.

É de acceso libre: calquera que entre na Rede pode ter acceso á súa consulta. Tamén é de creación libre: tódolos internautas poden tamén engadir termos, aumentar ou corrixir o contido dunha entrada, engadir fotos, ... coa única condición de que o material que se estea a introducir sexa libre de dereitos por parte de terceiros. Así, o material queda a disposición de todo o mundo cunha licenza que permite o seu uso tamén libre, restrinxindo só a posibilidade de apropiación de contidos por outra xente á que se lle puidera ocorrer a privatización do seu manexo. Unha enciclopedia libre que procura unha sociedade libre. A versión galega está crecendo, cos seus máis e os seus menos, dun xeito suavemente acelerado. A mesma Galipedia permite acceder a estatísticas, e vese que cada vez tárdase menos tempo en aumentar un determinado número de artigos, que cada vez as entradas teñen maior contido, que o número de arquivos gráficos aumenta, que o número de colaboradores tamén, o número de usuarios, ... catro mil entradas representa un 'número redondo' que está lonxe dos acadados por outras enciclopedias clásicas en Galicia. Nembargantes, xa non lle cae ben o adxectivo "insignificante".

E cada vez menos, tendo conta do seu crecemento e de que hai xa na



súa base de datos algunhas entradas con mellor información que as correspondentes nesas enciclopedias ou inexistentes nelas, a parte de ser unha sementeira doutros proxectos. Parabéns a tódolos colaboradores na Galipedia, e parabéns a todos os galegos porque é de todos. Non quero resultar triunfalista, esa, a súa maior virtude, é tamén a causa dos maiores problemas que ten hoxe por hoxe: como pode colaborar calquera, ás veces a colaboración non é axeitada e debe corrixirse. Nun sistema para evitar os erros ou minimizalos, ó xeito dos que se pode atopar nunha publicación dunha enciclopedia clásica, hai colaboradores con privilexios e un sistema de seguimento das variacións que sofre cada termo, asegurando así o mellor posible a bondade da información. Parodiando un anuncio de non hai tantos anos, tendo en conta a gratuidade e aupándome no traballo de moitos colaboradores voluntarios, podó dicir "mira, compara, e se atopas algo mellor, díno!"

Dedicado a ós Prevert, Xelo, Rocastelo, IaRRoVaWo e todos os que están a construír un alba de gloria para a lingua.

## Cousas que nunca che dixeran



RAQUEL NOYA

Vergoñas, rancores, rarezas, dores no máis fondo da alma, confesións inconfesables, segredos que gardamos dende que éramos uns nenos, envexas ingobernables, travesuras sen medida... tranquilos, aínda que en principio poida parecer outra cousa, non estou tratando de escribir un poema que amose o meu lado máis escuro nin nada que se lle asemelle; estou intentando darvos unhas pescudas sobre todo o que podemos atopar no portal de Internet [www.postsecret.com](http://www.postsecret.com). Este sitio permítenos publicar ese segredo que a vergoña enterrou profundamente no currunchito menos transitado da nosa alma. Aquí, amparados no anonimato de Internet, os segredos máis escuros de cada un, finalmente, ven a luz. Pero estes segredos teñen a particularidade de que están deseñados de tal xeito que podemos consideralos auténticas pezas de arte. Os autores destes segredos pintan, recortan, pegan, escriben, retorcen as

palabras... en resumo, fan collages e manuscritos cos seus máis fondos misterios e aínda que algún non vale nin para ensinarlo ó veciño, hai outros moi bos, como por exemplo, o que vemos na ilustración: "este dedo matou" ou a do neno que esa nai nunca tivo porque abortou seis anos atrás.

Estou segura de que moitos de vós tendes segredos que confesar. Todos os temos, aínda que sexan simplemente rarezas que nos custa declarar en público porque son absurdas de máis, como aquel amigo que come bocadillos de chocolate con chourizo, aquel outro que con 26 anos cumpridos segue a durmir cun osiño de peluche ou aquel que na bañeira esnaquiza as cancións de Serrat a voz en berro. Pois esta é a oportunidade de todo aquel que se queira quitar ese peso de enriba. En [www.postsecret.com](http://www.postsecret.com) pode colgar o seu e estar completamente seguro de que ninguén vai saber de quen é. Iso si, un consello, facede algo bo, porque dóeme reconecer que o único segredo inconfesable que está en español ata o momento é malo con gañas. E aínda por enriba reconece que é pouco fiable. Pois sequera fora un pouco máis creativo, porque deste xeito, non parecería tan malo non ser de fiar. Agora, vendo a postal que enviou este individuo,

os fallos de un non parecen tan terribles. O terrible sería admitir que es o autor desta obra. Iso si que sería un segredo inconfesable de verdade. Aínda que, por outra banda, case temos asegurada a presenza da nosa montaxe neste portal, xa que, se lle botades unha visual, veredes que non hai que ser un xenio para deseñar atractivas postais co máis escuro de nós que ousemos admitir e que ilustran moi ben a sensación de tormento.

Así que xa o sabedes. Xa non temos escusa para desafogarnos e botar fóra todo o que queiramos. Aquilo que sempre quixemos contar pero que non contamos por medo ás eternas gargalladas dos amigos. Todo vale: que temos roupa interior coa cara de Shin Chan, que nos gustan os programas do corazón, que temos a foto de Ana Rosa Quintana na porta do armario, que durmimos con calcetíns de la a xogo co pixama...ou incluso que a devandita prenda é rosa, con tulipáns verdes e co meu...¡ui!, ¡digo! co noso nome bordado na perna. Por certo, eu non son a que mandou a postal do que di ser pouco fiable, así que fíadevos, botádelle un vistazo á páxina que vos aseguro que ides pasar un anaquiño divertido, iso si, a costa das confesións dos demais.

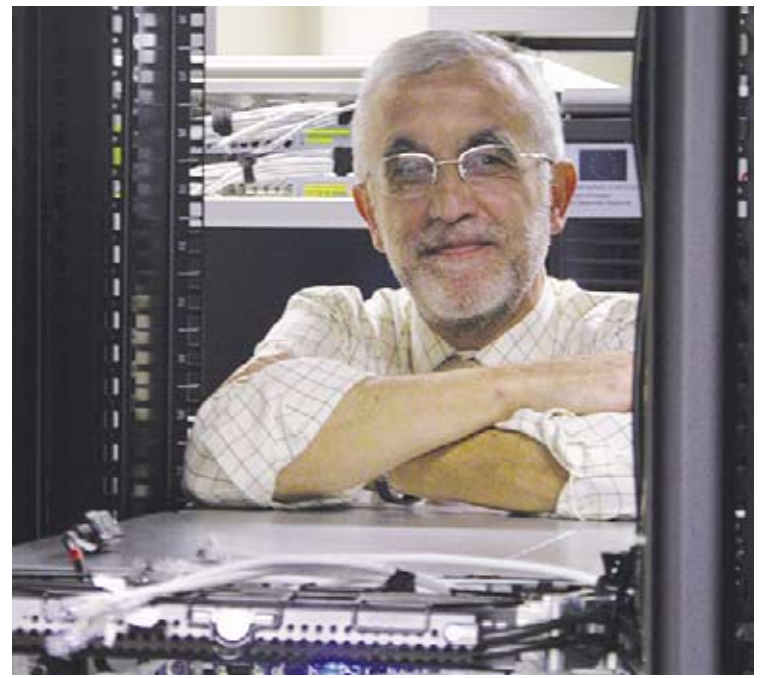


**JAVIER GARCÍA TOBÍO**  
**DIRECTOR DO CENTRO DE**  
**SUPERCOMPUTACIÓN DE**  
**GALICIA (CESGA)**

Ao longo dos dez últimos anos a tecnoloxía aplicada ao cálculo intensivo seguiu a Lei de Moore: practicamente cada dezaioito meses duplicouse a capacidade de proceso dos maiores servidores de cálculo, tamén coñecidos como superordenadores. A evolución da tecnoloxía e usos dos grandes sistemas de cálculo pode sintetizarse na táboa, extraída da lista Top 500, que clasifica as 500 instalacións de supercomputación máis potentes do mundo. Deste cadro despréndense as seguintes conclusións: A comezos da década, desaparece o prototipo de supercomputador de entón, consistente nun sistema vectorial monoprocesador. No seu lugar, implántase de modo definitivo a arquitectura paralela con nodos SMP e procesadores escalares. Cabe destacar, sen embargo, a existencia dalgúns clústers puntuais significativos que incorporan procesadores vectoriais.

O paralelismo esixe un grande desenvolvemento da tecnoloxía de conexión interna entre nodos, pasándose de redes propietarias de fabricante de sistemas a redes deseñadas por compañías especializadas e adaptadas por múltiples fabricantes de servidores (Gigabit, Myrinet, Infiniband, Quadrics...). En canto aos procesadores, a mediados dos anos 90 utilízanse predominantemente procesadores con tecnoloxía escalar RISC e, en menor medida, procesadores vectoriais. A continua mellora de rendemento dos procesadores de Intel cos seus Pentium e Itanium, así como a aparición decidida de AMD, fixo que un número significativo de procesadores RISC perdan competitividade no ámbito da supercomputación, quedándose aqueles fabricantes con preto do 70% do mercado. Tamén os fabricantes de grandes sistemas de computación teñen que adaptarse ás novas condicións do mercado. En 1995, os líderes do mercado seguían sendo os produtores dos grandes vectoriais (Cray, Fujitsu, NEC), os provedores de sistemas

paralelos masivos (Intel, IBM, SGI...) e unha serie de pequenas empresas que por entón acadan un grande desenvolvemento coa fabricación de sistemas paralelos masivos de custo reducido (KSR, TMC, Meiko,...). Transcorridos dez anos, podemos observar que os fabricantes de grandes superordenadores, así como os integradores de sistemas paralelos de baixo custo, cederon a súa cota de mercado aos fabricantes de clústers escalares, con especial mención a HP e IBM, que entre ambos acadan o 77% do mercado de grandes sistemas. Á vista da orixe dos construtores de supercomputación, maniféstase o absoluto dominio da industria estadounidense, sen perspectivas de que isto poida cambiar no medio prazo. Con relación ao uso destes grandes servidores, obsérvase un claro aumento porcentual da súa aplicación pola industria, proseguindo ao mesmo tempo o incremento continuo do número de sistemas noutras actividades. Os maiores usuarios por países sufriron modificacións no ranking, condicionados fundamentalmente polos avatares económicos dos mesmos. Fica inalterable o predominio de EEUU, mantendo máis do 50% dos sistemas, mentres que Xapón cede a segunda praza ao Reino Unido.



## Evolución da Supercomputación na década 1995-2005

HPC no noso país. Asemade, case tódolos grandes proxectos GRID promovidos pola Comisión Europea contan coa participación activa de grupos de investigación españois.

### HPC VS HTC

Na década 1995-2005 consolídase a coexistencia de dous tipos diferentes e complementarios de cálculo intensivo: HPC e HTC.

### HPC (High Performance Computing)

Arquitecturas de servidores deseñadas para solucionar poucos "grandes" problemas nun tempo reducido. Estas arquitecturas incorporan procesadores de alto rendemento escalares ou vectoriais con acceso a grandes cantidades de memoria, utilizando para este fin redes de interconexión interna de tempo de latencia baixo e alta capacidade de transferencia. Algúns computadores representativos de HPC son: SX de NEC, Superdome de HP, Altix de SGI ou Blue Gene de IBM. O custo de 1 TFLOPS nunha arquitectura HPC escalar estíbase en 1'5 millóns de euros.

### HTC (High Throughput Computing)

Arquitecturas de servidores deseñadas para solucionar un grande número de "pequenos" problemas nun tempo reducido. Os servidores HTC incorporan un número elevado de procesadores escalares con acceso rápido á memoria local de tamaño limitado e dispoñendo dunha rede interna de interconexión cunha latencia media-alta. Este tipo de arquitecturas é idóneo para procesos repetitivos con baixa dependencia, entre eles, por exemplo: renderización de imaxes dunha película, algoritmia xenética, procesado masivo de datos experimentais, etc. Servidores representativos de HTC son os clústers de PC's interconectados con Fast ou Gigabit Ethernet. O custo de 1 TFLOPS nunha arquitectura HTC é de 200.000 euros aproximadamente (7'5 veces máis barato que 1 TFLOPS HPC).

### Conclusión:

A mediados dos 90 finalizou a etapa dos supercomputadores, caracterizados entón por dispoñer dun número reducido de sistemas vectoriais, cada un dos cales incluía procesadores deseñados especificamente para cálculo (vectoriais) cun grande ancho de banda e reducida latencia de acceso a memoria, procesador específico de entrada/saída a periferia, sistema operativo Unix adaptado e ferramentas específicas de software (compiladores, librerías matemáticas, optimizadores de código, etc.). Ao longo da última década, impúxose como practicamente única alternativa o uso de múltiples procesadores de propósito xeral traballando en paralelo, coas limitadas excepcións de NEC e CRAY. As arquitecturas dos sistemas de cálculo actuais adocen de dificultades só superables mediante fortes inversións en investigación para a consecución de: incremento significativo no ancho de banda de acceso a memoria, redución do tempo de latencia de acceso a memoria, xa sexa local ou remota, simplificación de programación paralela, mellora de sistemas de acceso a periféricos...

**TABLA EVOLUCIÓN SISTEMAS TOP500 PERIODO 1995-2005**

CONCEPTO (NÚMERO DE SISTEMAS)	1995	2000	2005
<b>ARQUITECTURA SISTEMA</b>	%	%	%
MPP	43,8	69,2	20
SMP	48,2	30,8	80
Uniprocador Vectorial	5,8	0	0
<b>ARQUITECTURA PROCESADOR</b>			
Escalar	66,2	90	95,8
Vectorial	31,6	10	4,2
<b>REDE INTERNA</b>			
Cray Interconnect	6,4	9,4	0,4
Crossbar	3,8	22,2	4,6
Ethernet, Fast & Giga Ethernet	0	3,2	35,5
Myrinet	0	1,8	38,6
Quadrics	0	0	4
Numalink	0	0	3,4
Outros	89,8	63,4	13,5
<b>TIPO PROCESADOR</b>			
MIPS	25,4	13,4	0,4
CRAY	18,6	0	1,4
Power (4, 5, Pc)	16,2	42,8	12,4
Intel (Pentium + Itanium + X86)	10,6	1,2	63,6
Fujitsu	7,4	3,4	0
Alpha	6,8	12	2,4
SPARC	5,2	18,4	0,8
NEC	3,8	4,6	2
TMC, KSR, Convex	4,4	0	0
PA-RISC	0	2,2	10
AMD	0	0	6,2
<b>FABRICANTES</b>			
SGI	25,4	13,4	4
Cray	25	9,4	1,8
IBM	14,4	43	43,2
Intel	9,4	0,2	0,2
Fujitsu	7,4	3,4	0,6
TMC + Parsytec + Meyko + KSR	12,4	0	0
NEC	3,8	4,6	2,4
SUN	0	18,4	0,8
HP	0	3,4	34,6
Selfmade	0	1	2,2
Dell	0	0	2,8
<b>ORIXE DE FABRICANTES</b>			
USA	92,8	91,2	92,8
Asia	5,4	7,8	4,6
Resto do mundo	1,8	1	2,6
<b>TIPOS DE USOS</b>			
Centros investigación	36,2	22,4	22
Universidades	27,4	18,8	16
Industria	16,6	48,8	55
<b>MAIORES USUARIOS POR PAISES</b>			
USA	54,6	46,8	53,4
Xapón	13,2	12,6	6
Alemania	10,4	11	7
Francia	5,4	5,6	3
Reino Unido	3,2	6,8	8,4
....	...	...	...
España	0,6	0,4	0,6

GRANDES CENTROS DE SUPERCOMPUTACIÓN EN ESPAÑA (2005)	GFLOPS
Barcelona Supercomputing Center	40000
Centro de Supercomputación de Galicia	1600
IFCA	1550
Universidad Politécnica de Valencia	800
CIEMAT	767
Centre de Supercomputació de Catalunya	664
Centro de Supercomputación Complutense	550
Universidad de Valencia	541
INM	512
IFIC	400
Instituto de Biocomputación de Zaragoza	400
CIRI	336
CEPBA	126

FONTE: LIBRO VERDE DE LA I+D+I EN ESPAÑA (FECYT) Y CESGA.

GFLOPS: 10<sup>9</sup> OPERACIONES ARITMÉTICAS POR SEGUNDO, CON NÚMEROS REAIS CODIFICADOS EN FORMA DE COMA FLOTANTE DE 64 BITS.





# Aproximación á Converxencia dende un enfoque sociolóxico

**FERNANDO GARRIDO,  
COORDINADOR DO  
OBSERVATORIO PARA A  
CIBERSOCIEDADE**

O feito de que a Converxencia sexa un concepto abstracto, de nome pouco amigábel, fai que calquera aproximación a este termo estea precedida de certa desconfianza. Para comprender o significado desde concepto é preciso facer un pouco de historia, ollar cara a xestación deste novo modelo social, posterior á Sociedade Industrial, e que conceptualizamos baixo termos como “Sociedade Rede”, “Sociedade PostIndustrial”, “Sociedade da Información” ou “Sociedade do Coñecemento”. Dende mediados dos anos 70 e despois da crise do petróleo comeza o lento proceso de cambio cara o Paradigma Informacional, ao que Castells atribúe cinco características fundamentais, a saber:

- A Información é a principal materia prima
- A penetración social das Novas Tecnoloxías será moi elevada
- Existe unha lóxica da Interconexión
- Todo o proceso fundaméntase na flexibilidade
- A revolución tecnolóxica vai acompañada dunha crecente converxencia de tecnoloxías nun sistema altamente integrado.

Esta converxencia de determinadas tecnoloxías (microelectrónica, telecomunicacións e computadores) dá lugar a un determinado “ecosistema” que conforma a infraestrutura da Sociedade da Información, a base sobre a que se sustenta este novo modelo social. A esta ecuación, formada basicamente pola infraestrutura, debemos engadir un novo compoñente, a materia prima

que non é outra que a información e as súas elaboracións (contidos, multimedia, etc). Obtemos así, unha primeira definición deste concepto que nos ocupa: a converxencia, que é o proceso de confluencia de tecnoloxías e información que se configura como elemento central, que sustenta e vehicula a Sociedade da Información.

Nesta primeira definición engadimos un novo concepto, o proceso. A Converxencia non é estática, non é un punto final, senón que é un proceso dinámico, por medio do cal os diferentes actores/sectores retroalimentáanse, crean as súas propias sinerxías e lóxicas de actuación de xeito que podan continuar avanzando, evolucionando e afacéndose a novas situacións.

Ata este intre, e con total premeditación e aleivosía, aínda non mencionamos a un dos principais actores, a sociedade. Cando realizamos unha aproximación sociolóxica á Converxencia non facemos máis que volver a un vello, pero non por isto superado, debate entorno á relación Tecnoloxía-Sociedade. Cal dos dous polos prima? Son moitas as aproximacións teóricas que sucumbiron ante unha visión reducionista e simplista que coñecemos como determinismo tecnolóxico, afirmando que é a tecnoloxía a que determina a sociedade: a súa forma de aprender, percibir, actuar.

Cremos, porén, que a relación entre a Tecnoloxía e a Sociedade non é unha relación autoritaria ou vertical, senón unha relación de interacción e retroalimentación, aínda que non podemos esquecer que a tecnoloxía está nun determinado contexto social, do cal parte e, ante todo, do cal forma parte: “A tecnoloxía precisa cultura”. Así, pódese establecer unha relación/interacción entre a sociedade e a tecnoloxía na que a tecnoloxía non determina á sociedade, senón que a plasma, ao tempo que a sociedade

emprega a tecnoloxía, non a determina.

Son moitos os exemplos que ilustran a apropiación social das tecnoloxías, como a sociedade tomou un dispositivo ou aplicación tecnolóxica dándolles usos inesperados. Sen ir máis lonxe, os primeiros anuncios do teléfono facían referencia a súa utilidade en caso de perigo, de ter que dar un aviso urxente, obviando a súa utilidade como elemento de comunicación, como unha nova forma de relación entre persoas distantes. Moitos anos despois, un dos xigantes tecnolóxicos atopouse nunha situación similar ó ver como un dispositivo incluído pouco menos que por casualidade na telefonía móbil (SMS) era empregado masivamente polos usuarios.

É a sociedade a que determina, en grande medida, a utilidade dos dispositivos tecnolóxicos, mais non é só iso, a clave deste novo modelo social é que a propia sociedade adquire propiedades que anteriormente estaban circunscritas a entornos moi delimitados: a innovación e a participación. Manuel Castells analizou como se constitúe un determinado modelo de Sociedade da Información, o finés, coa innovación como centro do modelo, ao tempo que numerosos estudos a nivel micro analizaron a relación entre innovación e participación baixo o concepto de “multitudes intelixentes”.

Volvendo ao tema central que nos ocupa, a sociedade e a tecnoloxía como polos dun sistema artículanse arredor da converxencia, determinando ambos de forma clara a súa evolución. É a sociedade a que proba primeiro e emprega despois, os dispositivos que o entramado TIC+contidos+telecomunicacións pon á súa disposición, para aprobar ou rexeitar liñas de converxencia. É na sociedade onde se produce o proceso de converxencia e fóra do cal este non ten sentido e, sen esquecer que, o fin último da converxencia é “a sociedade”.

Son estes argumentos máis que suficientes para lexitimar unha aproximación dende un prisma sociolóxico que nos permita comprender as motivacións sociais, as dinámicas que subxacen ás diferentes apropiacións sociais das TIC para tentar explicar e anticipar (coñecer e prever, en palabras de Bell) os próximos derroiteiros da Sociedade da Información. Comprender cal é a lóxica social que está detrás de cada decisión con anticipación supón unha situación de saída privilexiada para tentar tomar a dianteira nun mercado extremadamente dinámico.

## NOTAS

- 1.- Castells, M (1997): *La Era de la Información. Tomo I. Pg 87-92*
- 2.- Williams, R (2004): *Cultura y cambio tecnológico.*
- 3.- Braudel, F
- 4.- Castells, M (2002): *El estado del bienestar y la sociedad de la información*







Unha bonita maneira de facer as cousas mal é poñer letreiros que non se len cando che encomendan desenvolver a web dunha coñecida cadea comercial de xoguetes. Desta maneira, darás por sentado que unicamente van ler os teus



contidos os nenos que teñan lupa a man ou ben vista de paxaro. ¿Para que queremos ós miopes? Eses, que se vaian a mercar á competencia. O que importa, parece ser, é que a xente se achegue á pantalla. O resto é case secundario. Unha vez que conseguimos descifrar que pon nos letreiros horizontais e pinchamos en cada un deles apareceremos nunha serie de seccións onde todo está feito como un domingo pola mañá con resaca e depresión. Incúmprese así unha das regras principais da escritura: que unhas liñas non tapen a outras. Nalgunhas seccións, como a de *Quen somos?*, os fondos da pantalla alternan a cor branca e a azul sen motivo aparente. Trátase, en definitiva, da típica páxina na que convén ver e mirar sen facerse moitas preguntas. Unha web onde máis que o “por que?”, prevalece o “por que non?” O que si que non deixa de ser curioso é que detrás deste proxecto estea unha empresa tan importante. Toys are Us destacou sempre pola súa capacidade de chamar a atención e por facer deseños aceptables, polo menos na vida real. Na virtual, é posible que decidisen meter a marcha atrás. Sen espello retrovisor, a cen por hora, en autopista.



A web, como a vida, depara sorpresas. Moitas veces importa máis como se chega a unha páxina cá páxina mesma. Fas unha busca en Google, visitas dúas páxinas, fas clic na primeira ou segunda opción



do apartado *enlaces* e, sorpresa!, acabas en webs como a que comentamos neste apartado. Se quixeras reconstruír o percorrido non pode-

rías, tan máxica e sobrenatural foi a concatenación de feitos. E para sobrenatural, esta páxina. Unha web persoal dun señor vidente chamado Moy que se cualifica de “autodiplomado pola vida” e que saúda ós visitantes cunha frase que, dalgún xeito, quere separar o gran da palla (nós, a estas alturas, aínda non sabemos se somos gran ou palla): “*Acabas de entrar en una pagina audaz, solo se admiten lectores inteligentes*”. A web, que vai acompañada dunha música comparable á que se pode escoitar nos ensaios do primeiro día do primeiro curso dun conservatorio, céntrase nunha serie de consellos espirituais do autor. Para isto, nada mellor que darlle volume ós altafalantes e deixar que soe ben alta a banda sonora de *Misión Imposible*, a música de fondo, bonita homenaxe ó que en realidade é a tarefa de ler os seus consellos ata o final, unha misión de difícil remate. Na web vai incluída unha fotografía do responsable da mesma. Logo de vela, non sabemos moi ben se acudir a el para que nos axude nos nosos problemas ou se, pola contra, vai acudir el a nós para poñer fin ás nosas vidas. Atención ó que vai escrito na barra da pantalla onde van incluídos os nomes das xanelas que temos abertas: *sicología*.



Grazas infinitas á nosa páxina preferida, Queweb.org, por facernos descubrir esta xoia de Internet. Así, polo nome, calquera podería pensar que se trata dunha páxina sobre froitas tropicais (cocos ou algo polo estilo), música ou gatos exóticos (polo de *cat*). Pero xa podemos deixar voar a imaxinación todo o que queiramos que ó final a realidade vén e imponse, e decatámonos de que estamos na web do Colexio Notarial de Cataluña (benvidos ó



apaixonante mundo dos notarios), un sitio que, non sabemos moi ben por que, reivindica causas perdidas de antemán:

- Reivindica os rombos. Os botóns son rombos azuis. Aínda non sabemos que significan.
- Reivindica a multiplicación de xanelas. O que desenvolveu esta foto debe pensar que o usuario ten máis cousas que facer que andar de xanela en xanela para ler catro contidos. Nós chegamos a abrir unhas tres. E todo iso, sen saír dunha única web.
- A nosa mensaxe é a seguinte: señores notarios de Cataluña, o mundo é tan bonito como nós queiramos facelo. E coas webs ocorre exactamente o mesmo.



Un dos nosos compañeiros de redacción, facendo buscas por Internet na procura de provedores de informática en Galicia, foi dar a esta páxina web dunha tenda de Lugo. O resto portámonos como bos compañeiros e lle demos as nosas condolencias. Un non sempre está preparado para este tipo de cousas. Se a nosa vida



discorreu feliz, cómoda e sen complicacións, estamos metidos nun serio problema. A páxina en cuestión é a cara visible dunha tenda que se chama Asin Informática (estará o nome relacionado con esa maneira tan curiosa de dicir “asin” que teñen algunhas persoas?) A web resúmese “asin”:

- Texto explicativo da empresa (doce liñas)
- Seis seccións de ofertas que son seis cadrados e que levan a novas xanelas onde só hai folletos escaneados das ofertas da empresa.



Baixo esta nova web agóchase o colectivo antes coñecido como AFYVE, a Asociación Fonográfica e Videográfica Española (www.afyve.com). A súa web non



destaca por moitas cousas. En realidade, non destaca por nada. Non sabemos se está en obras ou, se pola contra, é cutre porque xa naceu así. O caso é que desas páxinas que un só visita porque ten que visitar. Toda a pantalla en branco e no medio catro ou cinco enlaces.

Así calquera. Nótase que o negocio da música está en crise. Ou iso din.

## Marcha atrás e sen espello retrovisor

### Terceira entrega do repaso polo máis duro de roer de Internet

*Facer unha web de mala maneira tamén ten o seu mérito. En ocasións, como en tantas outras cousas na vida, fai falla máis talento para facer as cousas mal que para facelas ben. Un dos casos máis claros témolo nos perruqueiros. O ceo ou paraíso persoal para moitos sería un lugar onde ninguén lles diga que lle curten o pelo de xeito informal, ou premeditadamente sen tino. ¿E que ocorre cos xornalistas? Imposible escribir con faltas de ortografía e erros de gramática cando, ó longo de tantos e tantos días, pendeu sobre as súas cabezas a espada afiada do redactor xefe: é dicir, cando máis te equivoques, máis tardarás en marchar do traballo. As cousas procúranse facer ben porque, doutra maneira, a espada acabará caendo sobre a cabeza. E iso doe. Cando alguén, malia todo o que está en xogo (saúde, liberdade e, que lle imos facer, pan de cada día), fai as cousas rematadamente mal, deliberadamente ou non, é hora de quitarse o sombreiro. Se unha empresa de xoguetes coñecida en todo o mundo desenvolve unha páxina web cutre onde case nada se le e non lle gusta ós principais interesados dos seus produtos, os nenos, se cadra hai que pensalo dúas veces antes de criticalos duramente. É dicir, si que hai que criticalos duramente, pero cun pouco de reflexión (non é incompatible). A fin de contas, un mundo ideal sería aquel onde existise liberdade suficiente como para elixir entre ser un construtor que acode cada día á obra vestido de traxe e gravata e empeza o traballo polos alicerces ou, pola contra, vén cada mañá a primeira hora coa roupa da súa muller e decide poñer ós seus obreiros a facer, antes que calquera outra cousa, un bonito tellado. Nós quedámonos coa segunda opción. Coa liberdade de facer as cousas mal. Así son as cousas nesta sección de Código Cero.*

¿Que fixen eu para linquear isto?





## “Hagan juego, internautas.”

### Oportunidades y amenazas del sector del juego en la Red

David Lombardía  
david@elvilmetal.com

En los últimos meses el sector de las apuestas a través de Internet está experimentando un importante *boom* en España. Los principales *jugadores* (nunca mejor dicho) del sector, han iniciado unas importantes campañas dirigidas a conquistar un mercado, el español, en el que gustan mucho los juegos de azar pero con poca tradición apostante.

Los principales *corredores virtuales* están realizando un considerable esfuerzo publicitario para intentar captar un buen número de jugadores, es decir, lograr una base de clientes lo mayor posible, a los que posteriormente conseguir fidelizar. Dobles páginas a color en diarios, anuncios en revistas y cuñas en radio, además de la consabida campaña en los medios digitales, se llevan un buen puñado de euros de las principales casas de apuestas virtuales, que parecen haberse fijado en nuestro país como uno de sus destinos preferentes.

La primera pregunta que cabría hacerse es la de la rentabilidad potencial de las inversiones que dichas empresas están llevando a cabo, desde la adaptación de su plataforma de apuestas (traducción, acuerdos con sistemas de pagos locales...) hasta el gasto publicitario o las promociones

con las que se obsequia a los nuevos clientes. Todos esos gastos implican un coste de captación de cliente bastante elevado, que, no obstante, acostumbran a tener un buen resultado, pues el jugador acostumbra a tener un alto nivel de fidelidad a su portal de apuestas. Mientras que quien adquiere libros, discos u otro producto a través de Internet puede a menudo encontrarse con un buen número de variables que le lleven a comprar en distintos comercios según sean éstas (precio del artículo, falta de stock...), el apostante, al igual que el inversor, acostumbra a no variar de portal de apuestas, sea por la comodidad de usar la misma *interfaz* y el mismo tipo de aplicación, por el establecimiento de una relación de confianza con su *broker* o por cualquier otra razón.

La relación ingresos/coste de captación por cliente no resulta desfavorable, pero aún cabe preguntarse si estas empresas son (o serán) capaces de atraer un número de clientes aceptable, habida cuenta de que operan en un sector, el de los juegos de azar, en el que existen ya un buen número de opciones para casi todos los gustos, y a través de un medio, Internet, que aún hoy genera ciertos recelos en parte de la población cuando se trata de desembolsar dinero. Aparentemente, lo tendrían difícil en este sentido.

Sin embargo, los *corredores virtuales* han conseguido encontrar un hueco que, además, resulta bastante atractivo: el perfil se corresponde, en la mayor parte de los casos, con el de un varón joven (entre 24 y 35 años), con un nivel medio de ingresos y que, frente a los más clásicos juegos de azar, prefiere apostar ocasionalmente en juegos más dinámicos y que la mayor parte de las ocasiones llevan un componente lúdico.

“Nos reunimos los compañeros del trabajo, y nos ponemos de acuerdo sobre la cantidad y el resultado al que apostar, y luego nos vamos a ver el partido. Así lo disfrutamos más.”

Efectivamente, salvando el caso de los casinos on-line, la mayor parte de las apuestas se centran en el ámbito deportivo: desde fútbol hasta rugby, pasando por la Fórmula-1, los resultados de las competiciones deportivas son uno de los principales acicates de los apostantes, frente a otros juegos que consideran menos atractivos.

Unos juegos contra los que los corredores de apuestas on-line tienen que luchar, y no sólo en lo comercial, sino también en lo legal. No en vano, el principal receptor de ingresos por el juego en España es el propio Estado, a través del conocido como ONLAE (Loterías y Apuestas del Estado), y con una participación significativa de la ONCE (que tuvo que pedir permiso al Estado para poder lanzar su nuevo juego, el “Combo”, que no ha conseguido llegar a los niveles esperados de participantes) y casi testimonial de los Bingos (que funcionan férreas autorizaciones administrativas) y de unos

pocos casinos cuya concesión es decisión administrativa. Podría decirse, por tanto, que el sector del juego está controlado de manera casi monopolística por el Estado, que, además tiene la potestad legislativa en la materia. Razón por la cual, los principales corredores que operan en España están radicados en otros países, donde la legislación relativa a las apuestas es más clara y laxa. Así, LadBrokes y Miapuesta (que a su vez cuenta con RadioApuesta) tienen su sede en Inglaterra, Bet&Win en Gibraltar y MrBookmarker, en Malta. Frente a las actitudes prohibicionistas de muchos gobiernos occidentales, los *brokers* toman la inevitable y obvia decisión de instalarse en otros países, tal y como analizó Koleman Strumpf en su artículo “Por qué las prohibiciones de los juegos de azar en Internet no funcionarán” (Traducción al castellano de Nicolás López publicada por el *Cato Institute*).

Pero los problemas legales para estas empresas no sólo vienen por parte de los gobiernos, sino de otros ámbitos. Sin ir más lejos, en las últimas semanas, el Real Madrid ha demandado a varias de ellas por usar derechos de imagen del club sin su permiso, y la LFP (Liga de Fútbol Profesional) ha emprendido también una batalla en su contra.

Mientras, los modernos *croupiers* digitales del deporte siguen animándonos cada día a hacer juego con las excusas más variopintas y las alternativas y combinaciones más variadas. Como de costumbre, -nada cambia en esto del azar, y tampoco en los negocios- unos pocos afortunados tendrán suerte.

Más información en  
[www.elvilmetal.com](http://www.elvilmetal.com)





## “FOTOCHOPEAR”



**Carlos Lozano**  
cuatorubio@yahoo.es

Estes son os tempos da imaxe. Temos que velo, non vale con contalo: mellor sacamos unha foto e mandámola por correo electrónico. As cámaras dixitais e os medios de comunicación instantáneos permiten facelo do xeito máis sinxelo.

Pero a moeda ten outra cara: xa non nos podemos fiar de que sexa real o que vemos. Remataron os tempos das fotos comprometedoras, hoxe calquera que sexa recoñecible en poses ou compañías pouco recomendables pode exclamar cheo de razón: ... ese de aí non son eu, ¡¡¡esa foto está “chopeada”!!! E o caso é que pode ser certo, porque as facilidades que proporcionan os

programas de retoque fotográfico, co Photoshop como adxectivo, permiten alterar as imaxes de forma que a fantasía máis delirante pareza real. Todo depende das mañas e os coñecementos do “artista”, pero cambiar unha cara, un xesto ou un escenario por outro é cuestión duns cantos “clics”, e o resultado absolutamente crible. É unha pena, pero a imaxe do detective privado apostado detrás dunha cortina, co teleobxectivo asomando ameazador, disposto a sacar as fotos para o cliente *mosqueado*, ou para unha produtiva chantaxe, pertence ó pasado. Hoxe, para eses proxectos necesítase polo menos un vídeo. E, non tardando, tampouco vai ser unha garantía.

Pero, claro, isto non deixa de ser unha anécdota. En realidade os programas de retoque permiten

mellorar os nosos erros fotográficos, desenvolver a imaxinación creando mundos fantásticos, incluso dar as nosas instantáneas un toque artístico de acuarela, óleo, ou calquera outra técnica de pintura.

Entre tódolos programas de retoque fotográfico sobresaen, por suposto, o Adobe Photoshop; as posibilidades que ofrece son inmensas, a cantidade de “plugins” –programas accesorios que aumentan a funcionalidade do programa orixinal– enorme, e tamén é o que dispón de maior número de documentos, axudas e tarefas preprogramadas, pero, se nos queremos mover na legalidade, estamos a falar dun programa moi caro, lonxe das posibilidades da maioría dos afeccionados. As alternativas pasan por traballar con versións xa superadas, sempre que sexan posteriores a 5.0 –ou mellor 5.5–, xa que as anteriores non tiñan unha función “desfacer” operativa. Se queremos practicamente tódalas

funcionalidades dun Photoshop actual, sen pagar prezos desorbitados, temos a alternativa do Jasc Paint Shop Pro. Este programa fai todo o que necesita incluso un profesional medio, acepta moitos dos “plugins” deseñados para Photoshop, e é un pouco máis doado de empregar.

Se as nosas necesidades non son moi técnicas, hai moitísimos programas, incluso gratuítos, que permiten eliminar os “ollos vermellos”, igualar niveis de brillo, contraste e color, redimensionar a imaxe, etc, de xeito rápido e sinxelo.

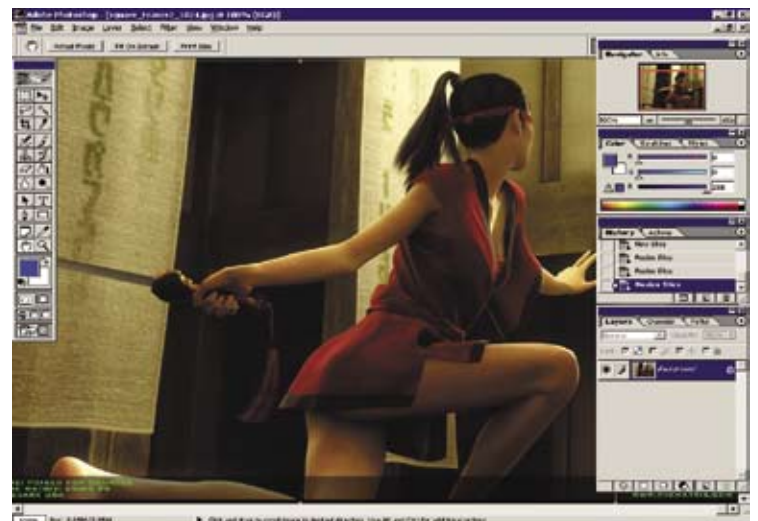
Outro tipo de programa recomendable é o que permite eliminar “ruído” da imaxe. O “ruído” aparece cando se empregan cámaras dixitais de pouca resolución (poucos megapíxeles) con imaxes grandes; en fotos nocturnas ou con pouca luz, ou cando temos que facerlle un “enfoco” moi forte a unha instantánea borrosa. Son programas que suavizan a imaxe sen perder os detalles importantes. É un proceso complexo que pasa, xeralmente, pola toma de mostras de cores definidas na imaxe a tratar. Por suposto que o resultado varía moitísimo duns programas a outros, incluso hai algún “plugin” que fai un bo traballo, pero seguramente os mellores resultados sexan os que proporcionan programas deseñados

especificamente para isto. O Neat Image é un dos máis empregados.

Unha vez retocada a imaxe ó noso gusto, pode ser necesario adaptala para impresión: axustar tamaño, escribir algún comentario, engadir marcos ou adornos. Todos isto pódese facer directamente co programa de retoque, pero eu recomendo facelo a través dalgún programa de deseño lineal: Corel Draw, Illustrator, Freehand, etc., se xa o temos instalado para debuxar. Todos permiten traballar con imaxes, incluso facerlles algún retoque básico; e o escalado, axuste a páxina, distribución no folio para aproveitar a impresión, etc, pódese facer dun xeito moi sinxelo.

Para rematar, recomendo a calquera verdadeiramente interesado no retoque fotográfico que non aforre no monitor. A calidade de cor segue a ser moito mellor nos vellos CRT que nos TFTs. Un tamaño grande axuda moito. Se ademais temos unha tarxeta gráfica que permita dous monitores, podemos ter a imaxe nun deles e as ferramentas noutro.

Tamén é moi interesante traballar cunha *tableta* gráfica. Nun principio pode facer que nos sintamos incómodos, pero, unha vez afeitos, é moito máis rápida e precisa co rato. Inventar a realidade está nas nosas mans.



## Navegacións Cotiás



**Manuel Gago**  
magago@usc.es

## Cuestións de competencia

Teño un amigo que, cando vía os campionatos de atletismo no Bar Viño, sempre se pon do lado das ‘nosas colonias’. Quen son as nosas ‘colonias’? Irlanda, emigrada polos fillos de Ith, Portugal –Afonso Henriques e todos os colegas–, Angola –¿non son os amigos dos meus amigos os meus amigos?– e por suposto, Brasil. Os tres mil anos de historia de Galicia dan para buscarnos fillos ilexítimos en todo o mundo. Eu levántome da cadeira para brindar pola máis fulgurante das colonias adoptadas galegas: o Brasil.

¿Como volo diría? Sigo a ser un romántico. Aínda creo que o mundo pode cambiar. E para mellor. Quizais non creo nas reviravoltas inmediatas. Nin sequera nos cambios radicais e completos. Seguirás erguéndote de mal humor, espantado do teu propio rostro no espello do baño nunha sociedade xusta e igualitaria. Pero como dicía García Lorca, os homes escriben poesía cando teñen o bandullo cheo. E a poesía, todos o sabemos, é sinal de andar bastante libre de tempo. A arte é unha cuestión de reposo.

Particularmente, hoxe teño un día eufórico: entérome de que Brasil acaba de abandonar o FMI. Á marxe das consideracións que nos mereza o organismo que dirixe Rodrigo Rato, o presidente Lula anunciou algo decisivo: a partir do ano que vén, Brasil deixará de deberlle cartos ao Fondo Monetario. Ou o que é o mesmo, decidirá por si só o futuro da súa política económica. A noticia, luminosa, fala dun país que conseguiu remontar a crise e desmarcarse dunha Sudamérica aínda sometida a andazos crónicos.

Sorprendeume dende o principio a habilidade de Lula, o sentidiño. O Presidente brasileiro pertence a unha xeración da esquerda moi pragmática, coma o novo Presidente do Congreso uruguayo, un brillante excéntrico, o Pepe Mujica. Fixo algúns grandes xestos para tranquilizar exaltados, repartiu cargos entre as faccións do partido e comezou os procesos lentos. Unha política pública de control rotundo de gasto. Tranquilizar aos Estados Unidos –que son un importante factor desestabilizador continental– e xuntarse con Bill Gates. Non sei se o lembran. Naquela aperta de mans co maior defensor mundial da propiedade do software hai un sorriso enorme: estou por certo que, naquel momento, Lula xa tiña enriba da mesa de caoba a carpeta para decretar a substitución do software de Microsoft de todas as administracións públicas e educativas.

O argumento para a substitución de Windows por Linux provén dende a irónica ortodoxia de mercado. Fixémonos nas palabras de Sérgio Amadeu, director do Instituto Nacional de Tecnoloxía de Brasil: “Es responsabilidad del gobierno asegurar que exista competitividad, y eso significa ofrecer a otras plataformas alternativas de software una oportunidad de prosperar”. A mudanza, que está a ter éxito, está acompañada de programas de venda de hardware a familias de clase baixa a prezos mínimos e conectividade perfectamente asumible. Lula e un importante substrato de profesionais e científicos cultivados nas boas universidades do país semellan estar disposto a socializar o acceso ao coñecemento e as destrezas na Sociedade da Información. A sociedade brasileira, en realidade, está a capitalizarse de xeito acelerado, acompañada de vertixinosas curvas demográficas que disparan a un país cheo de adolescencia con futuro.

Subámonos ese carro: Galicia pode darlle moitas cousas a Brasil que precisa. Brasil pode darnos a mocidade e a frescura para airear esta habitación pechada atlántica onde todos nos espiamos a marca das zapatillas deportivas. Nós podemos ofrecer un pasado, unha orixe que enche moitas noites de historias. Solicito que Brasil nos adopte e nós nos deixemos adoptar. ¿Con quen hai que falar?.



# PC Práctico



Emiliano Gómez  
emiliagv@usc.es

¿Que facer cando temos no computador unha morea de imaxes ou cancións designadas por números e nomes estraños? ¿Podemos ter unha nova oportunidade, cómoda e rápida, de renomealas? A resposta parece estar en programas como o que presentamos hoxe, **Lupas Rename v5.0 RC9**, unha ferramenta de código aberto que se pode adquirir en español.

## RENOMEAR CARTAFOLES E FICHEIROS MASIVAMENTE CON "LUPAS RENAME V5.0 RC9"

### INTRODUCCIÓN

Hoxe recoméndoche que probes un programa freeware en español sinxelo pero potente, desenrolado para renomear un número grande de arquivos ou cartafoles, esto é moi útil por exemplo, cando temos un montón de fotos baixadas ao ordenador ás que se lles asignan números aos nomes, ou cando pasamos un disco de música a formato MP3 e temos moitas cancións con nomes compostos de números, ou en calquera outro caso que vos imaxinedes, en todos eles, xa podes renomear o teu gusto centos de arquivos simultaneamente.

Ten unha sinxela e intuitiva interface que inclúe unha gran cantidade de opcións que che permitirán encontrar a configuración perfecta para renomear teus arquivos, con soporte para Win95, Win98, WinME, WinNT, Win2K y WinXP. Ocupa un pouco máis de 580 Kb. no disco duro.



### COUSAS QUE PERMITE

Entre outras cousas, permite empregar filtros para renomear só un tipo específico de arquivos dentro dun cartafol, poñerlles un novo nome, (cambie o nome ou a extensión por calquera texto), realizar diversas combinacións de maiúsculas e minúsculas, engadir números consecutivos, modificar as extensións, e moitas cousas máis.

Permite visualizar o resultado final antes de renomear definitivamente os arquivos, e ten opcións que permiten desfacer tódolos cambios e crear un arquivo BAT para automatizar o proceso. Permite cargar/modificar os arquivos de texto nun pequeno "Redactor" que axuda a renomear os arquivos. En concreto e extraído da súa páxina Web:

Pode renomear arquivos e cartafoles, renomea arquivos en sub-cartafoles

recorrentes. Permite facer clic co botón dereito do rato sobre un cartafol no explorador para que se inicie o programa Lupas Rename sobre este cartafol.

Posúe vista anticipada inmediata, pode desfacer a derradeira operación de renomear. Pode aforrar e cargar súas opcións nun arquivo INI.

Filtre por calquera máscara: \*.mp3; ??.\*.mp2 o??? a\*.txt... e clasifique por calquera columna (nome, camiño, extensión ...).

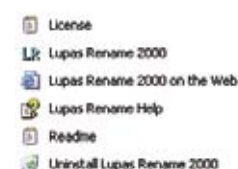
Tamén permite quitar os símbolos dos acentos.

Permite autonumeración en calquera lugar do nome ou extensión do nome do arquivo, esta comeza en calquera número, incrementa por calquera número (positivo ou negativo) en Decimal, Hexadecimal, Octal, Binario, Modo de Excel e Manual. A adición da n non a cero o número.

Ten opcións para ver cartafoles ou non, para ver arquivos ou non, para traballar con cartafoles como arquivos ou non, para recordar o derradeiro camiño (de arquivos ou cartafoles), para recordar posición de xanelas e tamaño.



Permite o uso de etiquetas en calquera caixa de texto para renomear: etiquetas para usar cas datas con calquera formato que vostede queira (Día, Mes, Ano, Hora, Minutos e Segundos), etiquetas para arquivos MP3 (Título, Artista, Álbum, Ano e Comentario), para arquivos gráficos (JPG, GIF, TIF, BMP, PSD, PNG, TGA, LBM



e PCX). Tamén permite inserir datos de arquivos externos e extraer os títulos de páxinas de HTML.

### OBTENCIÓN DO PROGRAMA E INSTALACIÓN

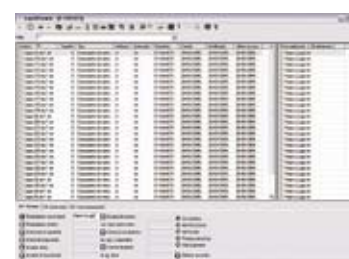
1. Obter o programa e instalalo leva un par de minutos, primeiro hai que ir ó lugar de descarga <http://www.azheavymetal.com/~lupasrename/download.php> e premer na opción de descarga en español "Lupas Rename v5.0 RC9 Setup Package [Spanish] (582 Kb)"
2. Elixir "Gardar", acepte o cartafol por defecto ou seleccione unha distinta. O ficheiro baixado **setupES.exe** ocupa 580 Kb. en disco.
3. Conteste "Si" cando lle pregunte si desexa executar o ficheiro baixado.
4. Xanela de *benvida ao instalador* e facemos clic en "Seguinte".
5. Xanela de *aceptación de licenza* e clic "Aceptar" e premer en "Seguinte".
6. Xanela de *información* e clic en "Seguinte".
7. Xanela de *ubicación de destino* e clic en "Seguinte".
8. Xanela de *carpeta del menú Inicio* e clic en "Seguinte".
9. Xanela de *tarefas adicionais* e clic en "Seguinte".
10. Xanela de *listo para instalar* e clic en "Instalar".
11. Xanela de *progreso de instalación* (agarde).
12. Xanela de *instalación completa*, clic no botón "Rematar".
13. Aparece a *pantalla inicial do programa*.

### FUNCIONAMENTO

O manexo de **Lupas Rename** 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.

Vexamos un exemplo, e unha vez feito o resto das opcións son de sinxelo manexo.

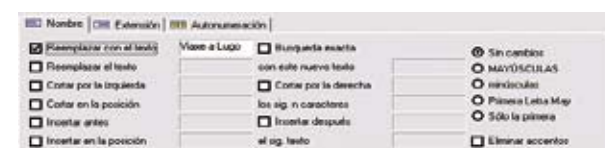
Desde o "Explorador de Windows" nun disco duro creamos un cartafol chamado "VIAXES" e situados nel creamos uns trinta ficheiros de texto .txt cos nomes "Copia (1) de 1.txt" ... "Copia (30) de 1.txt" (copiar e pegar). Trátase de renomear estes ficheiros cos novos nomes "Viaxe a Lugo 1.txt" .... "Viaxe a Lugo 30.txt", para elo imos seguir os seguintes pasos:



1. Activa o programa e preme no botón do menú "Selecciona un cartafol", elixe o cartafol "VIAXES" e "Aceptar".
2. Na lapela inferior "Nome", na casilla "Reemplazar co texto" escribe "Viaxe a Lugo" observa como no apartado superior esquerdo "Previsualización"



3. Premer na lapela inferior "Autonumeración", e activa a casilla "Despois do nome" e observa como no apartado superior esquerdo "Previsualización" cambia o

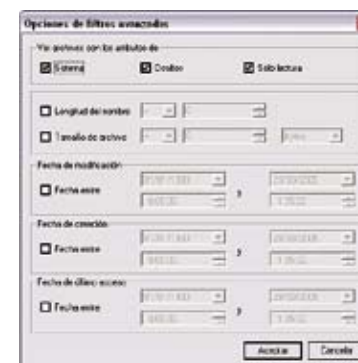


4. Para rematar preme no botón superior, con icona de admiración chamado "Renomear a selección actual", e contesta "Si" á pregunta de renomear definitivamente.
5. O programa dispón dunha axuda que se obtén premendo no botón superior dereito da barra de menús.
6. Xanela que amosa os filtros avanzados.
7. Para DESINSTALAR O PROGRAMA do ordenador basta con premer "Inicio", "Todos los programas", "Lupas



Rename 2000", "Uninstall Lupas Rename 2000" e premer no botón "Si".

Concluindo, un programa fácil de utilizar e que cumpre perfectamente a función para a que foi creado, cunha interface clara, potente e intuitiva.





## Soul Calibur 3 anunciado en exclusiva para PS2

Namco anunciou a finais de marzo Soul Calibur 3, terceira parte da súa saga de combates un contra un (carta se contamos Soul Blade), en exclusiva para a consola PlayStation 2 de Sony. A anterior parte do xogo saíra no 2003 para as tres consolas, incluíndo ademais un personaxe exclusivo en cada unha delas. Non embargantes, esta nova entrega estará só na máquina de Sony, e sairá a finais deste ano.

## Sci achégase a comprar Eidos

Eidos Interactive, creadores de Tomb Raider, leva en problemas económicos anos, e tiña un ultimatum dun banco escocés para encontrar un comprador. Este chegou finalmente, aínda que no momento de escribir estas liñas a "batalla por Eidos" está entre a editora Sci e o grupo de inversión Elevation Partners, no que está o cantante de U2 Bono entre outros. Parece ser que finalmente será Sci a que comprará Eidos, xa que un dos principais accionistas da compañía vendeu xa un 20% das accións a esta compañía.

## Sega prepara un Sonic para a nova xeración

A compañía xaponesa Sega confirmou en marzo que estaba a preparar un novo xogo de Sonic, a súa mascota, para as consolas de nova xeración. Este novo Sonic amosarase por primeira vez no vindeiro E3, en maio, e volverá a ser un xogo de plataformas protagonizado por un estilo de xogo onde prima a velocidade. Sairá durante o ano 2006.

## Nintendo DS comeza ben en Europa

O pasado 11 de marzo saíu en toda Europa a nova consola portátil de dobre pantalla Nintendo DS, que ten ademais unha das súas pantallas con sensibilidade táctil. A acollida da consola foi boa, segundo os datos do Reino Unido, mercado de referencia para Europa. Nintendo bateu os seus propios records de primeira semana, xa que a consola vendeu mais que Game Boy Advance e GameCube nos seus respectivos lanzamentos.

## PSP retrásase outra vez a esta beira do Atlántico

Sony confirmou un novo retraso da súa nova consola portátil PSP no continente europeo. Co pretexto de poder suplir de suficientes unidades aos mercados de Xapón e os Estados Unidos (onde a consola saíu o 24 de marzo), a compañía posporá o lanzamento da consola, previsto para marzo e logo para abril/maio, ata datas indeterminadas. Inda algunhas voces din que podería non chegar ata as Navidades.

# Gran Turismo 4, volve o simulador

PABLO GRANDÍO  
direccion@vandal.net

O mes de marzo estase a converter nunha segunda tempada de Nadal para os videoxogadores. Cada vez son máis os xogos de altas expectativas que saen xusto antes da primavera, e nesta ocasión dous "pesos pesados" chegan a PlayStation 2. *Gran Turismo 4* é a nova entrega desta saga de simulacións de condución realista, e será a última que vexa a consola PS2, estando a quinta en desenvolvemento para PlayStation 3, e unha versión portátil preparada para PSP.

GT4 chega cunha grande demora xa que no primeiro momento ía saír a finais de 2003, e logo a finais de 2004. Ademais dos numerosos aprazamentos, o xogo non cumpre unha das promesas que fixera repetidas veces Sony; non ten modo *on line*, como o teñen xa tódolos



xogos de carreiras minimamente populares. Aínda que tarde e incompleto, *Gran Turismo 4* volve converterse no mellor simulador de condución e a ofrecer ós xogadores centos de modelos de coches reais, cada un co seu son real de motor e características técnicas.

O apartado gráfico é de novo espectacular, amosando cada un dos menores detalles de tódolos bólidos de carreiras, e ademais reproducindo o seu comportamento de forma realista. Sen dúbida, un xogo obrigado para tódolos amantes da condución, aínda que os que queiran xogar na Rede terán que crúzalos dedos para que Sony se decida a lanzar a expansión *on line*, para a cal xa teñen finalizada a tecnoloxía pero que aínda non determinaron se a lanzarán en PS2 ou na súa vindeira consola.



# Metal Gear Solid 3: Esta vez na xungla

REDACCIÓN

O outro "peso pesado" que chega en marzo para PlayStation 2 é *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, que tamén será o derradeiro xogo desta saga para a actual consola de Sony, e que ademais pecha a triloxía. Haberá novos *Metal Gear*, pero xa non contarán a historia de Solid Snake, segundo dixo Konami, a produtora do xogo.

Esta terceira parte está considerada a mellor de todas, e é tamén a máis diferente. Xa non estaremos na época actual, senón que a historia retrocede ate a época de Guerra Fría, e nós controlaremos a Jack, que máis tarde se converterá no "pai" de Solid Snake (pois este é un clon do anterior), un soldado das forzas especiais dos Estados Unidos que terá que se infiltrar na xungla para rescatar a un científico ruso secuestrado. A historia ten un

toque *retro* interesante, e ademais está protagonizada por algúns dos personaxes que vimos en partes anteriores, aínda que nos seus tempos mozos, como por exemplo Revolver Ocelot.

Así e todo, o maior cambio non se dá na historia, senón na forma de xogar. O estarmos na xungla, teremos que sobrevivir cazando animais para logo comelos, e o factor camuflaxe cobra nesta ocasión unha importancia capital. Teremos moitos camuflaxes, tanto traxes como pinturas para a cara, e haberá que saber cando usalos, estando sempre atentos a como é o escenario no que estamos para ocultarnos o mellor posíbel (indícanolo unha porcentaxe), porque nesta ocasión os inimigos non son tan curtos de miras como o foran en partes anteriores, e veranos se cometemos algunha indiscreción.

Tamén teremos que cura-las nosas feridas, aplicando desinfectantes, vendas e puntos de sutura ó noso corpo, ou senón non recuperaremos a nosa enerxía. O xogo volve contar cunha morea de escenas cinematográficas, cun toque moi cinematográfico, que irán contando unha historia que, coma sempre, está chea de misterios, poderes

paranormais, pequenas vinganzas e moitas traizóns. Unha aventura que pecha un ciclo nunha das máis famosas sagas de videoxogos de tódolos tempos, e pon punto final a un dos personaxes máis carismáticos que puidemos controlar.







## Hearts of Iron 2

### REDACCIÓN

Dende hai anos, a compañía sueca Paradox Interactive ven facendo unha serie de xogos de estratexia para



PC que están a acadar un salientable éxito entre os afeccionados do xénero. Sendo o título máis coñecido *Europa Universalis*, estes xogos de estratexia baséanse sobre todo na xestión dun país e na diplomacia máis ca na táctica do combate, e abranguen todo tipo de épocas, dende a Medieval (*Crusader Kings*) ata a da Europa revolucionaria (*Victoria*), pasando pola época moderna co devandito *Europa Universalis*.

O máis actual cronologicamente falando dos seus xogos é *Hearts of Iron*, de cuxa

segunda parte estamos a falar, que nos introduce na época da Segunda Guerra Mundial, dende o inicio prebélico (1936) ate pouco despois da súa conclusión (1947). Esta segunda entrega mantén a mesma idea do orixinal, pero reforma parte do seu sistema de xogo para facelo máis sinxelo e accesíbel.

Nós poderemos elixir a calquera dos países da época, dende os principais participantes da contenda (Alemaña, Francia, Reino Unido, Estados Unidos e URSS) ata outros países secundarios (Bélxica, Eslovaquia, Hungría) e mesmo a neutrais coma Portugal, Suíza ou España. Incluso poderemos elixir a países que xa non existen pero existiron na época, como as numerosas repúblicas chinas que estaban en guerra entre si, como Guanxi, Shanxi ou mesmo as preponderantes China Nacionalista e China Comunista.

Deste xeito, preséntase un xogo de estratexia onde gañará o bando (Eixe, Aliados ou Komintern) que acade máis puntos de vitoria (cada provincia ten un número) en 1947, ou que elimine ós outros dous. Para a conquista de territorios recorreremos á forza militar (por terra, mar e aire), pero tamén deberemos preocuparnos do desenvolvemento de novas tecnoloxías e tácticas bélicas, da produción de unidades de ataque e da diplomacia, coa que faremos acordos comerciais e militares, e negociaremos a paz con quen esteamos en guerra. Trátase de un xogo moi completo e aditivo, que gustará moitos ós afeccionados ó xénero e, sobre todo, do tema.



## Ace Combat: Xefe de Escuadrón

### REDACCIÓN

Moitas compañías intentan dende hai anos triunfar en consola con xogos de aviación, pero polo de agora a única que o logrou foi Namco coa súa saga *Ace Combat*. No seus



comezos unha máquina recreativa, este xogo de combate aéreo deu o salto á consola PlayStation, que xamais abandonaría. No seu traspaso a consola conservou a característica que foi o motivo do seu éxito nas máquinas recreativas: o sinxelo do seu control.

Esta quinta parte subtítulase “Xefe de Escuadrón”, e isto fai referencia á novidade máis destacábel do xogo: agora non estaremos solos nos ceos, senón que outros tres avións voarán a carón de nós, podendo darlles ordes para determinar o seu comportamento. Poderemos dicirlles que voen en formación, asegurando a nosa seguridade, ou ben que ataquen os obxectivos que teñan en fronte, ou incluso que se dispersen, acción moi útil para as

misións nas que teremos que acadar a superioridade aérea para protexer obxectivos en terra.

O xogo tamén conserva unha das grandes virtudes das anteriores partes, que é a presenza dunha historia moi interesante narrada a base de escenas cinemáticas xeradas por ordenador, cun estilo visual moi cércano ó do manga xaponés. A historia non so é narrada nestas secuencias, cuns altísimos valores de produción, senón que tamén nas misións iremos achegándonos a ela, mesmo falando (con respostas de “si” ou “non”) cos nosos compañeiros de alas. Trátase dun xogo moi recomendado para tódolos usuarios de PS2 que busquen algo diferente ós habituais xogos de acción, condución ou rol.

## novas

### Microsoft ficha ó creador de Final Fantasy para Xbox 2

Microsoft anunciou a finais de febreiro que Hironobu Sakaguchi, creador da saga de videoxogos *Final Fantasy* de Square Enix, traballará en dous videoxogos de rol para a vindeira consola Xbox 2 en exclusiva. O veterano deseñador, caído en desgraza en Square Enix tralo fracaso da película de *Final Fantasy*, está a traballar nestes dous xogos no seu recentemente fundado estudio Mistwalker.

### Anunciado Socom 3

Sen dúbida o xogo *on line* máis popular para a consola PlayStation 2 é *Socom*, de acción táctica, que foi o pioneiro do multixogador a través da rede na consola de Sony e grazas a iso tamén o xogo con maior número de seguidores. Sony e máis Zipper Interactive, os programadores, anunciaron en febreiro que xa están a traballar na terceira parte, que incluírá como maiores novidades uns mapas dunha extensión moito maior (ate cinco ou seis veces máis) e a posibilidade de configurar completamente as armas que levarán os nosos soldados, por non falar dos vehículos, que esta vez poderemos pilotar.

### Sony deixa de producir PSX

Sony lanzaba a finais do ano 2003 o seu híbrido entre consola e gravador de vídeo dixital, chamado PSX, intentando que se convertese nun “centro de entretemento familiar”. Así e todo, o aparello non tivo o éxito que Sony agardaba debido a outros máis competitivos, e aínda que hai pouco lanzáronse novos modelos con discos duros de maior capacidade, a compañía anunciou a finais de febreiro que detivo a produción do aparato, que tiña o lanzamento en Europa previsto para finais de 2004 pero que finalmente parece que non se levará a cabo.

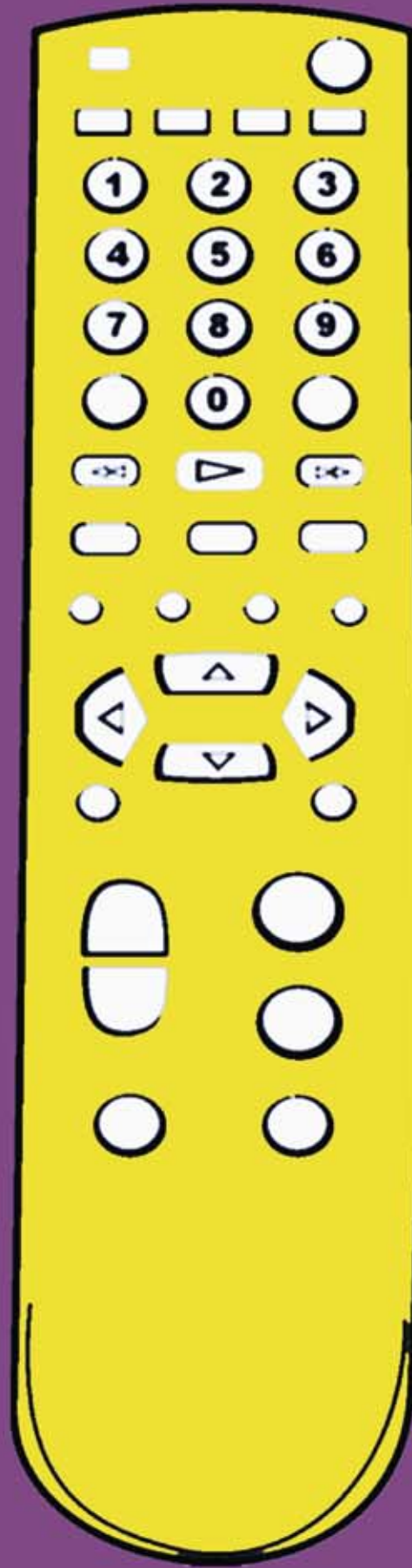
### Midway anuncia un novo Gauntlet

Aqueles que leven xogando ós videoxogos dende os anos oitenta lembrarán con agrario as recreativas de *Gauntlet*, que, cunha ambientación medieval permitía que ata catro persoas xogasen simultaneamente, facendo fronte a todo tipo de criaturas demoníacas e magos. Agora Midway, creadora do xogo orixinal, anunciou o desenvolvemento dunha nova entrega para esta xeración, con gráficos tridimensionais e as características dos actuais xogos de acción, rol e aventura. O proxecto, ademais, conta coa colaboración de John Romero, responsable de xogos como *Doom* ou *Quake*.



# Cámbiate

e non saberás que facer co mando a distancia



**código**  
televisión

A nova canle de Santiago de Compostela

[redaccion@codigotv.com](mailto:redaccion@codigotv.com)





# SOFTGAL

desarrollo e integración de sistemas

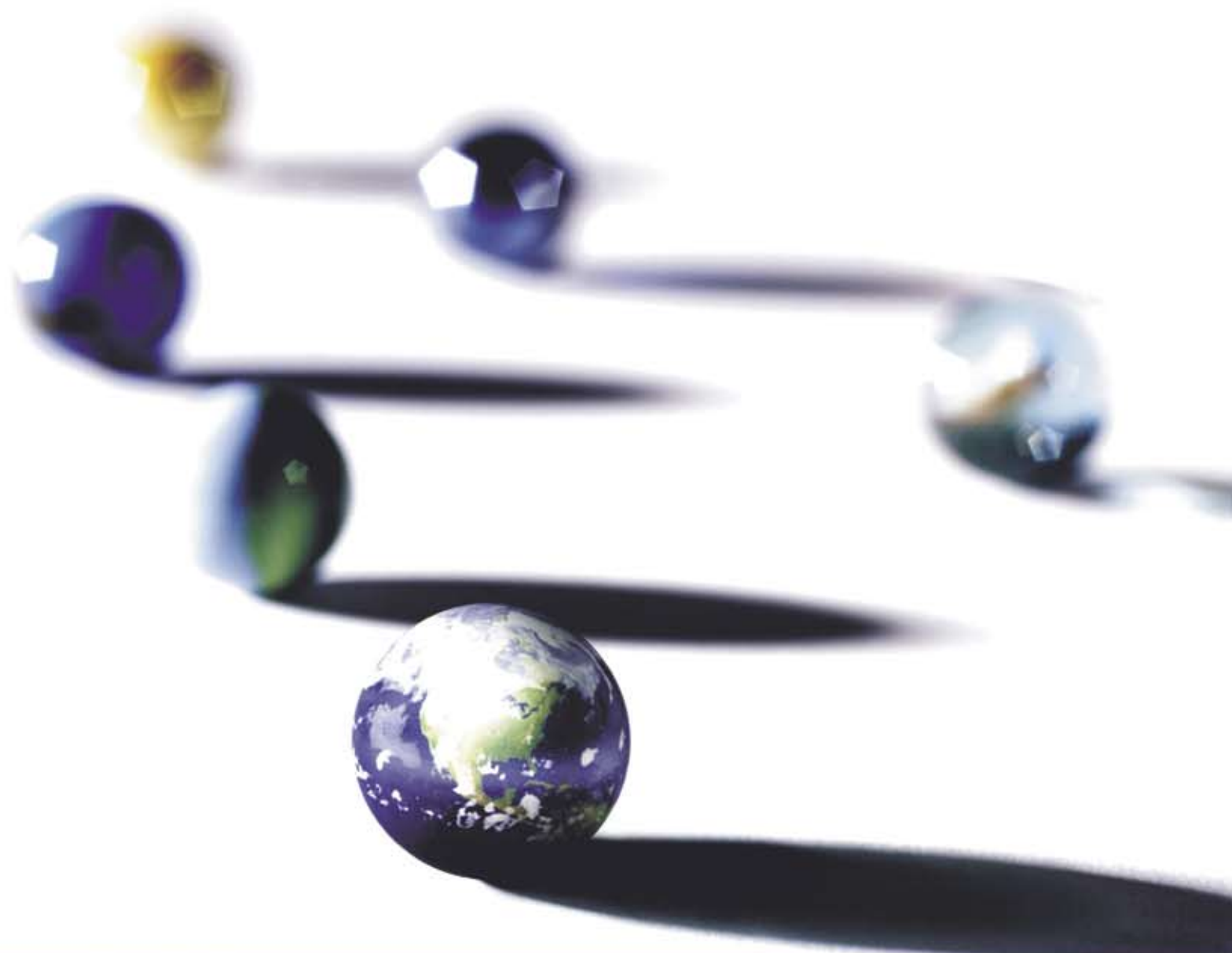
soluciones e-business

ingeniería de sistemas, redes y comunicaciones

integración sistemas multimedia y audiovisuales

soluciones de almacenamiento

infraestructuras TIC



A Coruña

Santiago de Compostela

Vigo

Madrid

Lisboa