

Código Cero

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

NÚMERO 32 ABRIL/MAIO 2005

todos es
en internet

TechBusiness Week 2005

A Sociedade da Información, á volta da esquina

O podcasting na vida de todos

A radio xa nunca será a mesma

MITE quenta motores

Ciencia ficción do pasado, realidade do presente

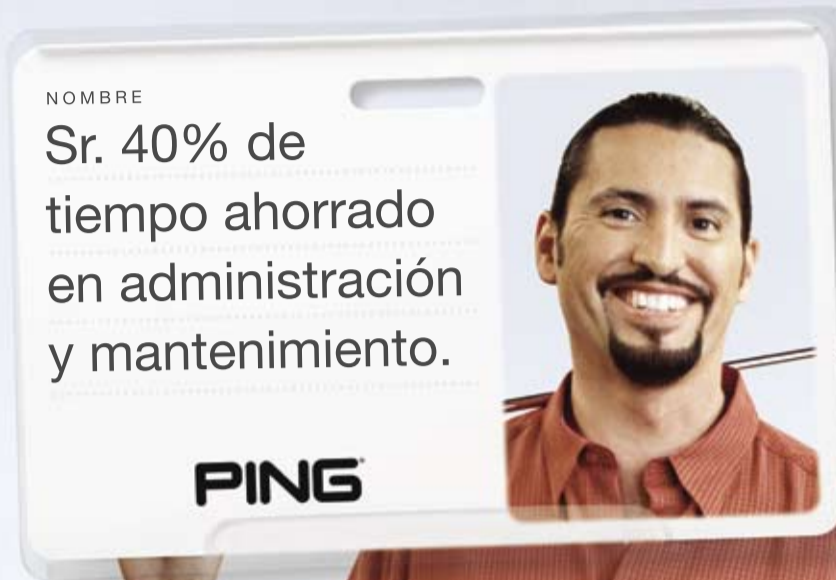
Servidor cartográfico do SITGA

Unha xornada de viaxe pola Galicia virtual

Portal da Emigración

Para os que se foron, para os que quedaron

Microsoft®
Tu potencial, nuestra pasión.™



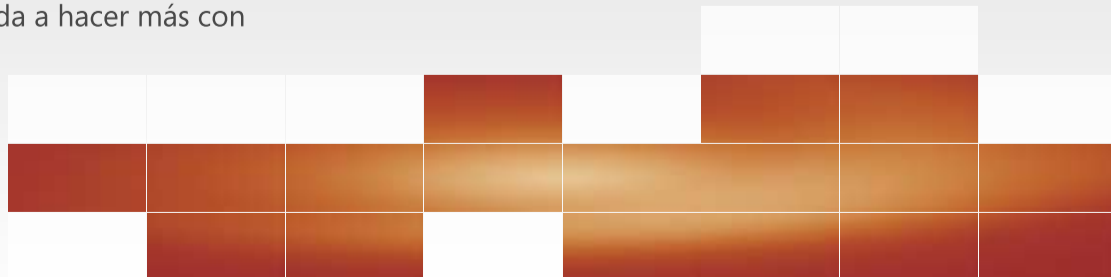
" Sólo apuntamos a un objetivo: implantar nuevas tecnologías que mejoren y agilicen nuestro servicio al cliente."

Dave Chacon
Director de Servicio Técnico de PING

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

Microsoft®
**Windows
Server System™**

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





CÓDIGO CERO revista de novas tecnolóxicas de Galicia

Director

Xosé María Fernández Pazos
(director@codigocero.com)

Subdirectores

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

Redactores-Xefes

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

Redacción

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

Publicidade:

Carolina Cruz, Raquel Noya
publicidade@codigocero.com

Colaboraron neste número:

Raquel Noya, Antonio Reigosa,
Xana García, Abdón Dorca,
David Lombardía, Heidi J.
Figueroa, Chus
Aldrey, Mario S. García, Carlos
Lozano, Fernando Sarasquete,
Marcus Fernández, Emiliano
Gómez, Pablo
Grandío e Manolo Gago.

Supervisión lingüística:

María Xesús Vázquez.

Fotografía:

Adolfo Enríquez Calo, Joferra.

Edita:

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

Deseño Gráfico:

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

Imprime:

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

Número 32

Abril/Mayo 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...

Este mes, na redacción de Código Cero, parecía que todo o mundo estaba de acordo: vainos saír un número de transición. A base deste argumento máis ou menos xeralizado era o feito de que ó longo de todo o mes de maio non ía haber ningún encontro galego tecnolóxico que centralizase toda a información do resto da revista e a xustificase. Para a TechBusiness Week aínda quedan unhas semanas (celebrarase entre o 6 e o 11 de xuño) e para o MITE (30 de xuño ó 3 de xullo), un pouco máis. Que significa que sexa de transición? Acaso non estamos tódolos galegos, xusto neste momento, nunha situación de tránsito? Non estamos plenamente na Sociedade da Información, pero, ó mesmo tempo, tamén hai unha boa porta de galegos e

galegas que se resisten a quedarse fóra. A transición, de feito, é a base sobre a que se apoian moitos dos artigos que incluímos neste número de Código. Como por exemplo o especial sobre o Portal da Emigración, un proxecto web da Xunta que vai encamiñado a unir aínda máis as fitas que unen ós emigrantes cos galegos que quedaron, a estes cos inmigrantes que veñen e a todos eles, en definitiva, coa Sociedade da Información. Case todos eles, transitando. Nesta liña (aínda que nunha óptica non oficial) tamén incluímos unha reportaxe sobre Galicia Encantada, un encomiable esforzo por preservar unha parte da cultura galega, a que ten máis relación coa maxia e co misterio. Un proxecto web que se basea neste principio: tódolos galegos vimos de rural e todos temos unha historia que

contar. E agora que as aldeas quedan despoboadas, é xusto o momento de contalas, en Internet.

Tamén incluímos neste número información sobre o Foro das Cidades Dixitais, sobre o que deu de si o encontro solidario Volunet e tamén unha entrevista cos responsables de imaxin software, responsables da tradución (unha palabra que se parece moito a "transición") do Windows XP e do Office ó galego. De igual maneira, incluímos unha reportaxe sobre o servizo cartográfico do SITGA, un auténtico caramelo para os afeccionados ós mapas tradicionais galegos, coa diferenza de que agora os teñen en Internet, en réxime de consulta perpetua e de rápido manexo. Polo que respecta a TechBusiness Week, cómpre

sinalar que decidimos ir avanzando algúns contidos sobre o programa, para ir despertando interese. Nas páxinas interiores poderedes sacar algunhas conclusións ó respecto. Como tamén as poderedes sacar sobre o MITE, o salón tecnolóxico que rexurde en 2005 e que vén da man do noso entrevistado Xosé Maril Sánchez, presidente da Fundación Semana Verde de Galicia, para quen xa é hora de deixar de falar de crise tecnolóxica, de burbullas que estouraron, e poñerse dunha vez mans á obra, mirando cara diante no que se refire á Sociedade do Coñecemento. É hora de entrar na estación, xusto debaixo dun carteliño que pon "En tránsito". Aquí tendes pois o noso número de transición. Un número plenamente galego. Que parece que baixa, pero en realidade sube.

humor por S. Covelo



- ¡MEU DELIS!!!!...¿COMO PUIDEN FACER ISTO..?



- JO, MENLUDO VICIO CON FACER FOTOS CO MÓVIL... XURO QUE NUNCA MÁIS...



- ¡¡¡SERA P... A POMBA ESA!!! ¡¡POIS NON ME BOTOU LINHA M... ENRIBA!!!
- ¡ESPERA, NON TE LIMPES QUE VAI SAIR LINHA FOTO BEN CACHONA!!!

firma invitada

Heidi J. Figueroa Sarriera, membro do Observatorio para a Cibersociedade **4**

novas

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

reportaxes

Asinado o Foro Cidades Dixitais, un proxecto para levar Internet a tódolos cidadáns **9**
A Techbusiness Week traerá a Galicia a algúns dos máis reputados especialistas en materia tecnolóxica **10**
Mundos Dixitais conta motores para converter á Coruña en sede da animación europea **12**
Entrevista con Xosé Maril Sánchez, presidente da Fundación Semana Verde de Galicia **14**
Especial Portal da Emigración. A Xunta pon en marcha unha iniciativa para crear unha das comunidades virtuais do mundo, a dos galegos espallados polo mundo **15**
A Xunta presenta un servidor cartográfico en Internet **19**
Entrevista con Martín Varsavsky, empresario e promotor de campañas solidarias **20**
Os foros da solidariedade Volunet deron a coñecer en Santiago maneiras de axudar en Rede **21**
Pod Casting: a nova revolución do audio en Internet **22**

manda web

Primeira entrega dunha nova sección sobre as páxinas máis curiosas de Internet **24**

que fixen eu para linquear isto?

Continuamos facendo reconto daquilo que vemos na Rede, e non nos gusta **26**

nova economía

As seis leccións de xestión que nos ensina Google **27**

opinión

Asuntos musicais/Guías para o día da nai/O territorio das oportunidades **28**

pc práctico

Cómo crear despregables sincronizados nun formulario Microsoft Access **29**

xogos

Jade Empire (o último de Bioware)/ Star Wars Lego **30**



El conocimiento en torno a las sociedades cyborgs

El ser humano siempre se ha definido por su capacidad para construir herramientas y para transformar el medio con ellas. Así, los artefactos y las máquinas han sido fieles compañeros de la humanidad, desde tiempos inmemoriales. Sin embargo, en las sociedades cyborgs, sociedades contemporáneas donde estas relaciones se han vuelto cada vez más íntimas, los límites entre las cosas y las personas parecen desestabilizarse y el terreno de “lo social” muta aceleradamente con diversas consecuencias a nivel local y global (que algunos han llamado, glocal) así como subjetivo e intersubjetivo.

En este sentido, podríamos aludir a diversos ejemplos, como el cyborg médico que supone la inserción de prótesis dentro del cuerpo orgánico para garantizar su funcionamiento. Pensemos, además, en todas las prácticas e instituciones que se han establecido para que esta simbiosis sea duradera: controles médicos, exámenes, grupos de apoyo, manuales, protocolos, capacitaciones. Toda una serie de esfuerzos de una sociedad preocupada por este personaje heterogéneo que irrumpe en la actualidad, de la mano de la ciencia médica.

Por supuesto, este cyborg no es el único personaje heterogéneo de la actualidad. La combinación humano-máquina adquiere múltiples formas, lo cual requiere un gran trabajo de asimilación. Nuestro cómodo pensamiento dicotómico resulta ahora insuficiente para dar cuenta de dichas simbiosis y nos enfrenta a muchas preguntas: ¿Con que palabras podremos referirnos a ellas?, ¿qué categorías emplearemos para comprenderlas?, ¿cómo podremos convivir con lo heterogéneo en el día a día?, ¿cómo en definitiva, construimos nuestra subjetividad y nuestras relaciones interpersonales, culturales o productivas dentro de este contexto?, ¿cuáles son los discursos que nos asisten en este proceso?

Podemos recurrir a un nuevo ejemplo para pensar en los retos que las simbiosis le plantean a nuestras concepciones y a nuestra organización social. Nos referimos a las transformaciones de las formas de producción, las cuales se sustentan también sobre dicotomías, tales como trabajo y no trabajo, trabajo material y

trabajo intelectual, producción y reproducción, actuar instrumental y actuar comunicativo.

Las mutaciones en la esfera laboral están relacionadas con el neoliberalismo y la consecuente afectación de las garantías sociales, la multiplicación de la inseguridad, así como con las nuevas condiciones a las que se enfrenta la fuerza de trabajo: el refugio en los mercados no regulados, no tutelados, frecuentemente en el límite de la legalidad; la primacía del trabajo alternado, temporal y flexible, la deslocalización productiva, la descentralización, el outsourcing, el downsizing y la terciarización que desestructuran la red relacional y la identidad social, fragmentándola en un archipiélago de figuras trabajadoras atípicas.

“...en las sociedades cyborgs, sociedades contemporáneas donde estas relaciones se han vuelto cada vez más íntimas, los límites entre las cosas y las personas parecen desestabilizarse y el terreno de “lo social” muta aceleradamente con diversas consecuencias a nivel local y global...”

Dentro de estas nuevas condiciones laborales la metáfora de red juega un papel importante. Para la productividad y la competitividad se vuelven centrales entonces el lenguaje, la comunicación y las interconexiones. Y aquí, una vez, más nos asalta la preocupación por la heterogeneidad. ¿Cómo podremos mantener unidas a las organizaciones?, ¿cómo haremos posible en ellas la solidaridad y la reciprocidad?, ¿qué tipo de identidades surgirán?, ¿cuáles podremos construir y gestionar?

Responder a las preguntas que nos surgen frente a las transformaciones del orden productivo, tanto como las inquietudes que nos genera la construcción de cuerpos

medicalizados, supone que reflexionemos en torno a la forma que tenemos hoy de entender lo social, así como a sus condiciones de determinación e indeterminación de dicho conocimiento. En otras palabras: ¿Cuáles son los contenidos y las formas en las que producimos el conocimiento de las sociedades cyborgs?

Aventurar respuestas en esta dirección nos invita a pensar en las relaciones entre las personas y las máquinas, entre la sociedad y la tecnología; supone un examen de las estrategias de poder que hoy estructuran cada uno de estos vínculos. Al ciudadano común y corriente le corresponde el deber de interesarse por estas cuestiones, por las decisiones que hasta ahora han tomado “otros”, sean estos gobiernos, grandes multinacionales u organismos internacionales. Este ciudadano o ciudadana también debe sentirse llamado a participar activamente, aportando en la definición de los términos de las nuevas relaciones simbióticas y las mutaciones del tejido social.

Todo lo anterior supone un enfrentamiento inevitable con las tensiones que supone tratar de abandonar las dicotomías, enfrentarnos con la realidad del mestizaje cyborg, y vincularnos de múltiples formas a las gigantescas redes de la tecnociencia. Para toda persona, pero en especial para quienes nos dedicamos a reflexionar sobre estos asuntos, es necesario pasar de la tesis, la antítesis y la síntesis, a la prótesis. En otras palabras, a construir una nueva forma de mirar, invasiva pero indispensable. Invasiva por cuanto se refiere necesariamente a nuestra propia constitución, y a los elementos íntimos que hoy definen nuestra identidad, poniendo entre comillas lo que hemos considerado siempre como “simple o puramente humano”. Indispensable, en tanto que estamos a las puertas de una Sociedad del Conocimiento que no podemos asumir con docilidad y sin crítica, sin examen profundo de lo que significa vivir en un mundo como el que se nos propone. Esta perspectiva protésica, que reconozca y asimile la heterogeneidad, nos permitirá darle sentido a la sociedad cyborg, así como a los dispositivos y tensiones que la componen, nos atraviesan y nos definen.



Imaxin|software presentará Opentrad, un sistema de tradución automática para as catro linguas de España

A tradución automática é un dos eidos de maior proxección no sector tecnolóxico, agora que tódolos pobos queren e deben estar en Internet co seu idioma. Galicia, como país con lingua propia, non está a quedar á marxe. De feito, a firma galega imaxin e a Universidade de Vigo estiveron a traballar cun consorcio de empresas e institucións educativas na elaboración dun sistema de tradución automática para as catro linguas oficiais de España en software de código aberto.

Trátase, segundo fixeron saber os responsables da empresa galega (que é unha das impulsoras da iniciativa) a Código Cero, dun programa que poderá ser descargado de balde e que traduce textos enteiros dende o castelán a calquera das outras linguas oficiais do país. E viceversa (servizo bidireccional). A previsión é que estea dispoñible para tódolos usuarios a finais de ano. Ademais, a diferenza da meirande parte dos tradutores automáticos on line, o Opentrad dará como resultado textos perfectamente comprensibles. Este punto concreto foi explicado desta maneira por José Ramón Pichel, un dos responsables de imaxin: "Nos resultados da tradución inflúe en gran medida a distancia entre as linguas. Canto máis semellantes son, mellor é a tradución. O euskera, ó ser tan distinta de calquera outra lingua coñecida, sae perdendo. Unha cousa está clara, o Opentrad vai ter mellor resultado que os tradutores on line que hai agora dispoñibles. Vós mesmos poderedes facer unha tradución da vosa revista Código Cero ó castelán sen necesidade de que traballe niso un lingüista, só un redacto que se dedique a cuestións de estilo".

NX Conecta 2005 animará, durante oito días e sete noites, o panorama veraniego de "partys" informáticas

No verán hai algo máis que facer que estar na praia. Para quen teña dúbidas a este respecto, nada mellor que recordarlle a convocatoria de NX Conecta 2005, party informática que non é outra cousa que Netgame Caixanova, pero con ouro nome, obxectivos reforzados, e unha serie de novidades. O encontro, que está promovido por Novaxoven e co-organizado por Desarrollo Tecnológico de Galicia e Asociación de Voluntarios de Internet de Galicia, celebrarase entre o 2 e o 9 de xullo no Pavillón de Deportes da Universidade de Vigo. A party, que foi presentada o pasado venres 22 en El Corte Inglés de Vigo, contará con 1.500 participantes procedentes de toda España. O obxectivo: que todos eses asistentes compartan durante oito días e sete noites as súas técnicas, habilidades e experiencias no eido das novas tecnoloxías da información.

Os empresarios do Tambre estean nova web, "unha xanela dinámica ó mundo virtual"

Unha nova xanela ó mundo virtual. Así foi presentado o remodelado sitio en Internet da Asociación de Empresarios do Polígono Industrial do Tambre, un entorno que serve para que todo o mundo obteña información deste complexo dende calquera lugar e en calquera momento e que acolle, ademais, gran parte da vida empresarial do complexo. Dito doutra maneira: non estamos a falar dunha web resumible en catro palabras. As súas funcións van máis alá do simplemente expositivo.

De feito, neste momento xa está operativa como unha sede empresarial aberta ás 24 horas que, en lugar de estar fixa, vén ó lugar de traballo dos usuarios. A presentación desta web desenvolveuse o martes 19 no Centro Empresarial do Tambre, e a ela acudiron o subdirector de proxectos do IGAPE, Norberto Penedo, o presidente da Asociación de Empresarios do Tambre, Manuel Caeiro e o director de Proxectos da empresa encargada de desenvolver a web, Punto Cero, Javier Pernas. Esta empresa, especializada en servizos web e solucións informatizadas, empregou case dez meses no desenvolvemento deste portal, dada a súa complexidade e os múltiples recursos que inclúe para os asociados, incluída a opción de cada unha das empresas personalice o seu espazo web. Cómpre sinalar que o proxecto precisou un investimento de preto de 150.000 euros.



As eleccións galegas xa contan cun servizo de bitácoras

Hai seis semanas, a empresa viguesa As impacto Networks estreou un sistema de bitácoras de Internet baixo o dominio eleccionesgallegas.com, de xeito que os usuarios que queiran contar a súa propia versión dos comicios electorais poden abrir o seu propio weblog de balde. No pouco tempo que a páxina leva activa xa superou as 4.000 visitas e xa conta con máis de 10 bitácoras, que poderían ter unha actividade interesante nas vindeiras datas nas que se decidirá a composición do vindeiro Parlamento de Galicia.

Os responsables do proxectos están a estudar se migran o sistema integramente ó galego, xa que algúns usuarios xa lles pediron unha versión en galego do servizo, e prefiren non realizar un cisma do sistema, de xeito que ou o pasarán todo a galego ou o deixarán en español (algo que o decidirán nos vindeiros días).

Google ultima detalles do Accelerator, a ferramenta que podería revolucionar Internet

Google quere ser algo máis que a ferramenta que primeiro se usa cando se trata de efectuar unha busca en Internet. Quere ser o instrumento que dirixa o rumbo tecnolóxico das vindeiras décadas. E todo dende unha empresa que, en palabras do empresario Martin Varsavsky (entrevistado neste mesmo número de Código Cero) conquistou o mundo dende un pequeno apartamento. Nesta liña de crecemento rápido e constante é onde hai que situar a súa nova proposta, Google Accelerator, que está hoxe en día en fase de probas, aínda non accesible. A base da ferramenta está nesta premisa: é posible xestionar a Rede enteira como un supercomputador de dimensións inimaxinables. O único que se precisa é coller realmente os fios que gobernan de Internet. O obxectivo, segundo Google: diminuír ata o imposible o tempo de resposta entre que facemos clic e se abre unha páxina. O funcionamento é tan sinxelo como enviar todos eses clics a Google, e os seus responsables encargáranse de efectuar unha resposta rápida facendo uso das vantaxes do prealmacenamento e a comprensión.

XVII Premio de narrativa TORRENTE BALLESTER

ADMISSION DE ORIGINALES - 1 DE JULIO DE 2005
PREMIO DOTADO CON 25.000 €
INFORMACION - Telf. 981 183 319 - www.dicoruna.es

Estrean o dominio de Internet europeo

O consorcio formado polos rexistradores dos dominios de Internet de Bélxica, Italia e Suecia coñecido coma EURid resultou adjudicatario da xestión dos nomes de dominio baixo o sufixo .eu, de xeito que estrearon este dominio de primeiro nivel coa súa propia páxina web, que xa se pode consultar no dominio eurid.eu. Deste xeito estréase o dominio europeo, aínda que haberá que agardar ata finais de ano para que estea operativo, aínda que tamén haberá certos prazos de rexistro para evitar o roubo de dominios, polo que para o público en xeral o rexistro non estará aberto ata 2006.



A responsable de Microsoft en España pide o abaratamento das conexións domésticas á Internet

Rosa García (na imaxe), conselleira delegada de Microsoft Ibérica, adhiúrese á tese do Goberno para o fomento da Sociedade da Información en España, pedindo a baixada de prezos das conexións de ADSL. García indicou que "hai que pór en perspectiva" cal é o custo real dunha conexión á Internet por banda ancha para unha familia, polo que habería que abaratar este tipo de servizos, así coma os propios ordenadores. Deste xeito, a responsable de Microsoft Ibérica apuntou que o gasto medio dun fogar para acceder á Rede supera os 60 euros mensuais (xa que conta tanto a tarifa de conexión coma o gasto pola adquisición do equipo informático necesario), de xeito que habería que procurar facilitar o achegamento familiar ás novas tecnoloxías.

Loroestudio desenvolve unha innovadora ferramenta para subir e consultar novas dende o móbil

Imaxinan o seu xornal favorito no teléfono móbil? Imaxinan poder colgar noticias no seu portal dende un PC e logo acceder a ela a través do PDA? Pois é precisamente nesta liña onde está a traballar a empresa galega Loroestudio (www.loroestudio.com), que vai camiño de facilitar, aínda máis, os camiños polos que se require e se subministra información, facendo posible ler ou enviar crónicas e reportaxes no menor tempo posible. A solución tecnolóxica que fai realidade estas funcións é Loronews, unha ferramenta desenvolvida por Loroestudio que permite que diferentes medios de prensa teñan a súa información dispoñible dende un móbil, PDA ou PC. Ademais, faría máis doado o traballo dos xornalistas, que enviarían novas e crónicas con imaxes alí onde se atoparan, sen levar enriba máis que un móbil ou unha PDA, e sen facer uso do servizo de mensaxería multimedia (MMS) que ofrecen as operadoras.

Ademais, Loroestudio fai fincapé no factor "aforro". Aforro para as empresas de comunicación que envían novas sen usar o servizo MMS e aforro para os usuarios, que cando accede á información ven imaxes previamente modificadas no servidor, cun tamaño máximo de peso de 2 kb. Cómpre sinalar que Loroestudio vén de desenvolver un proxecto destas características (unha ferramenta a medida) para El Correo Gallego. Ademais, a firma movistar xa solicitou a "comparecencia" de Loronovas para presentala oficialmente no seu Centro de Demostracións de Madrid perante os directores de diferentes medios de comunicación nacionais.



O Goberno sae en axuda dos usuarios de servizos de Internet: agora si que poderán cancelalos

Case tódolos usuarios de Internet deste país tiveron que cargar algunha vez coa cruz de querer darse de baixa dun servizo e non poder facelo nas condicións desexadas por mor do seguinte atranco: no mundo das telecomunicacións, as empresas queren moito ós seus clientes. Só así se explican as múltiples reviravoltas que che obrigan a dar para cancelar un contrato. E, durante todo ese tempo, o cliente pensa ás veces que a man que o suxeita non o vai soltar nunca. As chamadas de atención dos usuarios (nestes servizos, logo da vivenda, é onde máis queixas se rexistran ó ano) parece que tiveron efecto. O Goberno aprobou un decreto para protexelos. Se te queres dar de baixa, poderás facelo de xeito case inmediato.

Ós quince días estarás libre. Ciencia ficción? Parece ser que neste punto o Executivo vai en serio. Ademais, pasado o tempo da notificación por parte do cliente, a empresa non poderá seguir cobrando ningunha factura máis. Por outra banda, as provedoras de servizos deberán dispoñer, en virtude deste regulamento, dun teléfono de atención ó cliente, con datos reais e recoñecibles, como o enderezo



O buscador Ask Jeeves comeza o seu desembarco en España

Ask Jeeves acaba de chegar a España, en versión en probas (<http://es.ask.com/>). O coñecido buscador do mordomo, que vén a ser a primeira entrega do que se agarda será unha longa serie de lanzamentos tecnolóxicos, ten prevista a aparición en español para o vindeiro verán. Cómpre salientar que esta ferramenta de busca destaca polos criterios que segue ó efectuar as operacións de localización de contidos e webs en Internet: apóiase na popularidade do sitio e tamén na fiabilidade da web sobre un tema concreto. Para isto, conta cunha tecnoloxía exclusiva chamada Teoma. Ask Jeeves tamén é coñecido pola ferramenta chamada "prismáticos" que non nos obriga a entrar nas páxinas que vaian xurdindo nas buscas, ó poder albiscalas antes "a vista de paxaro".



National Geographic e IBM rastrexarán a historia do home a través dos xenes de donantes de todo o mundo

A forma de estudar a historia está a experimentar certos cambios. A tecnoloxía, sobre todo, é a culpable disto. Xa non chega con investigar documentos escritos. Agora tamén hai que escudriñar o código xenético das persoas para atopar respostas a determinadas preguntas sobre o noso pasado na Terra. É ese o camiño que veñen de elixir IBM e a revista National Geographic, que puxeron en marcha un proxecto para investigar as migracións pretéritas da humanidade. O que se busca con esta iniciativa, na que se prepara a creación nun lustro da base de datos xenética máis importante do mundo, é analizar o que nos une e o que nos separa co resto das persoas coas que nos tocou compartir o mesmo escenario, a Terra.

Con esta iniciativa, incidirase na compatibilidade das novas tecnoloxías da información cos labores tradicionais de investigación científica, co fin de estudar os códigos xenéticos facilitados por unhas cen mil persoas de todo o mundo. Deste modo, prevese chegar ó centro da cuestión a través do ADN: cales son as nosas raíces xenéticas? O proxecto, que vai orientado a servir de apoio ó traballo de historiadores, antropólogos e científicos, inclúe a habilitación de dez sedes de traballo repartidas en diferentes países. Cómpre sinalar que IBM participa achegando os coñecementos do seu equipo do Centro de Bioloxía Computacional. O seu traballo centrarase principalmente nos individuos indíxenas, que son, a xuízo de National Geographic, os que menos cambios teñen sufrido na súa herdanza xenética ó longo dos séculos. Segundo informa a revista, os interesados en participar na iniciativa facilitando o seu ADN poderán facelo a través dunha serie de instrumentos, por un prezo de 77 euros. Imaxe: razas humanas

Entra en funcionamento o Mare Nostrum en Barcelona, o supercomputador mais potente de Europa

Moito se ten falado do supercomputador español Mare Nostrum: que ía ser o máis potente de Europa, que está situado en Cataluña e alí din que é deles e no resto de España din que é de todos. Agora volve saír, unha vez máis, ós medios de comunicación, porque tras varias semanas en proceso de probas, acaba de entrar en funcionamento oficialmente no Barcelona Supercomputing Center-Centro Nacional de Computación (BSC-CNS). Trátase, como xa se dixo, do ordenador máis potente de Europa, o cuarto do mundo e o primeiro dos que están operativos nun centro público de investigación. O director do centro, segundo fixo saber o xornal ABC, é Mateo Valero, catedrático de Arquitectura de Computadores da Universidade Politécnica de Barcelona. O centro está impulsado e xestionado por un consorcio integrado polo Ministerio de Educación e Ciencia (51%), a Generalitat (37%) e a Universidade Politécnica de Cataluña, UPC (12%). A súa actividade centrarase na supercomputación con fins científicos, e é unha máquina que pode resolver 40 billóns de operacións por segundo. De feito, resolve nun segundo o que unha persoa resolvería en 10 millóns de anos, coa única axuda do seu cerebro e unha calculadora.

Os veciños do Ensanche en Santiago poderán conectarse a Internet sen fíos

Trinta entusiastas da informática puxeron en marcha a primeira rede sen fíos comunitaria de Santiago. Trátase de Compostela Wireless, un servidor co que calquera que dispoña dun computador portátil con tarxeta WI-FI ou unha PDA poderá conectarse a Internet nas rúas do Ensanche cubertas polos nodos ou antenas do grupo. A idea xurdiu dun grupo de estudantes, que tiñan o obxectivo de favorecer a comunicación entre os veciños. Para a instalación recorreron ós seus propios recursos, coma computadores antigos ou incluso doazóns que poden efectuarse a través da súa web. Segundo os creadores, está previsto que se constitúa unha asociación coa intención de cubrir toda a cidade de Santiago a través dunha rede de antenas aloxadas en empresas e vivendas de voluntarios.





Poder ir a onde queiras ten que estar ben...
pero o coche será sempre para uns poucos.

¿Imaxinas o mundo sen coches?
Sen internet, nin o imaxines.

Internet é sinxelo e útil para todos.

¿internet é para ti?



Sociedade da
Información
Galicia

O Goberno prepara a creación de tres centros tecnolóxicos en Galicia

Galicia contará con tres novos centros tecnolóxicos en Galicia. Así llo fixo saber a Ministra de Educación e Ciencia, María Jesús San Segundo ó secretario xeral dos socialistas galegos, Emilio Pérez Touriño, tras reunirse en Madrid co obxectivo de analizar o desenvolvemento tecnolóxico de Galicia e as medidas que se poden levar a cabo dende o Goberno central para potencialo. Segundo informa Europa Press, a ministra está a piques de buscar acordos institucionais coa Xunta para levar a cabo estes proxectos. Estas iniciativas basearíanse en torno ó desenvolvemento de tres centros: un deles de Telecomunicacións (que aproveitaría o potencial da Universidade de Vigo, outro de Biotecnoloxía e Vida (en colaboración coa Universidade de Santiago, USC) e, por último, un Laboratorio de Instrumentación Médica e de Ciencias da Saúde (coa USC e o Centro de Investigacións Enerxéticas, Medioambientais e Tecnolóxicas). Segundo indicou a ministra, en breve se darán a coñecer as datas de desenvolvemento dos devanditos centros tecnolóxicos.

O achegamento entre Sony e Toshiba sobre os novos formatos de DVD podería favorecer ó Blu-Ray

A guerra dos vindeiros formatos de DVD que mantiñan Sony e Toshiba parece que, finalmente, inclínase cara a proposta da primeira das multinacionais. Así o indica a axencia Reuters, que considera que este tipo de decisión podería poñer fin a unha hipotética rivalidade comercial (activa incluso antes de que saian ó mercado estes produtos) similar á que hai anos se deu entre os sistemas de vídeo VHS e Beta. Cómpre lembrar que Toshiba, xunto con NEC e Sanyo, estaban a apostar a tecnoloxía HD DVD. No outro lado da balanza estaba Sony co seu sistema Blu-Ray, que contaba co apoio de Dell, Samsung e Philips, entre outros. Entre as novas prestacións dos novos formatos (que substituirían ó actual DVD) están unha mellor calidade da imaxe e meirande capacidade de almacenamento. Así e todo, malia os rumores de acordo entre as dúas corporacións, está pendente unha declaración oficial na que se subliñe que a tecnoloxía baseada no Blu-Ray será finalmente a que impere no mercado.



España ten 12,4 millóns de internautas, segundo a última ondada do Estudo Xeral de Medios

Deuse a coñecer a primeira ondada do Estudo Xeral de Medios de 2005, e o dato máis importante é o que se refire ó volume actual de internautas en España: xa hai 12,4 millóns, o que representa o 33,6% da poboación. Os datos, que atinxen ós meses de febreiro e marzo, sinalan ademais que desa porcentaxe de cidadáns denominada "internauta" unicamente 7 millóns conéctanse cada día. Cómpre facer fincapé en que na anterior ondada, a que corresponde ós meses de outubro e novembro, a cifra de navegantes que acceden a cotío á Rede era de 6,3 millóns, o que representa o 17,4% da poboación. Polo que respecta ás webs máis visitadas, cómpre sinalar que o posto máis alto do ranking está ocupado por Yahoo, con 4.193.000 visitas, seguida por Terra, con 3.194.000 vistas e polo xornal deportivo Marca, con 1.337.000 vistas. Por Comunidades Madrid segue a ser a líder en volume de internautas, cun 41% de penetración, seguida polo País Vasco cun 40% e Baleares cun 37,5%. Polo que respecta a Galicia, dicir que está situada no plano medio da táboa, cunha porcentaxe de penetración do 27,2%.

Microsoft adiante detalles do seu esperado Longhorn, que terá unha preliminar este verán

Coincidindo co 20 aniversario de Windows, Microsoft está dando a coñecer algunhas das características do seu novo e esperadísimo sistema operativo, o Longhorn. Este software, posiblemente o máis ambicioso dos proxectos de Microsoft (sobre todo no que se refire a cuestións da seguridade), incluírá melloras como as novas iconas para organizar documentos, ferramentas para compartir e buscar ficheiros de xeito máis doado, novas tecnoloxías de seguridade para neutralizar e impedir a entrada de virus nos equipos e maiores potencialidades gráficas. O sistema operativo, que terá unha versión proba este verán, estará definitivamente accesible para tódolos usuarios en 2006. Por outra banda, cómpre sinalar que Microsoft tamén anunciou o lanzamento para este mes de maio de versións de 64 bits para Windows XP Professional e Windows Server. Esta remodelación do sistema operativo significaría un reforzamento das capacidades dos procesadores, que serían máis rápidos e poderían incluír máis datos (máis cós de 32 bits, que son os inmediatamente anteriores).

A infomanía podería reducir o cociente intelectual máis que o consumo de drogas

Un estudio encargado por HP sostén que as novas tecnoloxías poden ser peores que as drogas, xa que aseguran que escribir mensaxes no teléfono móbil e enviar correos electrónicos de xeito obsesivo poden reducir o cociente intelectual ata dúas veces máis que fumar marihuana. Así, o estudio fala da infomanía coma un problema que provoca perda de concentración durante a xornada laboral pola constante dependencia do móbil ou da Internet. Deste xeito suxírense ás empresas que tomen consciencia do fenómeno.

Amazon ofrece 200 cancións de balde

A tenda virtual Amazon ofrece un servizo de descarga gratuíta de cancións en formato MP3 para os seus usuarios rexistrados de xeito que se poden obter ata 200 cancións (actualizándose os títulos ofertados cada 6 horas). A oferta de Amazon inclúe temas de Aimee Mann, Moby, Bad Religion, The Hives, Tom Waits ou Beck, de xeito que serve para a promoción dos artistas, xa que a xente que guste da música descargada poderá despois mercar máis cancións na tenda electrónica de Amazon. Imaxe: Aimee Mann

A PSP non chegará a Europa ata o 1 de setembro

Sony anunciou un novo retraso no lanzamento da súa consola portátil en Europa, xa que continúan os problemas de abastecemento de unidades, debido o seu éxito en Xapón e nos EE.UU., de xeito que ata o 1 de setembro non se venderá en tendas españolas a consola que se agardaba para antes do verán. Esta espera está a provocar que moitos afeccionados ó lecer electrónico encarguen consolas ó estranxeiro ou incluso as merquen en tendas de importación (cun importante sobrecoste) xa que, ó contrario ó que pasa con outros dispositivos, as consolas portátiles son universais (xa que non dependen de formatos de televisión e variables semellantes que supoñen unha barreira internacional para as consolas domésticas).



España, quinto país no "ranking" mundial de emisor de correo lixo

Estados Unidos, segundo apunta un informe recente de Sophos, é o principal emisor de correo lixo do mundo, seguido de Corea do Sur e de China. Neste ranking mundial de países remitentes de spam, España ocupa o quinto posto e, en menos de un ano foi abríndose camiño dende a novena praza nesta pouco virtuosa listaxe. O spam segue a ser unha das grandes lacras que sofren os usuarios de Internet e do e-mail, pero os esforzos na guerra contra os correos lixo poderían dar os seus primeiros froitos, xa que o diluvio de misivas non desexadas vendendo sexo, medicinas, xeitos de facerse rico e outras historias está a ser reducido grazas á potenciación de filtros. A Comisión Federal de Comercio de Estados Unidos (FTC), anunciaba que o volume de spam que reciben os usuarios de Internet está a ser bloqueado e xa se viu reducido nun 50% nos últimos meses do 2004. Deter pois o correo lixo e máis a publicidade enganosa son as prioridades para a FTC, que insiste en que a execución das leis contra as mensaxes non desexadas non abonda, e quere que tódolos sectores de Internet implicados neste asunto intensifiquen a loita.

Lotojuegos.com e movistar ofrecen servizos de apostas a través do teléfono móbil

Cada vez é posible facer cousas máis cousas co móbil. Escouitar música, conectarse a Internet, facer fotografías. Suma e segue. A tendencia é a almacenar as maior cantidade de funcións en menos aparellos, por razóns de espazo e de comodidade. Agora, segundo comunicaron de xeito conxunto Lotojuegos.com e movistar, hai unha nova función que engadir: a de poder facer apostas na Lotería, A Quiniela e os Euromillóns a través do teléfono móbil. Este servizo, que lle permite ó usuario efectuar o seu prognóstico sen necesidade de achegarse ó establecemento máis próximo, ofrece ademais as mesmas medidas de seguridade que mobiplay, sobre todo no que se refire ó pago das apostas. O sistema, que tamén pode ser utilizado por Internet, estará dispoñible nunha primeira fase para os usuarios de movistar a través da canle Deportes-Lotojuegos.com de emoción. Segundo as firmas responsables, Lotojuegos.com e movistar, o que de verdade distingue este servizo é a posibilidade de realizar unha aposta dende calquera lugar e en calquera momento usando unicamente o teléfono móbil, con todo o que iso leva consigo en aforro de tempo ó evitar que haxa que facer "incómodos desprazamentos".



Cultura facilitará a renovación dos equipos informáticos das asociacións rurais

A Consellería de Cultura destinará 287.564 euros para contribuír a que os colectivos de veciños do eido rural galego poidan mercar ou actualizar o seu equipamento informático. Así o fixo saber o conselleiro Xesús Pérez Varela, que convocou estas axudas por cuarta vez consecutiva, dirixidas a concellos con menos de 30.000 habitantes. Segundo esta iniciativa, cada asociación podería chegar a percibir ata 6.000 euros, sempre que o total da subvención non supere o 65% do prezo dos equipos mercados. Asemade, facilitaranse axudas para que os distintos colectivos poidan ter presenza na Sociedade da Información a través dunha páxina web. O obxectivo final de todo este programa non se reduce unicamente a fornecer a implantación das novas tecnoloxías, senón tamén o papel da lingua galega no universo Web.



REDACCIÓN

O modelo de cidade dixital galega deberá ser un escenario onde todo o mundo teña conexión a Internet (viva onde viva) e onde os trámites coas institucións públicas se poidan facer a través das novas tecnoloxías. Deberá ser un lugar onde o comercio electrónico estea á orde do día e onde a vida pública se desenvolva tanto no eido real como no virtual. A localidade pontevedresa da Estrada quere ser un exemplo a seguir neste sentido. De feito, foi a través deste concello onde deu os seus primeiros pasos

o programa nacional Cidades Dixitais, dando lugar ó que hoxe en día se coñece como A Estrada Dixital. E foi precisamente nesta localidade, concretamente no emblemático Pazo de Oca onde diversas administracións volveron unir forzas para asinar o pasado martes 19 de abril o I Foro Permanente de Cidades Dixitais de Galicia, un novo paso no que se refire a conseguir que tódolos galegos, sexan do medio rural ou do urbano, teñan acceso a Internet. Na sinatura deste foro participaron representantes de variadas institucións: o presidente da Xunta de Galicia, Manuel Fraga, os conselleiros de Cultura, Innovación e Xustiza, Xesús Pérez Varela, Juan Rodríguez Yuste e Xesús Palmou (respectivamente), ademais do director xeral para o Desenvolvemento da Sociedade da Información do Ministerio de Turismo, Rafael Sagrario. Este foro nace co obxectivo fundamental de analizar as diferentes actuacións do proxecto Cidades Dixitais, posto en marcha en 2004, e actualmente activo en A Estrada, Vilalba e As Pontes, incluíndose a rápida incorporación de Ribeira, Monforte, Redondela, Verín e, a medio prazo, Vigo e Lugo. A sinatura formou parte do programa de Dixitalia, o I Foro Galicia Cidade Dixital, que se desenvolveu o 19 e 20 no Teatro Principal da Estrada, onde se deron cita importantes persoeiros da vida

Espazos urbanos intervídos

Asinado no Pazo de Oca o I Foro Permanente de Cidades Dixitais de Galicia

tecnolóxica galega e española, pública e privada.

Ó longo da presentación do foro permanente no Pazo de Oca foron intervindo diversos persoeiros implicados no proxecto, como por exemplo José Luis Méndez, director xeral de Caixa Galicia (entidade patrocinadora), para quen existe unha “radical urxencia de Sociedade da Información no noso país”. Ó seu xuízo, este novo tipo de sociedade é clave para o desenvolvemento e unha das ferramentas xeradoras de riqueza máis eficaces. Para José Luis Méndez, proxectos como o de Cidades Dixitais xogarán un gran papel á hora de evitar futuras fendas dixitais: “Temos na Estrada un exemplo clarísimo de ata onde se pode chegar en materia de Sociedade da Información, recordándonos o preciso que é ampliar as posibilidades de acceso a tódolos cidadáns, con independencia de onde vivan”, subliñou.

Con posterioridade á sinatura tamén interveu Rafael Sagrario, e fíxoo dende o recoñecemento de que España en si mesma non é un exemplo a seguir no que se refire a incorporación á Sociedade do Coñecemento: “Os cidadáns, malia tódolos esforzos, non terminan de incorporarse. Hai un feito que está fóra de toda dúbida: non encaixa o noso papel económico e político coa nosa presenza na Sociedade da Información. As causas son múltiples: carencias de infraestrutura e tamén falta de concienciación. Pero debemos actuar decididamente. É aí onde entran en xogo plans como o de Cidades Dixitais, para o que se destinaron máis de 90 millóns dende o Goberno Central e co que se pretende potenciar ó máximo a incorporación das cidades á Sociedade do Coñecemento”, manifestou. Sinalar que deses 90 millóns, algo máis de 6 irán destinados ó ámbito galego, concretamente ó proxecto Cidades Dixitais de Galicia.



A Xunta asina acordos con 103 novos concellos galegos para levar Internet a tódalas bibliotecas do noso país

Haberá un antes e un despois da chegada de Internet ás bibliotecas municipais de Galicia. Así se manifestou o Conselleiro de Cultura, Xesús Pérez Varela, durante o acto de sinatura dun convenio entre o seu departamento e 103 concellos galegos. O obxectivo deste achegamento foi a adhesión de 165 novas bibliotecas ás 198 que participan xa no programa Internet nas Bibliotecas, iniciativa na que Galicia, segundo manifestou a Xunta, vai especialmente avantaxada. A xuízo de Pérez Varela, a Rede é unha das mellores cousas que lle podía pasar a estes espazos de consulta e lectura, “xa que os andeis de libros estaban esmorecendo polo po e o desuso, e agora, grazas a Internet, vanse encher de novo de mozas e mozas, e iso éncheme de satisfacción”, manifestou. Para o conselleiro de Cultura, levar Internet a toda Galicia, é un feito que merece tódolos esforzos das institucións públicas, e así llo fixo saber ós alcaldes que participaron en San Caetano no acto de sinatura:

“Tódolos cartos e esforzos que se invistan nesta tarefa serán ben investidos”. En total, o investimento deste proxecto desenvolvido pola Consellería de Cultura e o Goberno central, foi de 3,6 millóns de euros, que servirán para dotar a tódalas bibliotecas públicas de acceso de balde ás redes. Entre as actuacións que conleva este programa inclúese a implantación de accesos de banda ancha gratuíta, así como de conexións vía satélite nos lugares que non teñan a cobertura necesaria. Tamén se están a instalar equipos multimedia para navegar pola Rede, escáners, impresoras, cámaras web e equipos de acceso a Internet sen fíos.

Haberá un antes e un despois da chegada de Internet ás bibliotecas municipais de Galicia. Así se manifestou o Conselleiro de Cultura, Xesús Pérez Varela, durante o acto de sinatura dun convenio entre o seu departamento e 103 concellos galegos. O obxectivo deste achegamento foi a adhesión de 165 novas bibliotecas ás 198 que participan xa no programa Internet nas Bibliotecas, iniciativa na que Galicia, segundo manifestou a Xunta, vai especialmente avantaxada. A xuízo de Pérez Varela, a Rede é unha das mellores cousas que lle podía pasar a estes espazos de consulta e lectura, “xa que os andeis de libros estaban esmorecendo polo po e o desuso, e agora, grazas a Internet, vanse encher de novo de mozas e mozas, e iso éncheme de satisfacción”, manifestou. Para o conselleiro de Cultura, levar Internet a toda Galicia, é un feito que merece tódolos esforzos das institucións públicas, e así llo fixo saber ós alcaldes que participaron en San Caetano no acto de sinatura:

“Tódolos cartos e esforzos que se invistan nesta tarefa serán ben investidos”. En total, o investimento deste proxecto desenvolvido pola Consellería de Cultura e o Goberno central, foi de 3,6 millóns de euros, que servirán para dotar a tódalas bibliotecas públicas de acceso de balde ás redes. Entre as actuacións que conleva este programa inclúese a implantación de accesos de banda ancha gratuíta, así como de conexións vía satélite nos lugares que non teñan a cobertura necesaria. Tamén se están a instalar equipos multimedia para navegar pola Rede, escáners, impresoras, cámaras web e equipos de acceso a Internet sen fíos.

Quinto aniversario dun esforzo a tres bandas

O Foro Tecnolóxico e-Gallaecia presenta a TechBusiness Week, antes Semana Internacional das TIC

REDACCIÓN

Objectivo: combater a fenda dixital

A Semana Internacional das TIC, un dos eventos tecnolóxicos máis importantes e concorridos do Noroeste español, reforzará aínda máis o espírito que a fixo posible: facer que Galicia e a Sociedade da Información sexan, polo menos en parte, a mesma cousa. Para iso, para esta renovación do renovado, nada mellor que cambiar de nome. A partir de agora, o congreso chamarase **TechBusiness Week**. Celebrarase entre os días 6 e 11 de xuño en Santiago de Compostela e significará, por quinta vez consecutiva, a máis popular actividade organizada polo Foro Tecnolóxico e-Gallaecia promovida pola Fundación Sabiria. O obxectivo deste encontro desenvolvido a tres bandas (universidades, institucións políticas e empresas) non é outro que o fornecemento da Sociedade da Información, unha nova orde baseada na tecnoloxía que dispón ós habitantes do mundo en torno a uns coñecementos transmisibles doada e rapidamente. A Sociedade da Información, que non ten bandeira, nin fronteiras, nin existe pasaporte, si que require de dúas cousas ben definidas: formación (nos cidadáns) e infraestrutura. Se non existe algún destes elementos, córrese o risco de exclusión. De fomentar a fenda dixital.

Atando cabos

Para paliar a fenda en Galicia foi precisamente polo que naceu o Foro Tecnolóxico e-Gallaecia, que vén de convocar á Comisión Técnica para unha reunión de traballo na que se tomaron algunhas conclusións previas respecto á celebración da TechBusiness

Week, que se desenvolverá no Palacio de Congresos de Galicia en Santiago. Como membros da Comisión Técnica foron convocados representantes das Universidades de Santiago, A Coruña e Vigo, as Consellerías de Presidencia, Cultura e Innovación, o SERGAS, Microsoft, IBM, Oracle, Softtek, Softgal, R, 3Com, Vodafone, Telefónica, PSA Peugeot-Citroën, ITE Caixa Galicia, Professional Training, Televisión de Galicia e Corporación Voz de Galicia. Nesta reunión procedeu á aprobación da proposta do programa da quinta edición da TechBusiness Week e a estrutura de congresos, así como as xestións realizadas con relatores de carácter diferencial e mediático para este evento e outros asuntos do foro. Segundo informou este, acadar a maior repercusión posible co congreso de xuño é un reto a ter en conta, xa que coincide a edición do mesmo co quinto aniversario do foro.

Rudolph Giuliani: como ser líder en situacións extremas

Unha das novidades máis salientables para esta quinta edición en proceso é a inclusión no programa da xornada de *Management*, unha actividade baseada no liderazo coa que, basicamente, preténdese remover conciencias. É dicir, que en termos de fomentar a implantación da Sociedade do Coñecemento, non vale con delegar en "outros" o papel de dinamizadores tecnolóxicos, sexa no eido público ou no privado. Estamos a falar dunha obra na que todo o mundo ten diálogo, dende a administración, as universidades, as empresas e a sociedade en termos xerais. Coa xornada de *Management*, "esténdese a influencia deste evento sobre a estrutura directiva de institucións, organizacións e empresas", segundo fixo saber



HOME INSTITUCIONAL MIEMBROS DEL FORO ACTIVIDADES CALL FOR PAPERS PRENSA CONTACTO LINKS

REGISTRO

Más Información (EMAIL)
info@e-gallaecia.com

Login

.....

Aún no se ha Registrado?
REGÍSTRASE AQUÍ

PROTECTORES

tb-solutions

TechBusiness Week
**SEMANA INTERNACIONAL DE
TECNOLOGÍA Y NEGOCIOS**

Del 6 al 11 de junio de 2005
Palacio de Congresos y Exposiciones de Galicia (Santiago de Compostela)

Haga ya sus preguntas a los ponentes de la TechBusiness Week

Desde este mismo instante, haga las preguntas que desee a los ponentes que desee!! [haz clic aquí](#)

PONENTE
TechBusiness Week

Luis Huete
Creador del Clienting y profesor del IESE

Licenciado en Derecho (1978).
Máster en Economía y Dirección de Empresas por el IESE

o Foro Tecnolóxico e-Gallaecia. E continúa: "A presenza dos membros dos comités de dirección acompañando ós seus directores de tecnoloxía á TechBusiness Week pretende remover conciencias ó obxecto de que todos asuman un meirande protagonismo no desenvolvemento da Sociedade da Información". Para esta xornada de *Management*, xa se puído confirmar a concorrencia de **Steve Morrison**, desenvolvidor global de General Electric, considerado a man dereita de Jack Welch ("O Tiger Woods dos negocios"), presidente e conselleiro delegado da devandita firma. Da mesma maneira, o programa tamén inclúe a presenza de directivos dalgunha das corporacións empresarias galegas. E xa que se trata dunha xornada de liderazo, o Foro Tecnolóxico e-Gallaecia vai traer a Santiago a **Rudolph W. Giuliani** (alcalde de Nova York cando os terroristas islámicos atacaron a cidade en 2001), un dos

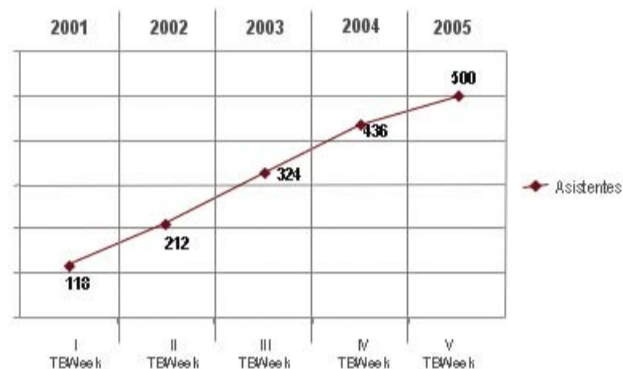


conferenciantes de máis renome internacional na actualidade, e que vén por primeira vez a España con este fin: dar a súa opinión sobre o que debe facer un líder nunha situación onde todo o mundo espera que se comporte como tal. Sen saír do país, cómpre facer referencia a outra das presenzas importantes da xornada de *Management*, concretamente a de Luis Huete, profesor e investigador que recibiu importantes premios polos seus seminarios e que asesora a grupos empresariais en Asia, Europa e América.

O mellor encontro tecnolóxico da Península

E non o di a organización da TechBusiness Week, senón unha boa parte dos asistentes das catro edicións anteriores, ó igual que unha importante representación da prensa especializada. Este encontro

Historia breve dunha evolución



Datos da cuarta edición por sector





V Semana Internacional de Tecnología y Negocios

● Seguridad ● BBDD ● Open Source ● Movilidad ● Management

Confirme su reunión con Rudolph W. Giuliani

Del 6 al 11 de junio

Palacio de Congresos
y Exposiciones de Galicia
Santiago de Compostela



<http://www.e-gallaecia.com>

Tfno.: 902 365 223

sabiria
fundación

e-Gall&cia

Defenden no Cartoon Future o potencial de Galicia para unha industria que máis que competir, marque distancias con EE UU

Manuel Meijide, director de Mundos Dixitais, tivo tempo para reivindicar a potencialidade de Galicia antes as cámaras de Código.



Mundos Dixitais seguirá "animando a animación" na Coruña

Logo do Cartoon Future, a edición dos Mundos Dixitais 2005 situará de novo á Coruña como "zona cero" da animación europea. Toda a atención das persoas que desenvolven algunha labor no novo audiovisual apoiado na tecnoloxía



nos países do noso contorno, estará centrada nesta cidade galega, entre os días 25 de xuño e 2 de xullo. En palabras de Isaac Kerlow, "Mundos Dixitais é o lugar perfecto para aprender todo o necesario da animación por computador en España". Este encontro, ademais, vai ter unha ampla representación galega:

- Dygra Films presentará a súa última longametraxe, *O Soño dunha Noite de San Xóan*.
- Bren Entertainment falará sobre SoftBren, a ferramenta de xestión interna de produción.
- A produtora Grándola Nova presenta *O Laberinto dos Soños*.

E, como xa avanzamos no número 31 de Código Cero, un dos puntos máis destacables do programa vai ser a entrega de premios da segunda edición do Festival Internacional da Animación. Este concurso consta de 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). Polo que respecta ó programa provisional, cómpre sinalar que xa están confirmadas algunhas actividades de interese, como o obradoiro *Xogos de papel* sobre guiño de animación efectos especiais que correrá a cargo de Ángel de la Cruz (da empresa galega Dygra) ou o taller *Ambientes Virtuais* do artista e director Luis Rivero (gañador do premio internacional máis prestixioso no que se refire imaxes de computador en 3D, o 3D AWARD, na categoría de arquitectura. Tamén está confirmada unha ampla representación da firma Softbren (Jacques Isaac, Alberto Neira e Fernando Navarro), de Filmix Animation e tamén, como exemplo do que se podería chamar aventura audiovisual independente en 3D, de Grándola Nova, responsable de *O Laberinto dos soños*. Mundos Dixitais é un encontro organizado pola Consellería de Cultura, Galicia Camiños da Concordia, a Universidade da Coruña, a Obra Social de Caixa Galicia e o Consorcio Audiovisual de Galicia.

REDACCIÓN

Galicia non debe competir en igualdade de condicións coa industria de animación dos Estados Unidos. Debe ofrecer alternativas, xa que o mundo da animación non se reduce ó que fai Pixar en filmes como *Os Incríveis*, aínda que todo o mundo pareza querer imitala. Hai máis camiños que tomar, e Galicia ten un amplo patrimonio cultural ó que sacarlle partido. Esa foi unha das ideas que sostivo **Manuel Meijide**, director de Mundos Dixitais, no curso Cartoon Future que se celebrou hai uns días na Coruña. Sacarlle partido a Galicia. Así se manifestou tamén **Ignacio Otero**, director xeral de Comunicación Audiovisual, quen participou na inauguración deste encontro, organizado pola Asociación Europea da Animación Cartoon e o Centro



Barbara Meier amosouse moi crítica coa gran industria mundial da animación.

que existe en Galicia en animación audiovisual é o obxectivo destes eventos, unha potencialidade que a Xunta quere aproveitar canto antes para introducir a industria galega en videoxogos, Internet e contidos para telefonía móbil de terceira xeración. "Hai estes días na Coruña un gran intercambio de coñecementos e impresións, moitas delas achegadas por xente de aquí, malia tratarse dun encontro europeo, con 19 países en xogo. De feito, das máis de cen persoas que están a participar no foro, a metade son galegos ou españois", subliñou. No foro Cartoon Future prevaleceu ademais outra idea: o sector mundial da animación en 3D está neste momento nunha fase de madurez. Dito doutra maneira: hai un antes e un despois de Gollum, o cobizoso actor cen por cen virtual da saga de *O señor dos Aneis*, de Peter Jackson. A animación nunca será a mesma despois deste personaxe, que espertou moita desconfianza nun principio entre os seguidores do escritor J.R.R. Tolkien e que acabou incluso por posuír máis protagonismo e fondura emocional ca moitos outros personaxes da triloxía. A chave é, polo tanto, a emoción.

Algo do que carece, segundo **Barbara Meier** (Brown University), unha das participantes no encontro, gran parte da produción audiovisual en 3D que vén dos grandes estudos de Estados Unidos. Meier, que foi crítica coa industria e coa costume de querer satisfacer a toda costa o gusto do gran público, amosouse convencida de que a tendencia do 3D

de imitar en todo caso a acción real, pode chegar a malvender a esencia mesma da animación. Meier avogou por un uso das novas tecnoloxías ó servizo dunha animación na que o máis importante non sexa gañar cartos, na que haxa un único realizador (unha única visión) e na que un produtor se comporte como tal (e non como un realizador). Doutra maneira, dixo, "pérdese a música do relato". Moitas veces, de feito, a emoción unicamente se encontra nas primeiras fases dun proxecto, como lle ocorreu a ela mesma cando traballaba para a Disney e se lle encargou ó artista Glen Keane a elaboración do *storyboard* de *Pocahontas*, unha serie de debuxos onde se reflectía á perfección a complicada historia de amor dos protagonistas (a princesa *Pocahontas* e o capitán John Smith) e o choque de culturas que esta historia representa. Máis tarde, como ben pode comprobar calquera espectador hoxe en día, o filme *Pocahontas* foi despois de todo rastro de emoción sincera, acompañándose os personaxes principais do eternos simpáticos animais secundarios para alixerar un argumento xa de por si abondo alixerado. Ó seu xuízo, todo é moito máis sinxelo nun produto independente. "Estamos a falar da diferenza entre escoitar a unha orquestra e a un solista", sinalou. Engadiu: "O toque humano na imaxe de síntese é fundamental". No transcurso do foro tamén houbo tempo para falar de todos eses filmes en 3D que foron obxecto de escarnio por parte dos asistentes, máis polo

proceso de produción (escaso de liberdade, saturado de produtores con opinión propia) que polos resultados (aínda que estes tamén sexan discutibles). De feito, é nese baleiro emocional e artístico de moitas destas producións o que debe cubrir a industria europea e, para este caso en concreto, a galega. A artista francesa **Martine Delage** (Sonovision e Les Gobelins), foi unha das encargadas de facer o reconto destes produtos audiovisuais, do pasado (a moi comentada *Os Incríveis*) e do futuro (*Cars*, *Chicken Little* ou *Toy Story 3*). Por certo que comparou *Toy Story 3* cun deses bens que son obxecto de conflito nos divorcios, para este caso o de Disney con Pixar. Ó seu xuízo, atopámonos nun bo momento para a creación audiovisual mediante o uso das novas ferramentas e tecnoloxías. Estas xa baixaron de prezo, e están ó alcance de moitas produtoras. "Os programas informáticos son quen de crear todo tipo de espazos, multitudes con gran sensación de realismo", dixo. Ó seu xuízo, dentro do sector tecnolóxico estanse a producir pequenas revolucións que poden converterse en grandes ferramentas de *open source* que espertan o interese dos grandes estudos, "xa que a súa arquitectura aberta ofrece unha boa marxe de explotación para os programadores". Neste caso, dixo, é necesario falar de Linux, "que é un sistema que funciona ben cando se utilizan moitos computadores á vez e que vai dúas veces máis rápido á hora de desenvolver escenas complicadas, como as de multitudes".



Martine Delage avogou polo software de código aberto para o desenvolvemento de escenarios complicados.

Galego de Artes da Imaxe (CGAI). Ó seu xuízo, aproveitar a capacidade

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

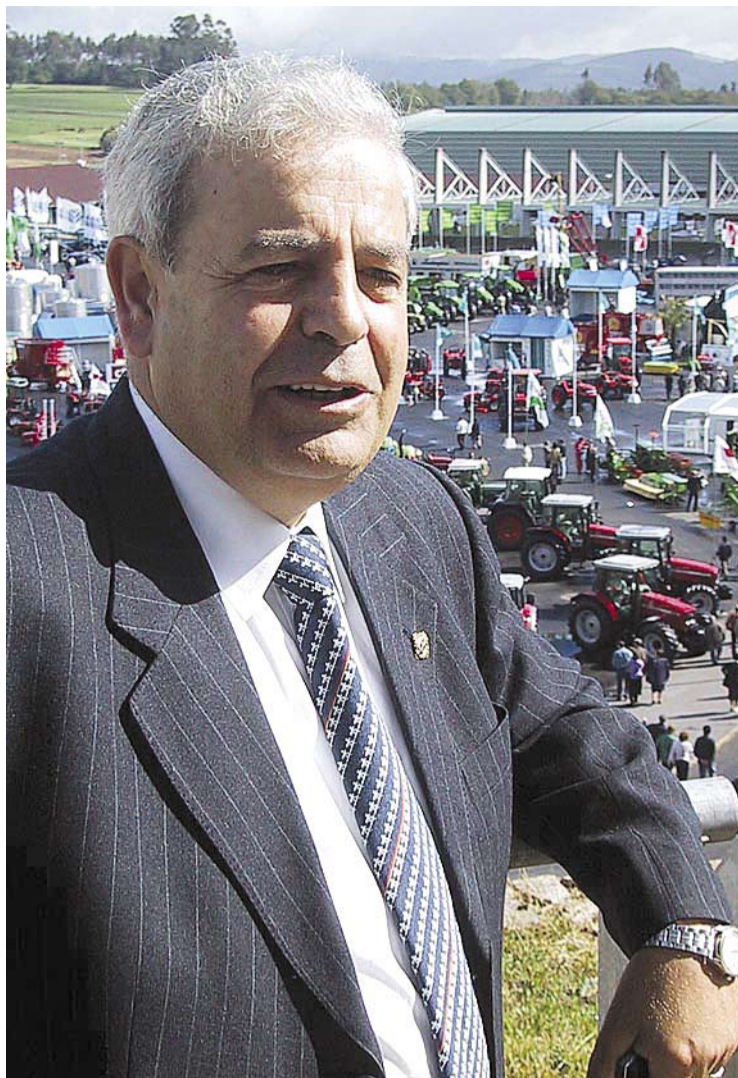
Sólo por
15€

Galicia Hoxe


 **El Correo Gallego**

Xosé Maril Sánchez:

"MITE 2005 acollerá novidades que na primeira convocatoria de 1996 semellaban pura ciencia ficción"



REDACCIÓN

 -Nove anos dende a primeira edición do MITE son moitos anos, sobre todo no que se refire a tecnoloxía. Ó longo dese período houbo sete convocatorias deste salón, "sete escaparates para dar a coñecer todas esas innovacións, todas esas maravillas futuristas en ciencia e aparencia", en palabras súas. Que separa a tecnoloxía presentada no primeiro MITE da que se vai presentar agora?

- Entre a tecnoloxía presentada no ano 1996 e a que se exporá na vindeira convocatoria media un verdadeiro abismo. Sen ir máis lonxe, lembro que daquela se presentou como o máis moderno en transmisión de datos a liña RDSI, hoxe claramente obsoleta, mentres que nesta edición teremos a oportunidade de acceder ós últimos avances en tecnoloxía ADSL e mesmo en Wi-Fi. Outro tanto podemos dicir respecto ós teléfonos móbiles. Por aquel entón, os GSM eran algo case que milagroso: non só podías chamar por teléfono, senón tamén enviar mensaxes de texto, almacenar enderezos, consultar a axenda... e todo iso nun aparello de tan só 15 centímetros. Agora, ademais de todo iso, os de Terceira Xeración permítenche falar por videoconferencia, gravar e editar vídeos, enviar imaxes, navegar por Internet... e cómpre dicir que o seu tamaño reduciuse ata unhas dimensións certamente minúsculas. Pero é que ademais, MITE acollerá outras novidades que en 1996 eran pura ciencia ficción. É o caso da domótica: nesta edición teremos a posibilidade de ollar como un único mando pódenos servir para acender a televisión, apagar as luces, conectar a alarma antirrobo, programar o forno...

- Nos últimos anos non soubemos nada do MITE. Que foi del? Estaba desaparecido ou, pola contra, estaba á

expectativa, cun ollo pechado e outro ben aberto? Por que o xigante decidiu espertar precisamente agora, neste momento preciso?

- Na Fundación Semana Verde de Galicia actuamos dende sempre cunha premisa moi clara: para organizar unha feira, sexa do carácter que sexa, sempre hai que ir da man do propio sector. Por iso, cando nos inicios do novo milenio as puntocom sufriron unha crise repentina e se puxeron en dúbida moitos dos modelos de negocio vinculados as novas tecnoloxías, tomamos a decisión de esperar... de esperar para non dar un paso en falso que puidera prexudicar a imaxe de MITE. Agora decatámonos de que a cacarexada crise non era para tanto



e que o mercado das telecomunicacións seguiu a evolucionar a pasos axigantados. Así que pensamos que este é momento máis axeitado para que o Salón rexurda e, sobre todo, para que Galicia despegue tecnoloxicamente.

- Que achega o MITE ó escenario onde se celebra, Galicia?

- Achega unha feira específica sobre as tecnoloxías da información con presenza expositiva internacional, e que se levará a cabo no mellor punto estratéxico para celebrar un certame das súas características. Neste senso, non hai que esquecer que o recinto Feira Internacional de Galicia está ubicado a menos dunha hora de tódalas cidades e vilas da nosa rexión, ofrecendo as infraestruturas máis axeitadas e modernas, ofrecendo unha comarca (a do Deza) cunha oferta de turismo rural de primeiro orde, e ofrecendo en

terceiro lugar unha cidade (Santiago) con tódolos servizos necesarios en materia de ocio.

- O MITE tivo tempo para reflexionar, pensar detidamente en que camiño era o máis axeitado para seguir. En consecuencia é posible que haxa novidades respecto ós MITEs anteriores. Cales son?

- A vindeira edición estará orientada de maneira moi marcada ó visitante profesional. Neste senso, na área expositiva do Salón poderemos atopar todo o necesario para implantar solucións tecnolóxicas integrais en empresas pertencentes a calquera tipo de sector económico, isto é, quen concorra á feira terá unha magnífica ocasión de coñecer as últimas novidades en programas de xestión (ERP), almacenamento e captura de datos, sistemas operativos (Linux), seguridade na Rede, etc... E todo isto estará complementado cun amplo programa de xornadas técnicas dedicadas a temas como a domótica, a protección de datos ou a animación en 3D. Por outra banda, no transcurso da fin de semana haberá tamén outro tipo de actividades que están pensadas para o visitante afeccionado, como por exemplo os maratóns de Internet.

- En España e Galicia din que máis que persoas pechadas á chegada das novas tecnoloxías hai indecisos con vocación de internautas. Algo así como usuarios da Rede en estado latente. Que lles diría vostede para animalos, en caso de que sexa necesario animalos? E máis concretamente, que lles diría a tódolos profesionais ou particulares que estean a dudar entre acudir ou non ó novo Salón Multimedia, Informática e Telecomunicacións, MITE? Como os convencería para inscribirse? Que poderán atopar?

- A todos os profesionais indecisos, se é que aínda queda algún, diríalles que acceder á tecnoloxía da información é hoxe por hoxe algo indispensable para a rendibilidade empresarial: aforras tempo e cartos e gañas en competitividade. E ós particulares, animaríalles a visitar a exposición para que poidan comprobar ata que punto lles pode beneficiar na súa vida cotiá o dispoñer dun teléfono móbil, un PC con acceso a Internet ou unha cámara dixital. En ambos sentidos, MITE vai ser un espello do estado actual das novas tecnoloxías no ámbito internacional e un adianto do que nos deparará o futuro.

- Informática. Telecomunicacións. Multimedia. As tres bases do novo mundo. É posible vivir de costas a eles? Que consecuencias traería consigo esta decisión?

- Definitivamente, non. Para ben e para mal, vivimos inmersos nunha era de globalización cultural e económica, e se queremos, como é o noso desexo, que Galicia estea un día non moi lonxano entre as rexións máis avanzadas de Europa e do mundo, temos que apostar polas novas tecnoloxías. A innovación entraña progreso, e o progreso entraña mellores expectativas cara o futuro.

Nove anos é case un década. Case unha vida. Polo menos no que se refire a tecnoloxía, un sector no que o tempo que separa unha innovación da seguinte é cada vez máis breve. O que se presenta nun salón tecnolóxico nun ano é case completamente distinto ó que se presenta no seguinte. É a opinión de Xosé Maril Sánchez, presidente da Fundación Semana Verde de Galicia, quen falou con Código Cero sobre as últimas novidades en Internet sen fíos (Wi-Fi), móbiles de Terceira Xeración e domótica, todo elo accesible no salón MITE, que se vai celebrar entre o 30 de xuño e o 3 de xullo no recinto da Feira Internacional de Galicia. Ó seu xuízo, a realidade de hoxe é a ciencia ficción de onte, e, da mesma maneira, o que puído parecer unha crise (a burbulla tecnolóxica das "puntocom") agora resulta que non foi tal, e que o sector das telecomunicacións galego está nun bo momento de forma. Na liña de saída, preparado para competir, tocándose cos "grandes".

REDACCIÓN

O por que dun programa

O novo proxecto da Consellería da Emigración (coñecido como GaliciaAberta) é un multiproxecto que abrangue moitas fronteiras. Frontes que teñen algo en común: Internet. É esta a plataforma tecnolóxica onde se desenvolven, hoxe en día, a maior parte das comunicacións entre galegos que non están en Galicia. É un método barato, eficaz e, ademais, está dispoñible as 24 horas. Con Internet, familias separadas que xa tiñan descartado dende hai anos a posibilidade de reencontrarse, estanse volvendo a ver, grazas a ferramentas como a videoconferencia. A seguinte escena estase convertendo en habitual: familias enteiras perante un computador con acceso á Rede, cámara web e un servizo de envío instantáneo de mensaxes de texto. Os curmáns segundos e terceiros acurtan distancias e as posibilidades de retorno, multiplícanse. É nesta liña tecnolóxica onde a Consellería de Emigración cre ter unha das súas mellores bazas, de aí que puxese en marcha o proxecto GaliciaAberta, que consta das seguintes liñas de actuación:

- Creación da nova web oficial da Consellería de Emigración
- Creación do novo portal GaliciaAberta
- Creación das webs das comunidades galegas no exterior
- Creación das webs das asociacións de inmigrantes
- Creación da nova web da Consellería en árabe
- Creación da nova web da Axencia Humanitaria
- Implantación dos sistemas de videoconferencia para as comunidades galegas

Consellería de Emigración, nova presenza

Tres idiomas, 150 páxinas e unha versión (por vez primeira na Administración galega) en árabe marroquí dos contidos da Consellería de Emigración. Estas son algunhas das cifras presentadas polo devandito departamento respecto á súa nova "fachana" na Rede, que inclúe servizos de novas (tanto da consellería como tamén de medios que toquen o tema da emigración, sendo posible subscribirse), axenda de acontecementos importantes (como o inicio dos Foros Bilaterais de Montevideo) ou correo electrónico (fundamental se o que se quere é crear comunidade entre integrantes afastados xeograficamente). A web da Consellería de Emigración tamén inclúe servizos de formación e unha bolsa de emprego xestionada de forma conxunta coa Fundación Galicia Emigración. Trátase esta dunha iniciativa que busca favorecer a inserción laboral dos emigrantes retornados ou dos inmigrantes, e que foi desenvolvida por unha organización galega sen ánimo de lucro da que xa falamos noutros números de Código Cero.

Raíces: "Causa e orixe dunha cousa (entre outros significados). Vínculo moral que se establece entre as persoas ou entre unha persoa e un lugar". Raíces é o nome dun dos servizos máis destacables do portal, cara visible dun proxecto máis amplo que, partindo da base de que tódolos galegos que vivimos en Galicia temos parentes no estranxeiro, desenvolve unha serie de actuacións para fomentar o reencontro. Esta ferramenta de balde opera ademais sobre as posibilidades de achegamento de Internet, como se a tecnoloxía da información fose precisamente o mellor agasallo para os emigrantes e os familiares dos emigrantes. O seu funcionamento é semellante ó dunha bolsa web de emprego ou mesmo ó dunha rede de amizade das que tanto se está a falar nos últimos tempos, tipo Meetic ou Match, pero gratis. Onde alí se inclúen gustos e obxectivos na vida, aquí achégase a árbore xenealóxica do usuario. Non está garantido o éxito, pero, segundo algunhas das persoas que xa se deron de alta, o esforzo paga a pena. O servizo, ademais, está a ser potenciado pola Xunta como un método de primeira orde para que se incrementen dúas taxas: por unha banda as de reencontro de emigrantes e, pola outra, as do nivel de penetración das novas tecnoloxías da información. Dito doutra maneira: ata o galego máis resistente a conectarse a Internet podería reconsiderar a súa postura se alguén lle di que grazas á Rede pode atopar, escribirse e incluso ver a algún ser querido do pasado. Internet, a fin de contas, é como multiplicar por dez as posibilidades de que se abran e se lean as mensaxes que mans esperanzadas meteron na botella.

Galicia Aberta, o portal que o integra todo

Se este proxecto da Consellería de Emigración fose unha pirámide, a web GaliciaAberta estaría na pedra máis alta, integrando tódalas demais iniciativas, incluíndo o portal da propia Consellería, as webs das comunidades galegas no exterior e as asociacións dos estranxeiros asentados en Galicia. Todo co obxectivo de crear unha comunidade virtual. Os seus servizos, nalgúns casos, coinciden cos da propia web de Emigración. Axenda, novidades, correo electrónico, glosario administrativo, raíces, foros de participación, taboleiro de anuncios, boletín, postais, etc. Ata un total de 23 servizos, dos que convén sinalar algúns especialmente chamativos. Como por exemplo a Guía de Retorno, onde se intenta reunir todos aqueles detalles que poden interesar a un emigrante que estea barallando a idea de regresar, ou estea a piques de iniciar os trámites. Inclúe un total de 29 páxinas, con capítulos como tramitación, saúde, emprego, vivenda ou educación.

O portal tamén trata de cumprir outras funcións, se cadra menos prácticas, pero máis relacionadas coa cuestión "nostalxia". Pasada ou

futura (porque tamén hai nostalxia do futuro). Dito doutra maneira, seccións como a de postais (130) ou Galicia en 360º van destinadas a satisfacer demandas máis relacionadas co sentimento ca co estritamente administrativo. Imaxes para ver na oficina ou no fogar, como un paseo panorámico (o rato fai xirar o escenario) pola praza do Obradoiro, a torre de Hércules, os acantiles de San Andrés de Teixido ou o faro de Fisterra. Incluso hai unha sección que contrapón a Galicia de onte coa de hoxe, a través de diferentes imaxes das peixeiros da praza de Lugo na Coruña, o deseño urbano da cidade de Vigo (quen a viu e quen a ve agora), ou as Festas de San Froilán en Lugo. Nota: cómpre advertir que é posible, nalgúns casos, que non chegue a encaixar totalmente a imaxe presente coa do pasado. A fin de contas, a emigración foi unha viaxe e tamén un cambio para todos. Para os que se foron e para os lugares que deixaron atrás.

Galicia, filón de prodixios. E misterios. Que pasaría se a alguén se lle dixera que é precisamente nesta terra onde está o pobo máis complexo de toda a Península, que se chama Os Peares e que pertence a dúas provincias (Lugo e Ourense), tres partidos xudiciais e tres comarcas? Que pasaría se lle asegurase que está sucado ademais por tres ríos, o Sil, o Miño e o Búbal? É precisamente neste tipo de historias (reais como a vida mesma) onde se apoia a sección Cincuenta Prodixios de Galiciaaberta.com, onde se dá conta tamén do faro máis antigo do mundo (unha boa pista: leva o nome dun heroe mitolóxico da Antigüidade), os acantiles máis altos do Atlántico Norte, a catedral máis antiga de España ou dese anaco de terra no medio do mar que se identificaba coa fin do mundo. GaliciaAberta inclúe tamén resencións da vida e obra de 13 personaxes ilustres e entrevistas a galegos na emigración, como por exemplo á escritora Nélica Piñón, de actualidade estes días pola publicación da República dos Soños e por ter sido nomeada filla adoptiva de Cotobade. Piñón, filla



e-migrantes unidos

En marcha GaliciaAberta, un proxecto web que busca crear unha comunidade virtual de galegos no mundo

O primeiro desafío co que se enfronta unha web da emigración é o de ser un proxecto útil. O segundo é o de fomentar a participación. O terceiro, romper estereotipos. Esta é a base sobre a que se apoia GaliciaAberta, unha ambiciosa iniciativa que está a levar a cabo a Consellería de Emigración e que se divide en moitas partes distintas e que nace co seguinte gran obxectivo: crear unha comunidade virtual que dea servizo tanto á diáspora galega e ós seus descendentes, como tamén ós emigrantes retornados e ós inmigrantes. Dito doutra maneira, do que se trata é de aproveitar as novas tecnoloxías en beneficio dos galegos, estean onde estean. Aquí nace o proxecto, na consideración de que galegos hai moitos. O concepto é tan amplo como se queira imaxinar. Aplicable a un veciño do Courel que ve como a súa aldea se queda baleira pero que se resiste a marchar (o pasado) e aplicable a un mariñeiro de Perú que decide traer a súa familia para asentarse definitivamente (o presente). "Galego" é un termo colectivo, case que global, que empeza aquí e remata en tódolos países do mundo, sen excepción.

emigración

A Galicia chégase por América, a man dereita



REDACCIÓN

América. Europa. África. Oceanía. Galicia forma parte de todos eses continentes, xa que en case tódolos países deixou a súa pegada. Quen dixo que o mundo coñecido remataba en Fisterra? (os romanos equivocábanse: non tiñan tódalas respostas). Existen moitas pequenas Galicia nos lugares máis insospitados. Nun restaurante en Nova York, na escola de baile da Habana, en ringleira preferente das bancadas do estadio de fútbol da Bombonera. A Bos Aires chégase entrando dende Vigo, a man dereita vindo dende Pontevedra. Na Antártida hai un cartel que indica os quilómetros que hai dende alí ata Galicia, como se houbese que ir ata o continente branco para coller a estrada que leva á Costa da Morte. En Sidney (Australia) hai unha comunidade de galegos activa dende 1989 e que organiza todo tipo de actividades culturais, e na Habana, a listaxe é tan longa que o usuario de Internet corre o risco de perderse, a medida que vai baixando o cursor na pantalla. Os colectivos de galegos espallados polo mundo tiñan, ata o momento, o nexo común da súa orixe. Agora teñen outro máis, xa que un dos obxectivos de GaliciaAberta é o de habilitar espazos web para cada comunidade, todas elas accesibles dende o portal. E, ó mesmo tempo, ábrese a posibilidade de que os colectivos que previamente xa tiñan web, poidan albergala baixo o devandito dominio e melloralas en todo o que consideren que



sexa necesario. GaliciaAberta comunicou a Código Cero as vantaxes de formar parte deste proxecto, fronte ás desvantaxes de non estar nel:

- Herdanza dun deseño gráfico estudado e desenvolvido por expertos deseñadores
- As páxinas cumpren cos niveis obrigatorios de accesibilidade para as administracións públicas. Grazas a isto (asegura a Consellería de Emigración) calquera persoa, con independencia da discapacidade que teña, terá máis fácil a consulta das páxinas
- Desenvolvemento de webs sen necesidade de coñecementos de programación
- Progresiva incorporación de servizos desenvolvidos para o Portal da Emigración e que poderán ser reutilizados nas páxinas das comunidades
- Maior número de visitas gañadas grazas ós diversos enlaces que existirán no Portal da Emigración cara as páxinas das comunidades
- Buscador de contidos no portal que estará actualizado pola Consellería
- Subministro automático de novas
- Xestión propia de novas e eventos
- Custe cero no aloxamento das webs
- Meirande seguridade no funcionamento das páxinas
- Apoio e asesoramento continuo.

Hai no Portal da Emigración (tanto na web da Consellería como en Galiciaaberta.com, dous conceptos que coinciden en múltiples puntos e que, nalgúns casos, veñen a ser unha mesma cousa, mesmo proxecto con distintos nomes) un camiño delimitado para chegar a este directorio de comunidades galegas no exterior. Unha vez que se pincha no lugar sinalado, poderemos elixir entre unha destas cinco vías: España, Europa, América, África e Oceanía. Estes son os escenarios onde se reparten os preto de sesenta centros galegos do exterior dos que se ten constancia. É grazas a este servizo como podemos descubrir que en Montreal, no número 4602 da rúa Saint Laurent, está situada a sede do Centro Galego desta cidade, ou que en Nairobi, Kenya, no sexto andar dun edificio de Parklands, está a Casa de Galicia. Entre os colectivos que teñen páxina web, atopamos algúns tan destacados como os que se citan a continuación:

Federación de Sociedades Galegas na Suíza (www.federaciónsuiza.galiciaaberta.com)

Esta entidade, fundada en novembro de 1980 na cidade de Olten, está integrada por diferentes colectivos galegos en Suíza. Conta con 3.000 socios, dos que máis ou menos o 85% son galegos. Ademais das numerosas actividades sociais

e culturais que foi desenvolvendo ó longo dos anos, a federación segue a apoiar gran parte dos seus esforzos na consecución de dous grandes obxectivos: a constitución dun banco dos emigrantes e de representación parlamentaria do colectivo emigrante en Galicia.

A Nosa Galiza Xenebra (www.anosagalizaginebra.galiciaaberta.com)

Os galegos no exterior sempre tenden a atoparse, aínda nas multitudes da cidade en teoría máis recóndita. Xenebra non é unha cidade precisamente recóndita, pero si que é un dos casos máis salientables de asociacionismo galego. A entidade, segundo se fai saber na súa web, foi fundada en 1967 por un grupo de galegos residentes en Xenebra entre os que se contaba un dos mellores poetas do século XX, o ourensán José Ángel Valente. Trátase dunha das asociacións que, ó longo dos anos, máis comprometida se amosou cos problemas dos galegos, problemas que non eran exclusivos unicamente dos emigrantes, senón dos que quedaban atrás.

Centro Galego de Montevideo (www.cgmontevideo.galiciaaberta.com)

Fundado en 1879, representa un dos primeiros exemplos de compañeirismo galego no eido exterior. De feito, está documentado como o centro en funcionamento máis antigo do mundo, conmemorando o pasado ano 2004 o seu 125 aniversario. A sede do Centro Galego de Montevideo foi, ó longo destes (moitos) anos unha das referencias da vida cultural galega na outra Galicia que é América, o continente onde, por extensión, calquera persoa que vén de máis alá do Atlántico é galega. Segundo consta na súa web, a casa recibiu a visita de moitos persoeiros de renome, homes de letras como Rafael Alberti, Castelao, Otero Pedrayo ou Eduardo Blanco Amor. O edificio onde se este colectivo ten o seu local social, de grande valor artístico, foi declarado Patrimonio Arquitectónico da Nación polo Goberno de Uruguai, en 2004. Cómpre sinalar que neste país hai unha representación galega de máis de 30.000 almas.

A Irmandade Galega de Venezuela (www.lahermandadgallega.com.ve)

Onde hai persoas nun país que nun principio non é o seu, que falan a mesma lingua, que coñeceron os mesmos nomes e as mesmas vila, é onde se dan as condicións ideais para a creación dunha irmandade. Como a de galegos en Venezuela, que naceu en 1860 como unha especie de unión dos xa que xe estaban unidos, tres centros galegos xa existentes. A creación desta Irmandade foi un dos capítulos máis meritorios (sobre todo no que se refire a membros integrantes e actividades desenvolvidas) do asociacionismo logo da experiencia cubana, arxentina, mexicana ou



uruguia. Dende a súa páxina web, non instalada en GaliciaAberta (por estar xa previamente desenvolvida), advirten de que o proceso de crecemento, lonxe de diminuír, acelérase. Xa non falamos dunha primeira xeración de emigrantes. Os da segunda, e tamén os da terceira xeración, danlle pulos a este colectivo, sentíndose membros dunha terra (Galicia) que ten como distintivos non tanto unhas fronteiras delimitadas como un xeito de falar e un comportarse, o dos seus pais e avós. Galicia é, a fin de contas, un estado de ánimo permanente. Perfectamente rexistrable en calquera recuncho do mundo.

Rede social por videoconferencia

Entre as actuacións que se contemplan en GaliciaAberta cómpre destacar a habilitación de sistemas de videoconferencia. A definición oficial que se rastrea na Web deste servizo é a seguinte: trátase dunha ferramenta de comunicación que permite poñer en contacto a múltiples usuarios con videoteléfonos móbiles e/ou terminais fixos (PCs equipados con cámara ou terminais fixos de videotelefonía). Tódolos usuarios poderán ver e oír ó resto dos conferenciantes, co que se facilita a interacción visual, auditiva e verbal entre eles. Trátase, polo tanto, dunha ferramenta que presenta múltiples vantaxes de cara á comunicación con grandes distancias de por medio. Estes sistemas fanse chegar, nun principio, ás sedes das seguintes comunidades galegas no mundo, elixidas probablemente polas relevantes cifras de integrantes: Centro Galego de Londres, Centro Galego de Montevideo, Hermandad Gallega de Caracas, Centro Galicia Bos Aires, Centro Galego de Nuremberg, Sociedade A Nosa Galiza de Xenebra e Consellería de Emigración. A iniciativa, segundo se comunicou a Código Cero dende o departamento da Xunta, ofrécelle ademais ás comunidades un servizo no portal GaliciaAberta a través do que poderán facer convocatorias de videoconferencia entre elas, amosando a maiores o estado no que se atopan as diferentes instalacións. Trátase, incide a Consellería, “dunha característica máis que ofrece o portal. GaliciaAberta na intercomunicación tanto entre as comunidades como coas súas institucións”.



Ramón Villares, Aurelio Miras, Alfonso Zulueta de Haz e Carlos Zubillaga na rolda de prensa de presentación no Consello da Cultura Galega

REDACCIÓN

A historia de Galicia sempre se desenvolveu en moitos escenarios distintos. A información do noso pasado, desta maneira, non se garda unicamente nas bibliotecas e centros da cultura das catro provincias galegas, senón tamén en países como Arxentina, Cuba e Uruguai. O eixe da cultura galega hai tempo que se desprazou e a emigración (documentos, libros, cartas escritas dende América e o resto de Europa), se temos en conta a traxectoria vital de moitos escritores galegos do século XX, parece practicamente unha sorte de nexo común a todos eles. Algunhas das mellores obras escritas na nosa lingua veñen de ultramar e a saudade, na maior parte das veces tristemente imposta polas circunstancias históricas (como a emigración), fixo posible que moitas persoas que nunca antes puideran escribir, decidisen facelo... ou aprender a facelo.

A información xerada nos países americanos polos galegos é inxente, e na liña de recuperala e preservala é onde hai que situar a recente iniciativa do Consello da Cultura Galega, a través do Arquivo da Emigración Galega. Este departamento e Consellería de Emigración presentaron o pasado 9 de maio os resultados do proxecto de catalogación e copia da documentación existente nas principais sociedades de emigrantes galegos en América. Segundo fixo saber o Consello da Cultura Galega, dixitalizáronse os fondos de 115 sociedades, a maior parte delas arxentinas e cubanas, cun total de máis de 120.000 páxinas copiadas que agora pasan a engrosar os seus fondos. Ademais, as dúas institucións anunciaron a próxima publicación dun dicionario da emigración galega en Cuba, coas biografías de preto de 1.800 personalidades e información sobre 484 asociacións.

O presidente do CCG, Alfonso Zulueta de Haz, sinalou durante

o acto de presentación que esta iniciativa enmárcase dentro da liña de traballo do Arquivo da Emigración Galega, que entre as súas finalidades está a recuperación e conservación da documentación producida pola emigración galega. E nesta documentación destaca polo seu relevante papel a documentación creada polas numerosas asociacións de emigrantes galegos nos países que os acolleron no seu exilio e na súa emigración. “É ben sabido -sinalou- que unha boa parte do que somos, da nosa memoria individual e colectiva, da nosa historia, atópase nos pasos e nos pousos dos nosos emigrantes, particularmente en América”.

Dáse a casualidade ademais de que estes tres países (Arxentina, Cuba e Uruguai) son os que aglutinan en gran parte a documentación máis antiga, por ser os destinos da maior parte dos galegos que emigraron a finais do século XIX e principios do XX (a de Venezuela foi posterior, e tamén a de Suíza, Francia e Alemaña). De feito, moitos dos membros das comunidades galegas naqueles tres países xa pertencen a terceiras, cuartas e incluso quintas xeracións.

Na rolda de prensa tamén estivo presente o conselleiro de Emigración, Aurelio Miras, quen se amosou de acordo con Zulueta de Haz no sentido de destacar a importancia de traballar na recuperación da memoria da emigración xa que, sinalou, “o pasado é o que dá a un pobo as súas posibilidades de futuro”. Así, cualificou de “fundamental” o feito de seguir impulsando proxectos coma este e desenvolver instrumentos que lle permitan aos galegos no exterior seguir sendo unha parte activa da vida galega, “máis aló de ter simplemente a nacionalidade e o pasaporte español”. O conselleiro salientou tamén o recoñecemento ao traballo que está realizando o Consello da Cultura Galega, e concretamente o Arquivo da Emigración Galega.

Pola súa parte, Ramón Villares, o director do departamento que fixo

posible este proxecto, o Arquivo de Emigración, sinalou que do que non só se trata de preservar este patrimonio cultural, senón tamén de facilitar o acceso a el que poidan ter os investigadores e as persoas en xeral. Tamén fixo fincapé no traballo desenvolvido polo Arquivo, en colaboración coa Consellería de Emigración, desenvolvido entre os anos 2003 e 2004 “co fin de inventariar, catalogar e dixitalizar ou microfilmear a documentación de 115 sociedades, 60 delas arxentinas, 54 cubanas e unha uruguia”. Villares tamén aludiu á natureza dos documentos recuperados, que son de moi variada tipoloxía: estatutos, libros de actas, rexistros de socios, regulamentos.

Igualmente diverso é o escenario onde se fundaron e desenvolveron o seu labor estes colectivos. Segundo informou o Consello da Cultura Galega, once deles eran sociedades de ámbito galego e o resto de carácter máis local e que agrupaban a emigrantes galegos segundo a súa comarca, parroquia ou municipio de orixe. Este feito é facilmente comprobable no rexistro de comunidades galegas que fixo a Consellería de Emigración no seu portal, onde se poden atopar nos devanditos países agrupacións de case tódalas comarcas galegas, dende o Val de Ulla ata Ferrolterra. Por provincias, no proxecto levado a cabo polo Arquivo da Emigración Galega dixitalizáronse 25 sociedades da provincia da Coruña, 47 de Lugo, 13 de Ourense e 19 de Pontevedra. Ramón Villares tamén salientou que esta nova documentación, “que testemuña a vontade dos galegos por asociarse na diáspora e por redimir e mellorar a terra na que naceron”, converte ao AEG no centro documental de referencia sobre a emigración galega.

Dicionario da emigración en Cuba

O labor de recuperación da información dos fondos documentais (tarefa que se apoia en gran medida nas

As cartas dos que se foron

O CCG rehabilita fondos documentais de 115 comunidades de emigrantes de América

posibilidades que ofrece a Sociedade da Información en beneficio da sociedade, e tamén da información) vaixe completar con outra iniciativa máis concreta pero complementaria: a vindeira publicación do dicionario da emigración galega en Cuba, ó que lle seguirán outros sobre Arxentina e Uruguai, “cos que se pretende explotar e darlle utilidade a todo o traballo de recompilación documental que realiza o Arquivo”, segundo fixo saber este no acto de presentación. Trátase (continúa), dun proxecto de investigación conxunto entre as dúas institucións que pretende achegarnos á historia e á realidade da emigración galega en Cuba.

A obra, que nestes momentos se atopa en fase de revisión, contén biografías de preto de 1.800 personalidades relacionadas coa emigración galega e de persoas de orixe galega que destacaron no ámbito cubano. Ademais, recolle información sobre 484 asociacións creadas polos emigrantes galegos e de 84 publicacións periódicas. Para a súa elaboración, sinalou o Arquivo, fíxose unha minuciosa análise da bibliografía e das publicacións existentes sobre a emigración española e galega a Cuba, ademais de consultar entrevistas realizadas aos principais dirixentes da colectividade galega en Cuba.

Por último, Carlos Zubillaga, profesor da Facultade de Humanidades da Universidade de Montevideo e coordinador do proxecto na capital uruguia, advertiu do “franco desinterese” que en moitos casos teñen as institucións dos países onde están esas asociacións por traballar en pro da conservación e divulgación dos seus fondos, a pesares de seren tamén patrimonio seu.

Máis información sobre os fondos das sociedades galegas en: http://www.consellodacultura.org/archivos/aeg/fondos_centros.php

Internet, cousa de meigas

Preguntas e respostas sobre as vantaxes da Rede para o asociacionismo e os reencontros



unha oportunidade para vivir mellor. Dito doutra maneira: un inmigrante é un novo galego que, en lugar de coller o sombreiro e erguer a maleta do chan, fai o proceso inverso. Deixa o chapeu e abre a equipaxe.

aqueles que navegan pola Rede á busca das súas raíces galegas. Moitas veces (como no caso de Fillos.org) os obxectivos do colectivo non é só afianzar os vínculos entre os emigrantes e entre estes e Galicia, senón tamén manter e divulgar a cultura da súa terra, ou dos seus antepasados. No caso de Fillos.org, temos que falar de participantes de países de todo o mundo, Alemaña, Suíza, Francia, Inglaterra, Arxentina, Chile, México, Cuba, Uruguai, Estados Unidos, Nova Zelandia, Porto Rico, Holanda, Bélxica, Suecia, etc. As comunidades virtuais, en liñas xerais, tamén contribúen ó reencontro de familias separadas, non só en Internet, senón tamén en persoa. Ademais, soen promover accións de tipo solidario e comprometido, sobre todo de cara ós problemas

a ter en conta (cómpre pensar nela e ver como avanzaron as maneiras de comunicarse nos últimos 50 anos), como tamén é xa unha realidade interesante o seu reflexo no espello: a familia enteira de América perante a súa propia cámara web. A comunicación entre estes e outros parentes é, en definitiva, a mellor explicación posible das funcións da Sociedade do Coñecemento, sobre todo de cara a persoas de idade, non familiarizadas con estas novas ferramentas.

-Para que serve Internet?

-Para que lle escribas á curmá que tanto quixeches cando eras moza... e para que a vexas.

O éxito desta iniciativa en concreto radica en dous feitos a ter en conta: (Primeiro) A familia que xa está unida é un elemento integrador. Dito douto xeito: se os familiares estaban unidos, quererán estalo máis e facer que o colectivo medre. O mesmo se podería dicir dos que viven en América. (Segundo) A emoción de reencontrarte coas caras do pasado ou, para as novas xeracións, de atopar parentes que nin imaxinabas que tiñas.

O caso do que falamos antes, claro está, non é único. Hai unha máxima que di que non hai galego que non teña parentes no estranxeiro, e, partindo deste feito é lóxico supoñer que coa chegada de Internet, a familia medre... e o interese tamén. A máquina do reencontro, se nada o impide, seguirá activa por moito tempo.

Que pode facer Internet polos que veñen?

En Internet, hai webs para os que se foron, para os que quedaron e tamén para os que regresan ou veñen por vez primeira. Agora que se incrementa a presenza de emigrantes retornados ou de inmigrantes rexistrouse, paralelamente, un aumento do asociacionismo no noso país, tanto no seu sentido máis tradicional como nos novos modelos que impón a Rede, onde se rexistran as condicións ideais para que os colectivos sociais que corren risco de exclusión esixan o que lles corresponde (tamén hai inmigrantes e excluídos en Internet, pero diso falaremos noutro capítulo de Código). Case todas estas asociacións teñen presenza na Rede, como por exemplo a Asociación Turpial (www.venencor.org), Equus Zebra (www.equuszebra.org), a Asociación Galega de Emigrantes Retornados (www.acoran.org), a Asociación de Inmigrantes Latinoamericanos de Portas Abertas, o Centro Cultural Cubano da Habana, a Asociación Mestura para a Integración de Inmigrantes e Emigrantes, a Asociación Galega de Emigrantes Retornados, Galicia Acolle ou a Asociación Magrebí El Wafa (todas elas accesibles en Internet dende www.galiciaaberta.com).

REDACCIÓN

Que é un emigrante?

Hai décadas, en Galicia o emigrante era moitas veces o irmán, pai ou fillo que salvaba ó resto da súa familia da pobreza. No noso país, emigrantes foron aproximadamente tres millóns de persoas que, por extensión, lle deron o cualificativo de “gallego” a tódolos individuos que en América foron *recén* chegados. Emigrante, como diría un neno galego de tres anos nunha escola dos anos 20 ou 30 do século pasado, é o home que se abraza á miña nai e chora moito e nos bica e se despide e di que vai aprender a escribir para que sempre nos cheguen cartas. Emigrante é a persoa que bota de menos o que deixou atrás. Emigrantes somos todos.

Por que se unen os emigrantes?

Os emigrantes, sexan galegos ou non, necesitan estar unidos porque están en terra estraña, normalmente máis desenvolvida económica e socialmente que a que deixaron atrás. Ás dificultades de ter que falar un idioma que non é o seu, únense outras baseadas sobre todo na diferenza das costumes. Protección laboral e orientación son algunhas das cuestións que xustifican o asociacionismo. Cambio e progreso social para a terra de orixe motivaron a viaxe. Internet, e comunidades virtuais como a que plantexa o Portal da Emigración, vén a ser un paso máis nesta teima, por outra banda moi saudable, que teñen as persoas en escenarios estraños por estar xuntas, ombro con ombro.

Que é un inmigrante?

Un inmigrante é unha persoa que fixo exactamente o mesmo que fixeron tres millóns de galegos ó longo dun século. Buscar

Que é unha comunidade virtual?

Unha comunidade virtual é un grupo de xente unida a través de Internet. Dá igual o número. Se temos seis persoas interconectadas, sen parentesco algún, mantendo unha comunicación continua a través da Rede, é case seguro que se poderá falar xa dunha auténtica comunidade virtual. Sobre todo, se temos en conta que cada unha desas seis persoas está rodeada no seu escenario vital dunha media de cen persoas, entre parentes, amigos e coñecidos,



e que todos estes parentes e amigos primeiros, segundos e terceiros teñen á súa vez unha rede de contactos semellante. Se facemos contas (se somos quen de facelas), conseguiremos en menos dun ano un importante colectivo e, ademais, contribuiremos a ampliar a nómina de socios que ten ese club que é a Sociedade do Coñecemento, a comunidade das comunidades. En Galicia xa existen experiencias previas a GaliciaAberta de comunidades virtuais de emigrantes, como por exemplo Fillos.org, unha iniciativa comandada por Manuel Casal Lodeiro ó servizo de todos

que teñen algunhas persoas alí onde os países nos que residen tamén teñen problemas (o caso de Arxentina é un dos máis salientables, pero non é o único).

É posible o reencontro por Internet?

É posible e, ademais, moi recomendable. Como exemplo se cadra “exemplificante”, a familia do que escribe este artigo, núcleo onde se deu dende hai semanas un caso de “masivo” reencontro entre parentes que proveñen da mesma raizame. A imaxe de avós, fillos, netos e bisnetos perante a cámara web do fogar é xa unha realidade

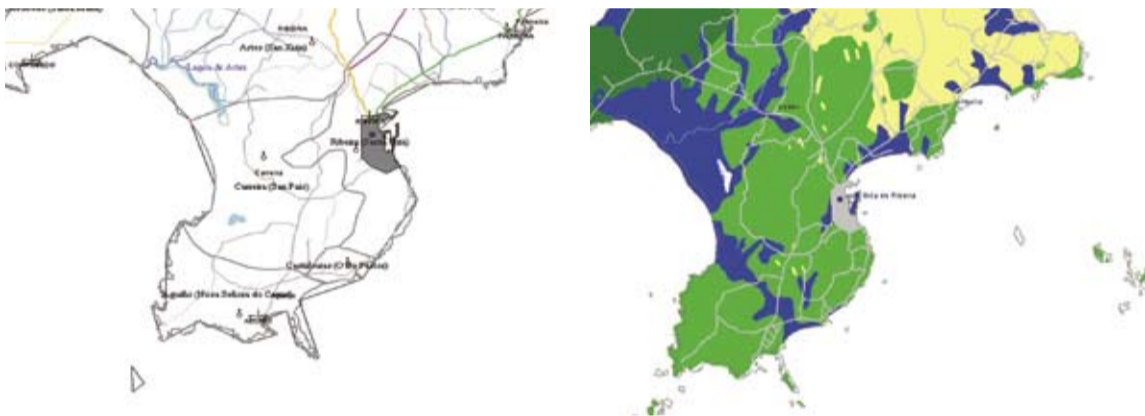
REDACCIÓN

Xanelas de alta definición a toda Galicia. Xanelas de todo tipo (ós tipos de administración, ó solo, ós recursos forestais, ós ríos, ás comunicacións) pero cun nexo común: sempre se aborda ó noso país dende arriba, a vista de paxaro. Este é o resumo aproximado dun dos meirandes esforzos da Xunta en Internet, o servidor cartográfico do SITGA (Sistema de Información Territorial de Galicia) que foi presentado hai unhas semanas da man do presidente do Goberno galego, Manuel Fraga e do conselleiro de Política Agroalimentaria e Desenvolvemento Rural, José Antonio Santiso. Na inauguración deste servizo, na que se deron cita representantes de moí diversos colectivos (cartográficos, policiais, de seguridade, de Protección Civil, xeográficos, estudantis, políticos),

Manuel Fraga fixo fincapé no innovador desta ferramenta: “Este servidor cartográfico vén a cubrir un baleiro existente na nosa Comunidade pois, na actualidade, non existe ningún sistema de información do territorio galego destas características en Internet”. As opcións son amplas, e cada usuario, dependendo de cales sexan as súas demandas (está claro que non é necesario visitar esta páxina para ver o lugar que ocupa Galicia na Península Ibérica, xa que iso sería desperdicial), poderá ser máis ou menos exhaustivo: visualización e impresión de mapas, fotos aéreas e de satélite, busca de topónimos, desenvolvemento de mapas temáticos, medición de superficies ou datos socioeconómicos. A campaña deste servizo, que podería ser un luxo para os xeógrafos profesionais ou non (eses que medraron entre mapas, sabéndose de memoria as capitais de tódolos

países), xira en torno ó seguinte lema: Toda Galicia nun “clic”. Algo así, sinalan os responsables da web, como desenvolver un mapa que sexa a transposición perfecta do territorio no que se inspira, tan diminuto como se queira (que colla en detalle na pantalla do computador) e tan grande como para cubrir o territorio. Cómpre sinalar que este servidor cartográfico, que os primeiros días non estivo a funcionar cunha velocidade axeitada para tódolos usuarios, é o portal da IDEG (Infraestruturas de Datos Especiais de Galicia), integrado na IDE española, e que á súa vez forma parte da rede mundial. Isto significa que a través do portal do SITGA poderase acceder a mapas de calquera parte do mundo, e ó mesmo tempo, dende calquera servidor de mapas en Internet poderase consultar a cartografía galega.

A Xunta presenta un servidor cartográfico con información xeográfica detallada



Unha xornada de viaxe sobre o rato do computador

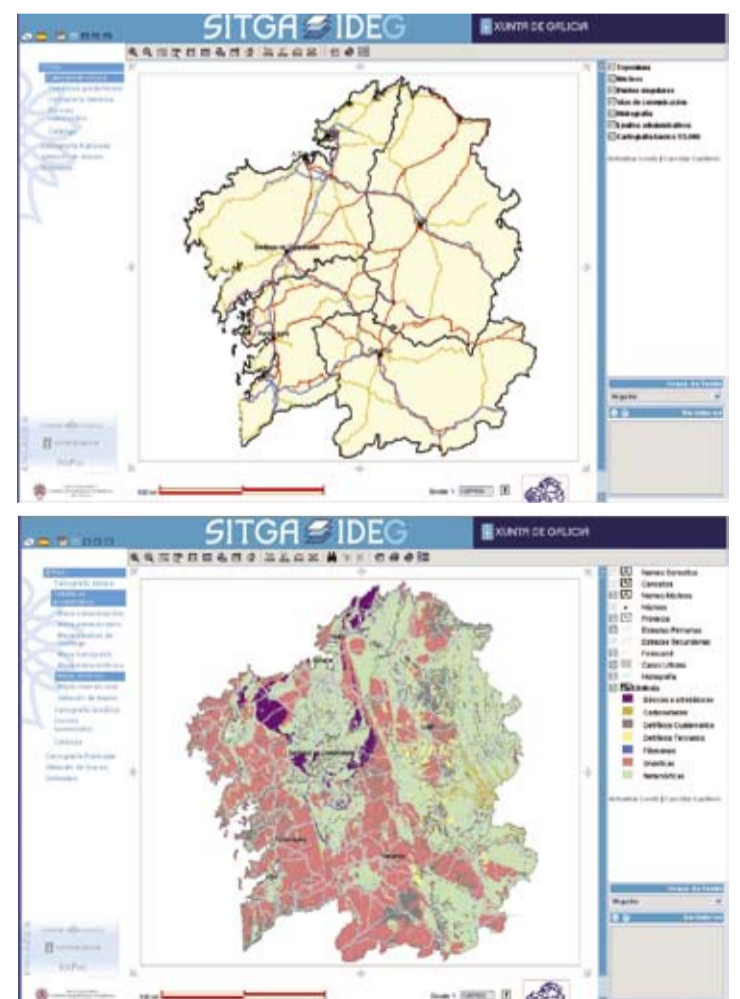
As posibilidades da nova páxina son múltiples. Evidentemente, para poder sacarlle o máximo rendemento o ideal é que o usuario teña un bo acceso a Internet, doutra maneira o mellor é que se dedique a outros menesteres e non perda un tempo por outra banda valioso. Código Cero fixo unha proba do servizo para experimentar ata que punto seguen a ser necesarios os mapas en papel tal e como os coñecemos. A viaxe pola web do SITGA fixo que, polo menos durante uns intreos, a atención que estaba centrada na páxina se desviase cara o que o Martín Varsavsky dixo durante a súa estancia en Santiago, con motivo do Foro Volunet: ó seu xuízo, xa non existe razón algunha para que determinados libros sigan existindo, tendo en conta que en Internet se pode cubrir perfectamente o seu baleiro, e con melloras. A

entrada en funcionamento deste servizo cartográfico do SITGA posiblemente marque un antes e un despois na vida daquelas persoas que manexan mapas, sexa por motivos profesionais ou non. Na proba levada a cabo en Código Cero elixiuse (en parte arbitrariamente e en parte non) a localidade barbanzana de Ribeira para comprobar a información que se achegaba desta cidade. A xornada de viaxe sobre o rato do computador comezou na sección Cartografía Básica, onde dende o principio soubemos da importancia das ferramentas da parte superior central, enriba do mapa (se non se empresta atención a estas ferramentas dificilmente se poderá iniciar a viaxe: son algo así como o panel de mandos do noso vehículo). Neste apartado aparece o mapa con información xeral. As pescudas poden ser tan exhaustivas como se queira, sempre que se comprenda o funcionamento do zoom. O usuario que queira atopar a súa propia casa pode chegar a facelo nun proceso de cinco ou seis clics, máis ou menos os pasos que nos levan dende o xeral ata o concreto (a nosa vila). Nesta operación atoparemos datos sobre toponimia, núcleos de poboación,

puntos singulares, vías de comunicación, hidrografía, límites administrativos e cartografía básica (1:5.000). A viaxe ten unha serie de importantes paradas polos mapas temáticos predifinidos, é dicir, polos que xa ofrece a web con independencia de que logo se lle pidan á carta. Hai mapas de vías de comunicación, mapas administrativos (no caso de Ribeira, coa separación marcada entre as parroquias de Artes, Carreira, Ribeira, e Aguiño); mapas hidrográficos onde se dá conta de ríos, lagoas, estuarios ou encoros (no concello que nos ocupa teñen un lugar relevante os espazos húmidos do Parque Natural de Corrubedo); mapas litolóxico (onde, como en case toda Galicia atopamos un protagonismo importante da cor que simboliza o granito, seguida da dos detritos cuaternarios. A sección de diferentes temas complétase co servizo Nomenclatos, onde podemos facer buscas de topónimos, sexan comarcas, concellos e núcleos. Igualmente, inclúese un almacén de imaxes aéreas ou feitas a través de satélite de diferentes escenarios galegos.

Responsabilidades

No desenvolvemento dest servizo participaron as Consellerías de Política Agroalimentaria e Desenvolvemento Comarcal, a Consellería de Política Territorial, a Sociedade para o Desenvolvemento Comarcal de Galicia e o Sistema de Información Xeográfica de Parcelas Agrícolas. A posta en marcha da web do SITGA encádrase dentro do programa de Investigación e Desenvolvemento da Xunta de Galicia, coa colaboración da Consellería de Política Territorial.





Martín Varsavsky: "A catástrofe do Prestige levou ó voluntariado á era dixital"

Emprendedor e voluntario. Hai dous Martín Varsavsky. O que leva a cabo proxectos de éxito nos negocios e o que prefere dedicar os seus esforzos ó traballo sen remuneración. Empresario con ideais (foi fundador de Jazztel e Ya.com). Solidario con relevancia económica. Tódalas persoas son a suma dos seus lados opostos. A imaxe de Varsavsky funciona. De feito, foi un dos máis escoitados durante a conferencia sobre voluntariado e Internet (Volunet) que se organizou en Santiago. Onde outros fuxirían, Varsavsky foi paciente. Sentou cos medios de comunicación ("Varsavsky cóntenos isto, Varsavsky fálenos daquela outra cousa") e tivo tempo para dicir catro ou cinco cousas: o Prestige foi malo pero tamén bo, a Rede é un dos mellores exemplos de voluntariado que existen, nun ciber café se pode montar unha ONG e a linguaxe escrita tradicional vai camiño de desaparecer. "Idolátrase o texto escrito inutilmente", sostén Varsavsky.

REDACCIÓN

- Que lle pode dicir Martín Varsavsky a Galicia? Cal é a mensaxe que lle debemos facer chegar?

- O Prestige deulle a Galicia unha desgraza e tamén unha oportunidade. A primeira xa a coñecemos todos. A segunda foi vivir unha gran experiencia de solidariedade e ver como se organizaba un movemento de xentes de España e do mundo que veu axudar coas súas mans sen pedir nada a cambio. Esta catástrofe levou ó voluntariado á era dixital. Internet serviu como canle de divulgación de todo o que estaba a pasar e, ademais, como ferramenta de xestión. A Rede propiciou ademais un acrecentamento da sensación de proximidade e de comunidade. Con Internet, todos o sabemos, acúrtanse as distancias. Os sentimentos tardan menos en desencadearse.

- Hai xente que opina que é xusto ó revés...

- Eu considero que non. Que ocorre cando a través de Internet alguén che manda, no transcurso daqueles momentos, unha foto dos estragos que está a causar o chapapote? No usuario que a recibe acéndese unha luz, polo menos na meirande parte dos usuarios. 'Entendo o teu problema e gustaríame solucionaralo', podería dicir tras recibir a imaxe.

- Internet é o mellor que lle podía pasar ó voluntariado?

- Si, e non só iso, senón que Internet é o voluntariado mesmo. Hai xente que fabrica e desenvolve produtos sen pedir nada a cambio. Trátase da doazón gratuíta de todo tipo de ferramentas. Esta é a base do software libre, algo que posibilita que dende un ciber café, calquera grupo de amigos comprometidos con algunha causa poida montar unha ONG. Antes había que pagar importantes cantidades de cartos por algúns programas. Voluntariado significa: 'Vou deixar que este software que desenvolvo circule na Rede para que alguén o utilice para unha boa causa'. Non se busca, polo menos nun principio, o beneficio económico. Pero se alguén, malia todo, consegue forrarse, como no caso de Google, acontece que o fai practicamente de xeito inconsciente.

- De xeito inconsciente?

- Si, e digo Google porque eu coñezo ás persoas que o crearon, son amigos meus. Son un caso de éxito non premeditado. Conseguiron forrarse, pero sen que ninguén se decatase. Nin eles mesmos, moi posiblemente. Son millónarios que seguen a vivir no mesmo piso no que comezou todo. O que máis lles gusta é mercar computadores, esa é a base do bo funcionamento de Google. Están ademais en continuo crecemento. Cada pouco, chega unha nova ferramenta. Como o Google Dekstop, un sistema que organiza todo o que tes no computador, todo aquilo que, doutro xeito, nunca terías ocasión de atopar. Quen vai saber atopar frases concretas que deixaches nun chat? O Dekstop si.

- Falaba vostede de que calquera organización non lucrativa pode materializarse hoxe en día con poucos recursos e moita ilusión, grazas a estas ferramentas...

- Todas estas ferramentas pódennos servir para facer medrar todo o que queiras facer medrar. Con todas elas, sexan gratis ou semigratis podes ter unha infraestrutura increíble para unha ONG, e sen necesidade de mercar computadores, creando entornos virtuais, fraccións de discos duros que están en todos lados e en ningunha parte. No mundo de Internet. O prezo será tragarte un pouco de publicidade, pero é asumible. Hai tres anos podía custar 30.000 euros o que agora é de balde.

- O software libre é voluntariado?

- O software libre é voluntariado. Internet é voluntariado. Xente brindando axuda.

- Que fai o Martín Varsavsky voluntario? (o Varsavsky empresario deixámolo para máis adiante)

- O Martín Varsavsky voluntario ten dúas iniciativas, dúas fundacións. Por unha banda a fundación do mesmo nome (o meu), que actúa no eido de Hispanoamérica mellorando a educación con tecnoloxía. Pola outra temos Safe Democracy, que se ocupa de fornecer a democracia alí onde faga falta, de loitar contra o terrorismo sen perder o espírito que ten que caracterizar precisamente á democracia. Pensemos nos Estados Unidos. Non se

fan necesarias iniciativas como esta en todo o momento en que un país, o máis poderoso do mundo, utiliza tácticas terroristas para combater o terrorismo? Non hai violencia sen danos colaterais.

- Durante a súa intervención no foro Volunet puidemos comprobar como vostede repetía moitas veces a palabra "educación", facendo especial fincapé nela. Por exemplo, vostede dixo que hai un problema de educación en Arxentina, onde a xente, precisamente por non estar ben formada, vota mal e gañan as eleccións personaxes como Carlos Menem. É a educación a chave do seu discurso?

- Efectivamente, a educación é unha das chaves. Isto déixoo claro no meu proxecto Educ.ar, no que por certo recibín a axuda dos que agora son responsables de Red.es. Trátase dunha iniciativa para Arxentina na que apunto a conectar ás institucións cos profesores e a elaboración de contidos en Internet... contidos relevantes. Neste sentido, a Rede xoga un papel fundamental. Na formación. Hoxe é imposible educar a unha persoa ben sen que teña usado previamente as novas tecnoloxías.

- Isto implica unha renovación na forma de educar?

- Eu creo que hai un problema co texto escrito. Internet está a deixar a porta aberta para a aparición dunha nova linguaxe. Xa non fai falta que escribamos. Cada vez máis, imos apoiar os nosos discursos sobre as imaxes. Menos textos, máis fotografías ou iconas. En realidade, é probable que no futuro nos comuniquemos coma os chineses.

- Isto é positivo?

- Claro que si. Idolatramos o texto escrito inutilmente. O texto é obsoleto. De feito, hai moitos libros que xa non terían por que existir. Cómpre facelos desaparecer. Non me refiro ás novelas, senón a volumes tipo guías telefónicas, libros de texto para as escolas. A metade, máis ou menos, debería deixar de existir. Incluso parte da literatura tal como a entendemos, por que non? Propoño unha nova linguaxe.

- Unha linguaxe visual...

- Unha linguaxe que non comprometa o factor tempo. Volvendo ó tema do voluntariado, pensemos no tempo e esforzo que lle leva a unha testemuña directa contar todo o que lle impresionou da catástrofe do Prestige. O efecto nocivo do chapapote pódese contar moito mellor nunha imaxe ca nun texto, por moi ben escrito que estea. Hoxe a ninguén lle interesa a caligrafía. O texto vai ser como hoxe a caligrafía e os que unicamente escriben ben van ser como os que teñen boa letra.

- Xa nos falou do Martín Varsavsky voluntario. Fálenos do Varsavsky empresario.

- O Varsavsky empresario é o que funda Jazztel e Ya.com e o que posteriormente decide vendelas. É o que desenvolve outras iniciativas empresariais en Estados Unidos e, hoxe en día, dedícase á enerxía eólica, a hostalería, a proxectos de moda ou liñas aéreas.



-- Cal é a mensaxe de Carmen Laviña para o voluntariado galego?

- Hai unha mensaxe para o voluntariado galego e unha mensaxe para todos aqueles galegos que aínda non son voluntarios. Ámbalas dúas son iguais para Galicia e para o resto de España. O voluntariado debe formarse. Todo o mundo ten disposición pero non todos teñen a formación para tratar con enfermos terminais, por exemplo. Debe ser un voluntariado que non se deixe manipular polas ONGs para cubrir postos de traballo. O voluntariado debe denunciar as inxustizas sociais, asistir ós excluídos da sociedade. Polo que respecta ós que non participan, cómpre dicirlles o seguinte: hai que participar. Este concepto é tan amplo como se poida imaxinar,

A Asociación de Voluntarios de Internet de Galicia xa conseguiu 500 socios

A Asociación de Voluntarios de Internet de Galicia, AVI Galicia, vén de cumprir un mes de "vida" cun importante nivel de compromiso e participación: xa superou a liña dos 500 socios. O colectivo, que naceu co obxectivo de combater a fenda dixital e evitar na medida do posible que determinados grupos persoas queden excluídas en Galicia da Sociedade da Información, desenvolve ademais diferentes obradoiros para dar a coñecer as vantaxes de Internet e o correo electrónico. O colectivo, que está presidido por Luís Asenjo, quere chegar ós 2.000 asociados no noso país antes do verán. Cómpre lembrar que AVI Galicia participa ademais na organización de encontros informáticos como NXconecta, a party máis longa de España que se desenvolverá na Universidade de Vigo entre o 2 e o 9 de xullo.

abranguendo tarefas como quitar o chapapote das pedras ou manifestarse en contra da guerra. Outra forma de participar é o voluntariado. Isto consiste basicamente en comprender que os problemas das persoas excluídas son os problemas de todos.

- Fálenos do papel que xogan no voluntariado as novas tecnoloxías...

- Si. Por unha banda temos o voluntariado en Internet. Non só serve para a xente que non ten moito tempo senón tamén para integrar a persoas excluídas por estar distanciadas fisicamente, por ser discapacitadas ou inmigrantes. As novas tecnoloxías maximizan os recursos que temos as Organizacións Non Gubernamentais a nivel estatal. A través delas poden manterse conversas cos formadores. Tamén serven para analizar a situación dos distintos sectores nas comunidades españolas. Como están os "sen teito"? Como están os retornados? Como están as mulleres? Todo isto axúdanos a atopar métodos para non caer nos mesmos erros do pasado.

- As novas tecnoloxías da información son xa a "nena bonita" do voluntariado?

- Non, as novas tecnoloxías non son o mellor que lle puido pasar ó voluntariado. Isto é excesivo. Son boas ferramentas. Pero estas, non podemos deixar de recordalo, están a crear outra fenda, e isto xa está a darlle novos traballos ós voluntarios. Os excluídos que non teñen casa, nin teito, nin dereitos, agora resulta que tampouco teñen Internet.

- Que é entón o mellor que lle podería pasar ó voluntariado?

- O mellor que lle pode pasar ó voluntariado é que a sociedade enteira sexa consciente dos problemas sociais e tratar, en consecuencia, de solucionarlos. Pero, agora que o penso, o voluntariado si que é unha das mellores cosas que lle pasou á Sociedade da Información. Porque

sen humanidade, sen proximidade, as tecnoloxías son nada máis que meros aparellos. O que realmente lle insufla vida ás tecnoloxías son os valores que promove o voluntariado.

- Cal foi o seu discurso no Foro Volunet? Podería vostede resumilo?

- En Volunet falei do moito que se fala en tódolos sectores da Sociedade da Información pero do pouco que se trata a Sociedade da Comunicación. Na primeira das dúas, cando falamos de sociedade, falamos de poder. A segunda é máis horizontal. Ti me das unha información e eu douche outra. Inclúese moitas partes activas. Os datos proveñen de moitas fontes, moitos grupos que, doutra maneira, non terían voz. O voluntariado é unha ponte entre as persoas sen voz e os medios de comunicación.

- Fai falla un achegamento entre os sectores excluídos e os medios?

- Hai un divorcio claro entre o voluntariado e os medios de comunicación. Estes forman parte do tecido empresarial. Son grandes negocios. Hai moito interese económico. Ós medios non lles interesan as nosas mensaxes. Din que non sabemos transmitir.

- Vostede fala moito de exclusión. A que se refire cando fala de exclusión?

- Hai moitos tipos de exclusión. E de definicións. Como a do Banco Mundial, que di que son os que viven con menos de un euro ó día. Excluído non só é o pobre de soledade senón todas aquelas persoas que sofren marxinação. As mulleres non somos un grupo excluído pero si desfavorecido. Non se pode simplificar o tema, poñéndolles a etiqueta de "excluídos" unicamente ós "sen teito". Unha persoa que non está na Sociedade da Información tamén é un excluído.

Carmen Laviña:

"Internet non é o mellor que lle puido pasar ó voluntariado. Máis ben ó revés"

Carmen Laviña, presidenta da Plataforma do Voluntariado de España, veu por Santiago de Compostela, ó foro de Internet e acción solidaria que organizou a Xunta de Galicia, e atacou directamente algúns mitos que parecían inatacables. A Rede non é a solución a tódolos problemas. A Rede non é o fin. Pode axudar a integrar pero tamén pode significar novas formas de exclusión e, claro está, máis tarefas que incluír nun xa de por si enorme paquete de tarefas solidarias. Ós "sen teito" do presente haberá que engadir os "sen rede" do mañá. Ó seu xuízo, a Sociedade da Información ten moito que aprender do voluntariado, e non ó revés. Que sería da Rede, en que especie de máquina mundial deshumanizada se convertería se non fose pola suma dos actos solidarios que repercuten nela? Ó seu xuízo, os medios de comunicación tamén somos en gran medida culpables da exclusión social (Laviña leunos a cartilla antes e despois da entrevista)). Unicamente se fala de voluntariado se o poder está no medio.



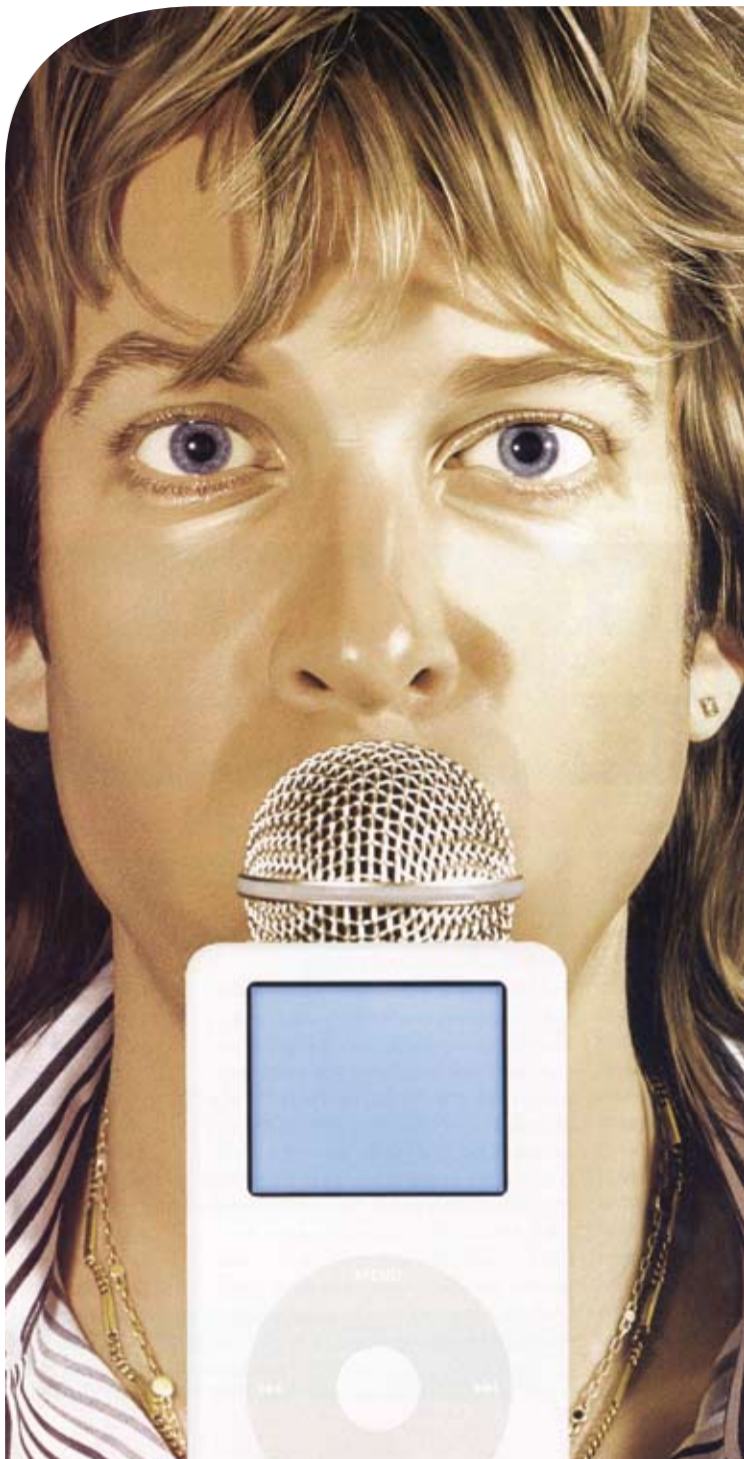
Foro do voluntariado e Internet en Compostela: feminino e plural

O Palacio de Congressos de Galicia volveu acoller un encontro primordialmente orientado cara a mocidade, logo de Xuventude Galicia Net. Foi a Conferencia Internacional de Voluntariado e Novas Tecnoloxías (Volunet), un encontro que, da mesma maneira có anterior, reuniu internautas. Pero cómpre facer unha serie de matices: 1. Ademais de internautas foron voluntarios ou, polo menos, estaban interesados en selo 2. Os asistentes non foron maioritariamente homes,

como en XGN, senón todo o contrario: é un feito constatado que en Galicia a muller ocupa un lugar preponderante no momento solidario 3. Case tódalas persoas que asistiron ás conferencias e entraron en contacto coas ONGs galegas que alí teñen os seus stands pertencían ó eido universitario. Polo que respecta ás cifras de asistencia, cómpre dicir que Volunet, igual que XGN, tamén superou as expectativas iniciais: o xoves 7 de abril pola mañá había na sala principal do

Palacio de Congressos unhas 1.400 persoas inscritas. O encontro, que se estruturou en múltiples conferencias, mesas redondas e obradoiros, tamén contou coa presenza de asociacións non lucrativas galegas, universidades e institucións públicas que deron a coñecer as súas actividades na sección Cidade Solidaria. Foi polo tanto dun escenario, o do Palacio de Congressos, onde practicamente todo o mundo bailou ó mesmo ritmo, o mesmo que se debeu percibir a primeira vez que unha persoa

decidiu axudar a outra sen esperar nada a cambio (a base de calquera organización voluntaria). Código Cero estivo en Volunet e puido constatar o seguinte: a Sociedade da Información e o movemento solidario galego e mundial son dous fenómenos que se axudan mutuamente.



Podcasting:

a nova revolución
do audio na Internet



MARCUS FERNÁNDEZ

Tras entrar a Internet nos fogares de todo o mundo, moitas emisoras de radio de todo o planeta (resultando especialmente subliñable o caso da Radio Galega) comezaron a emitir a través da Internet mediante tecnoloxía de *streaming* (ou sexa, en directo) e, pouco a pouco, esta tendencia chegou a usuarios domésticos, que incluso compartían a súa listaxe de reprodución de cancións en formato MP3 de xeito que os seus amigos podían escoitar a mesma música que eles, polo que moitos usuarios comezaron a ter as súas propias emisoras de radio domésticas. Pero agora, os reprodutores de MP3 están a provocar unha nova volta de torca ó panorama da radio na Internet, xa que os usuarios xa non están conformes coas tecnoloxías de emisión en directo, e buscan poder levar os contidos a calquera lugar (especialmente dende a baixada de prezo dos reprodutores musicais con disco duro integrado). Asemade, moitos creadores non se conforman con publicar unha listaxe de cancións en MP3, e queren chegar máis aló con auténticos programas producidos por eles mesmos, polo que se xunta así a fame coa gañas de comer.

Deste xeito naceu o *podcasting*, que consiste en crear arquivos de son (normalmente en formato MP3, aínda que hai quen os crea en Ogg Vorbis, por ser un formato libre de patentes) e publicalos a través de arquivos RSS, de xeito que un programa cliente (tema do que falaremos máis adiante) pode consultalo para realizar de xeito automático a descarga dos novos ficheiros de son para poder cargalos no reprodutor de MP3 e poder escoitalos cando o usuario desexe. A palabra *podcasting* é unha fusión das palabras *iPod* (o reprodutor musical máis popular no mercado norteamericano) e *broadcasting* (que significaría *emisión en aberto*), pero a verdade é que se trata dunha práctica que está moi lonxe da uniformidade, e lembra os primeiros tempos da radio, cando se podía innovar e crear novos formatos. Deste xeito, os autores tanto fan programas de radio tradicionais como publican comentarios, conferencias, monólogos humorísticos, etc.

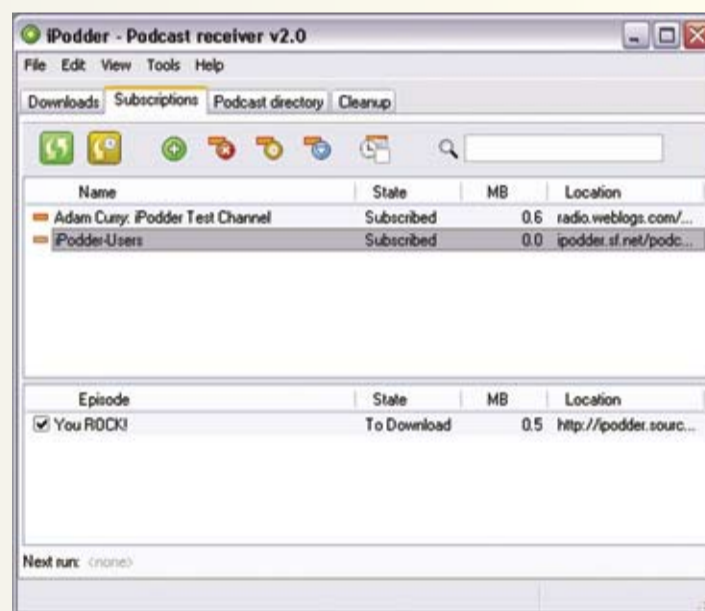
O éxito dos podcasts

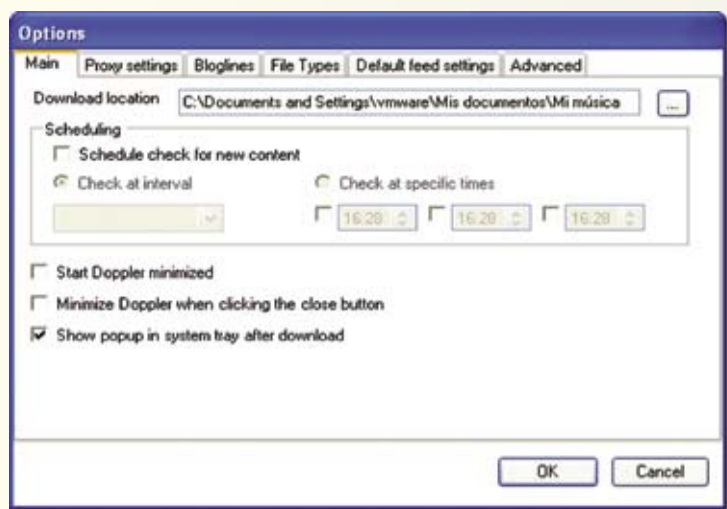
O sistema do *podcasting* desenvolvérono Kevin Marks, Dave Winer e Adam Curry, pero foi este último (coñecido *Video-Jockey* da MTV) o que produciu e presentou o primeiro *podcast* da historia: *The Daily Source Code*. O programa ten unha periodicidade diaria e acadou moito interese por parte do

público e doutra comunidade emerxente: os *bloggers*. Así, os movementos nas bitácoras de Internet serviron como eixo fundamental para o desenvolvemento do *podcasting* (de non estar no seu apoxeo os *weblogs* a cousa podería ser moi diferente), converténdose moitos *blogger* en *podcasters*, polo que en menos de 10 meses xa se crearon máis de 4.500 *podcasts*, dos que máis de 40 están en español (podemos consultar unha listaxe dos mesmos en <http://www.podcastes.org/index.php/Directorio>), aínda que non se pode precisar exactamente a audiencia que teñen, xa que son unha iniciativa relativamente nova. Desgraciadamente non coñecemos aínda ningún *podcast* en galego, aínda que



si *podcasts* realizados por residentes en Galicia, como o que fai o popular *blogger* Pedro Jorge (<http://www.pjorge.com/>). De feito, o éxito dos *podcasts* está a crear un grande problema para os seus autores: a elevada taxa de transferencia das súas webs (o que incrementa o prezo do aluguer do espazo web, o que supón un serio problema





para a difusión deste tipo de contidos) polo que se están a comezar a empregar como vía de difusión as redes de intercambio de ficheiros a través da Internet coma BitTorrent (rede da que distintos lectores de *podcasting* acceden directamente).

Como escoitar podcasts?

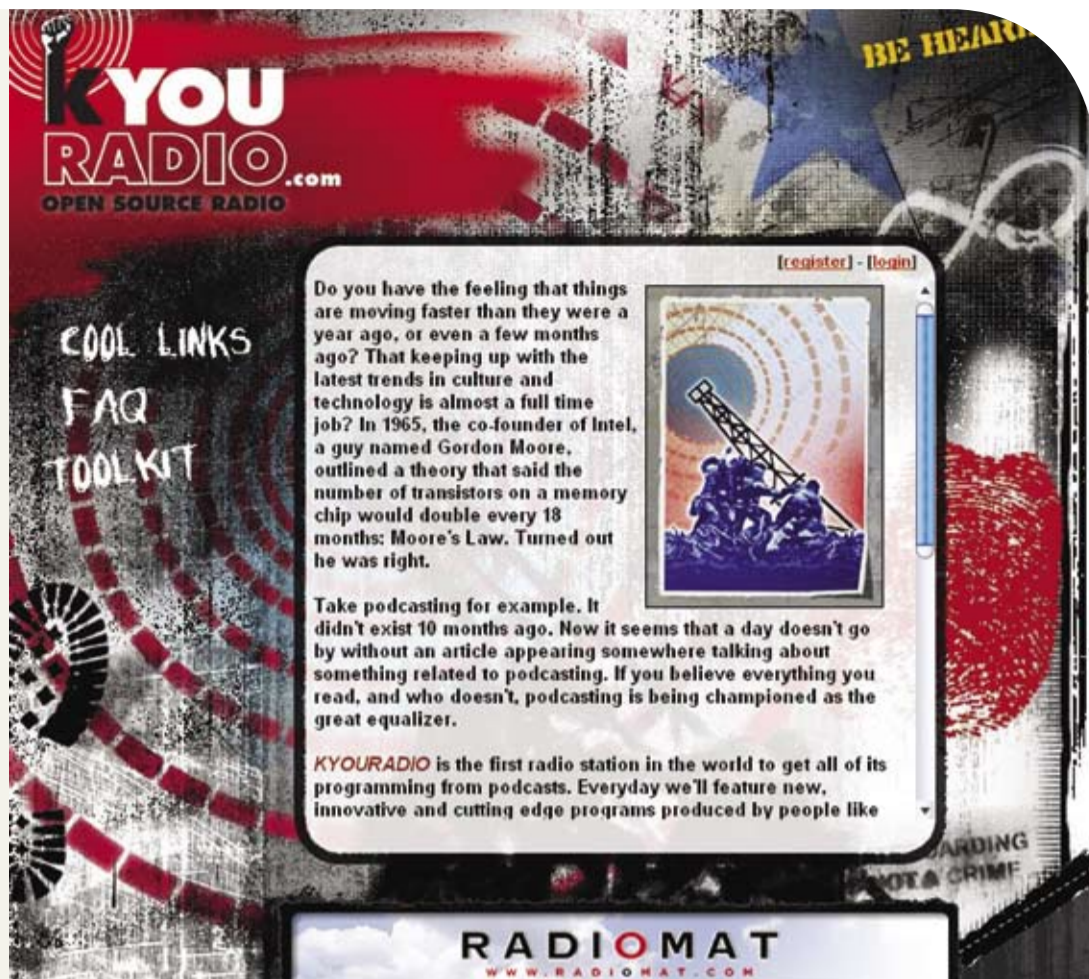
Para comezar hai que indicar que non é preciso ter un iPod para poder gozar dos *podcasts*, xa que calquera dispositivo (coma o Creative Zen ou o reprodutor de iRiver) ou programa que permite reproducir música en MP3 (coma o WinAmp ou o Windows Media Player) pode servir para achegarse a este novo xeito de publicación de audio a través da Internet. Despois, é aconsellable empregar un programa de lectura de ficheiros RSS de xeito que poidamos automatizar as descargas dos novos *podcasts*, existindo para tódolos sistemas operativos (incluso para Pocket PC, por se un usuario quere facer *podcasting* dende o seu *smartphone*). O máis popular é o iPodder (<http://ipodder.sourceforge.net/>), aínda que actualmente o Doppler Radio (<http://www.dopplerradio.net/>) está a ter moita puxanza ultimamente. En breve tamén sairá o iPodr, que fará uso da rede BitTorrent para a difusión dos ficheiros.

Como facer un podcast?

A realización dun *podcast* pode ser tan complicada como esixente sexa o autor do mesmo, pero nun principio se pode facer dun xeito moi doado. Por exemplo, gravando os contidos que desexemos dende o noso propio ordenador, podendo empregar un programa código aberto coma o Audacity (dispoñible para case tódolos sistemas operativos de balde) de xeito que podemos gravar o resultado en MP3 (coidando que non ocupe moito para facilitar a súa descarga ulterior). O seguinte paso sería a subida do ficheiro creado a un servidor web para que está dispoñible a través da Internet, finalizándose a publicación coa creación do ficheiro RSS que indicará o enderezo do que se ten que descargar o *podcast* creado. Para facilitar todo este proceso incluso hai aplicacións coma o Easypodcast (<http://www.easypodcast.com/es>) que axudan na tarefa.

Xa é unha revolución

As propias radios tradicionais comezan a ver como unha ameaza o *podcasting*, xa que cada día hai menos novos que escoitan a radio (e o número de usuarios de reprodutores de MP3 medra imparable) e prefiren apostar pola innovación coma



é o caso da Cadena Ser, que xa permite a descarga de moitos dos seus programas ou de entrevistas de interese en formato MP3, de xeito que é a primeira radio española en abrazar o *podcasting*. Agora hai rumores de que outras radios (incluída algunha galega) podería seguir o mesmo camiño, pois, aparte da versatilidade do sistema, tamén dan un valor engadido á emisión de radio (xa que abriría unha pequena fonoteca ó público, que seguro que resulta ben recibida).

As tornas do revés

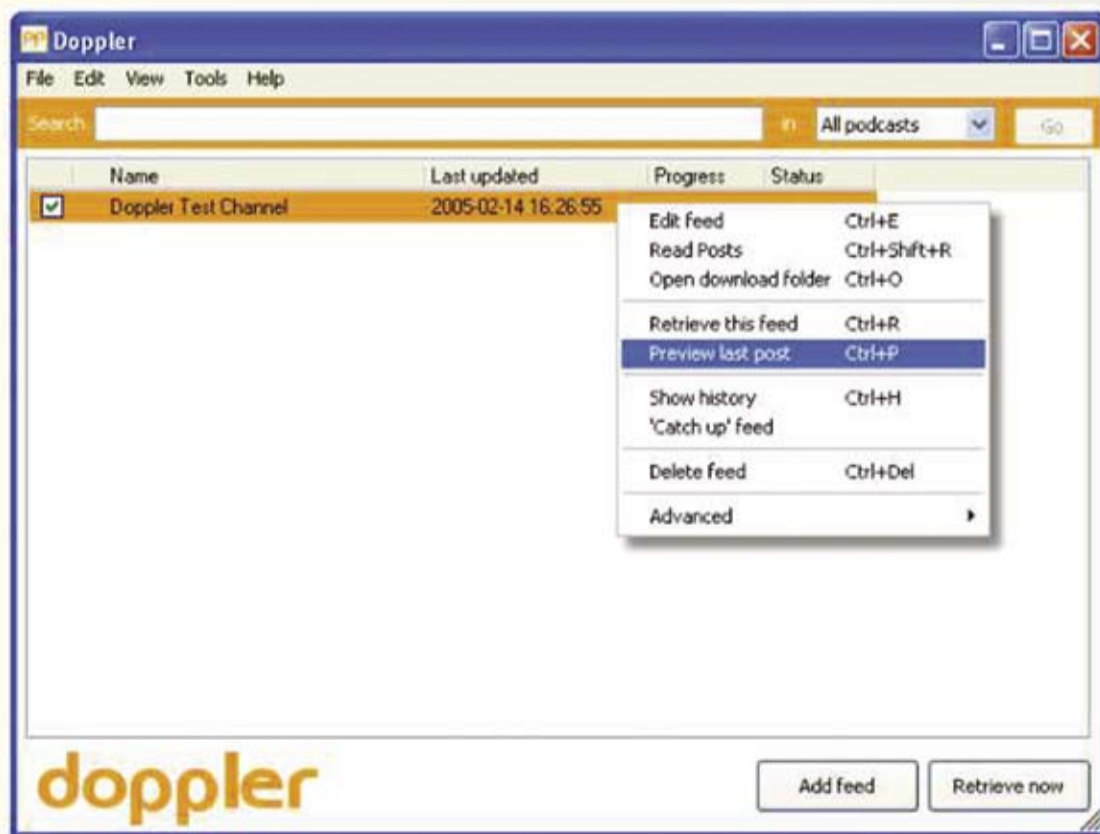
Se ben o caso de que unha radio fragmente os seus programas para a súa publicación mediante *podcasting* non resulta nada sorprendente, e incluso se podería considerar coma unha evolución natural da radio no medio dixital, o que vén de sorprenden nos EE.UU. é unha iniciativa de Infinity Broadcasting en San Francisco, pois van a transformar



unha canle de radio en A.M. na primeira emisora de radio do mundo que saque tódolos seus contidos de *podcasts*. O lanzamento de KYOURadio está programado para o 16 de maio e xa están a estudar o material que remiten diversos internautas, evaluando tanto a calidade técnica coma os contidos (para comprobar se cumpren coa lexislación sobre radiodifusión nos EE.UU.).

O futuro?

Non cabe dúbida, o *podcasting* xa non é unha tecnoloxía con moito potencial, senón que é toda unha realidade, polo que é de agardar que sirva de xermolo para, por exemplo, a publicación sindicada de fragmentos de vídeo (algo que poderían impulsar dende Google e outros buscadores) que podería cobrar moita importancia coa chegada da consola portátil de Sony, a PSP, que permite a reprodución de ficheiros de vídeo en formato MP4, polo que podería ser unha canle de penetración do vídeo portátil.





Raquel Noya

O día do "chimpo" final

Todos sabemos da importancia que teñen hoxe en día os voluntarios, esas xenerosas e humildes persoas que desprenden boa vontade alá por onde van, facendo toda clase de actividades sen ningún ánimo de lucro e sempre buscando o beneficio dos demais: recadan fondos de debaixo das pedras para os máis desfavorecidos, arráncalle sorrisos ós nenos máis tímidos, recollen animais da rúa, informan amigablemente sobre



actividades interesantes nas que participar... e é que son moitas as cousas que calquera de nós podemos facer voluntariamente para axudar ós demais... pero a xenerosidade alcanza límites insospeitados en www.worldjumpday.com

O creador deste sitio web está realmente preocupado polo quecemento global do planeta, de xeito que se dispuxo a recrutar voluntarios para dar un gran chimpo, de tal xeito que se modificase a órbita terrestre e así poder crear un clima máis benévolo e homoxéneo e aumentar as horas de luz solar. Precísase que 600 millóns de persoas dean un salto ó "unísono" e escolleuse para tal fazaña o día 20 de xullo do 2006. Cada un dos voluntarios saltará a unha hora diferente, dependendo do lugar do planeta onde viva, e no momento do rexistro xa informan da hora exacta na que cada un ten que saltar para sincronizalos a todos.

Non sei como o veredes vós. Eu non consigo entender tanto gasto innecesario de xenerosidade e de amor polo resto da humanidade. Dende logo ¡é todo un acto de boa vontade! ¡Basta xa de indiferenza ecolóxica! ¡Cambemos o mundo!, ¡A Terra pode ser un lugar mellor para vivir!...

Dos 600 millóns de persoas que en teoría se precisan para "dar o gran salto" (e non á fama precisamente), xa son 100 millóns de recrutados. É alucinante a cantidade de ilusos (iso si, sempre xenerosos) que se poden chegar a xuntar neste tipo de actividades. Estou ben segura de que se

fose para unha marcha pola paz ou contra a fame no Terceiro Mundo, a xente quedaría na súa casa vendo o programa de M^a Teresa Campos comodamente no sillón, por non nomear ós que lles toque saltar ás catro ou cinco da mañá, que non lles faltarían ganas de darnos un "estacazo" se lle pedimos que se erga a esa hora para unha protesta na rúa pola globalización.

A min o que me preocupa un pouco agora é que alguén debería de dicir-lle a estes individuos que revisen o libro de física de 3^o da Educación Secundaria Obrigatoria, concretamente o apartado do movemento das placas tectónicas, pois a súa teoría non é de todo correcta. Vamos, que como moito o que poden é escordar un pe se saltan mal ou facer demasiado ruído e espertar ós pais que dormen a sesta.

Así que nada, estade tranquilos que polo de agora a órbita da Terra vai seguir sendo a que era, por antiga que se considere ou por moitos atallos que queiran coller os que teñen présa. Tamén o Camiño de Santiago é o mesmo dende hai moitos anos e a ninguén se lle dou por cambiar de sitio a catedral e levala para Burgos por aquilo de facerlle o camiño mais curto ós sufridos peregrinos. O que queira un mundo mellor que madrugue, que xa se sabe que "a quen madruga"... e que se deixe de navegar por páxinas inútiles e inserribles como esta, que para o único que serven é para facerlle perder o tempo ós que realmente teñen intención de axudar.

Netdisaster.com, os "Bin Laden" da rede

Imaxinade unha páxina tan mala, pero tan tan mala, que cada vez que tendes que acudir a ela, provócanos náuseas (aparte da páxina da Xunta... ¿por que todos pensades na mesma?) Pensade noutra, unha destas patéticas, con fondos que

marean, tipografías ilexibles e músicas que dan ganas de arrincar os altafalantes do ordenador... si, calquera das da sección da nosa revista *¿Que fixen eu para linquear isto?* é válida. Pois ben. Agora temos a oportunidade de esnaquizalas, inundalas de auga con peixes incluídos ou facerlle caer unha choiva de meteoritos. ¿Como? En www.netdisaster.com podemos xogar a ser deuses cibernéticos e aniquilar toda aquela páxina indesexable que nos rebente.

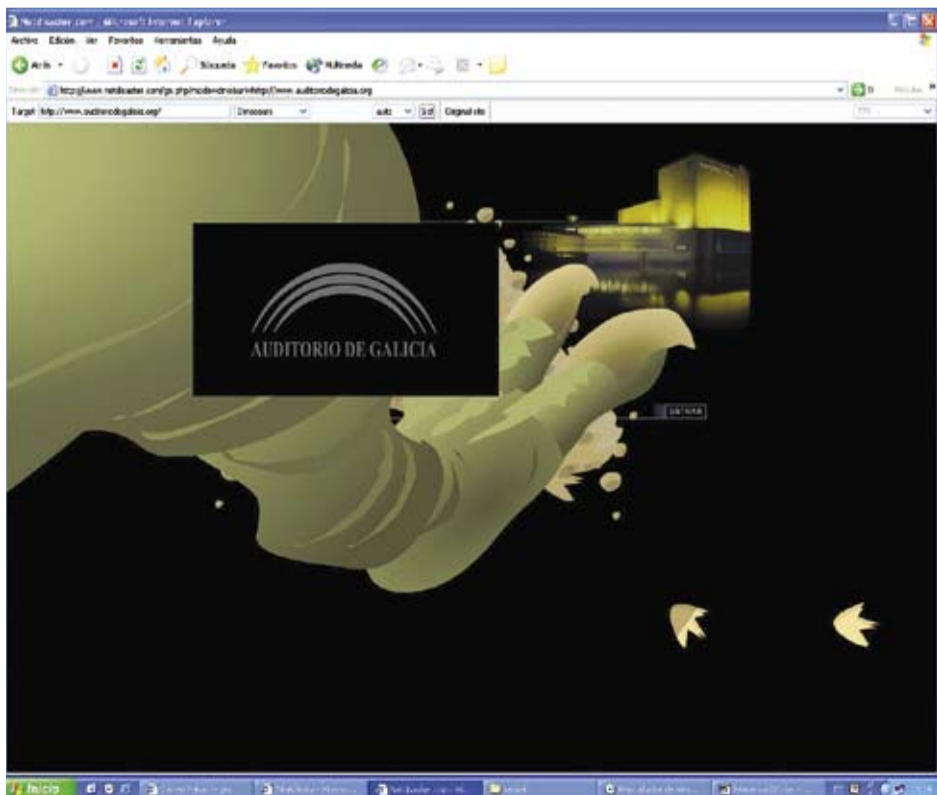
Entramos. Poñemos o enderezo dese sitio odioso que cada vez que pinchamos trae consigo unha chea de xanelas inútiles e de banners indesexables e... ¡a gozar!... *desestrésate* tirándolle ovos fritos, ou cuncas de café negro, ou incluso deixa que unha abella lle poña a cara coma unha granada xigante ó notas da quenda. Hai un morea de posibilidades: podemos encher o sitio de barrola, facer que os ataquen os extraterrestres, aniquílalos cunha metralleta ou apuntar ben e mandar-lles un mísil destrutor.

Coa función denominada "flower power" podemos asolar de horteras flores o portal, aínda que a algún *webmaster* non lle viña nada mal, incluso lle faríamos un favor poñéndolle unha pingüña de cor, sobre todo agora que estamos na primavera; ou para os máis atre-

vidos, que prefiren os animais en lugar das plantas, temos a posibilidade de botarlle enriba unha morea de noxentos vermes, que aínda por riba se multiplican, chegando a ser verdadeiramente noxentos.

Outra función que nos ofrece este sitio, e que foi escollida por unanimidade na nosa redacción como a mellor de tódalas funcións que hai, é a da pegada do dinosauro. Vemos como se achega unha enorme sombra, e pouco a pouco xa se aproxima a pata do animal que deixa unha tremenda pegada alí onde o desexemos. Os afeccionados ó "paint ball", ese xogo de guerra no que se compite con armas que lanzan bolas de pintura, pódense adestrar aquí de balde e, con esta función, pintar das máis variadas cores ese sitio web que tantas dores de cabeza lles teñen causado.

Pero a máis destrutora de todas as funcións que se ofrecen para aniquilar este tipo de sitios é, sen dúbida, a da colilla de cigarro que vai queimando pouco a pouco a páxina sen deixar absolutamente nada dela. Así que xa sabedes. Esta é a vosa oportunidade para deixar voar a imaxinación e amosar o lado máis salvaxe e destrutor. Todo sexa por unha Rede máis agradable.



Del 30 de junio al 3 de julio/05



Mite)

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



FERNANDO SARASQUETE



WWW.MAEM.INFO

Tanto tempo preguntándonos que é a arte, tantos libros escritos, tantas exposicións que reflexionaban sobre o tema e, ó final, a resposta é tan sinxela como esta: a arte significa



quedarse cego. Esta páxina, que é a da Mostra de Arte Electrónico Villa de Móstoles, basea o seu atractivo en ofrecer unha serie de textos que unicamente se poderán ler coa condición de que o internauta perda para sempre a vista. O proceso é tan sinxelo como coller dúas ou tres láminas transparentes escritas con letras de moi variados cores e tipos e superpoñelas, procurando sempre que non coincidan as liñas (cómpre sinalar que isto é fundamental, posto

Abandonados na gasolinera: despropósitos web

No mundo da compra, venta e aluguer de pisos, hai moitas persoas que posúen boas propiedades ás que logo non lles dá uso. O mesmo ocorre na Rede: hai unha gran cantidade de webs, que foron rexistradas ó mellor con moita présa e ilusión, e que logo quedaron baleiras, como unha habitación sen mobles onde non vive ninguén. E logo está o factor “disfunción”. Fiestras condenadas, portas que non van dar a ningún sitio, e unha entrada con porteira pola que sempre debemos pasar, tendo unha vez tras outra a mesma conversa cada vez que queiramos chamar a unha porta distinta. Vivir un día en Internet pode ser como estar atrapado no corredor dun hotel, e que tras cada porta, logo de petar, todo o mundo che conteste: “Non se puído encontrar a páxina que vostede solicitou”. O que debería ser información, nalgúns momentos, convértese en indixencia. E o que debería ser unha viaxe polo coñecemento, sen moverse do fogar, pode chegar a ser como que che abandonen na gasolinera. Na pretempada do verán.

que o que menos lle interesa a un deseñador que quere propagar a cegueira é que o lector poida chegar a ler unha frase). Posteriormente, o resultado da operación cólgase en Internet, facendo uso dun fondo branco, para que resalte ben o exuberante da tipografía. Máis tarde, podemos incluír unha serie de botóns e letreiros na parte dereita superior da web, e convén non preocuparse demasiado de que coincida a súa posición nunha columna, posto que todo o mundo sabe que o internauta é de por si unha criatura estraña, pouco esixente, que se conecta a Internet con encefalograma plano (de feito, é o rato quen manda), e que recibe virus, programas espía e dialers cos brazos abertos, como quen se encontra de novo con seres queridos. Unha vez que rematemos a faena, deberemos poñernos en contacto con tódolos oculistas privados que aparezan na guía de teléfonos, pedíndolles unha comisión máis ou menos substancial por tódolos clientes que comezarán a chamar ás súas portas a partir de xa. Isto é arte.



WWW.ISASL.COM

Na guía Páxinas Galegas de 2005 (en papel) atopamos na terceira páxina o anuncio da empresa Instalaciones, Suministros e Asesoramento, de Santiago. Ata aquí todo ben. O anuncio está claro e está ben



estructurado. O problema é que, nesa mesma guía, hai un enderezo web, onde (en teoría) poderemos atopar máis información desta empresa. Pero non. No portal unicamente se inclúe unha data (xoves, 10 de abril de 2003) e unha hora, ás 12.44 horas, que debeu ser o momento en que comezou (e rematou) este proxecto na Web. O problema non radica no que ofrece esta, que evidentemente está en obras, senón en que se incluía non anuncio este enderezo electrónico. Isto vén a ser algo así como que se publique un mapa con estradas que aínda están por facer.



WWW.STRONGEST-MAGAZINE.COM

Incluír esta web nesta sección entraña certos riscos. Non se pode negar que criticar unha páxina desenvolvida por algunhas das persoas máis fortes de España pode ser como meterse debaixo dun camión de canteira cheo de pedras, e sen protección, pero é que non podemos evitalo, tendo en conta o que ofrece a Asociación Española de Atletas de Forza nesta web. En primeiro lugar hai tres bandeiras, a española, a valenciana



e máis a inglesa. Calquera internauta pode interpretar que, logo de pinchar aí co rato, aparecerán os contidos da páxina no idioma seleccionado. Pero non é así. Hai tres camiños distintos para atopar o mesmo (como poñer un anuncio de “se vende” nunha finca e poñer tres veces o mesmo teléfono). Logo, cando por fin chegamos ó núcleo da web, resulta que dá igual o idioma que elixíramos previamente, a páxina é unha mestura entre castelán e valenciana. É entón cando nos decatamos doutro problema: os links ás diferentes seccións están ordenados de xeito arbitrario. Como se, logo de ubicalos, unha man misteriosa decidise que era hora de meter un pouco de desorde, con cores e tipos de letras distintos. É entón cando xurde a idea: que pasou cos deseños da páxina? A que membro desta asociación lle tocou sentarse enriba deles?



WWW.PISOSVENTA.NET

Finalmente, atopamos a anti-web. Logo de moito buscar, démonos de fronte cunha páxina que compra e vende propiedades inmobiliarias e que non ten compaixón dos seus usuarios. Estamos a falar dun manual de deseño e xestión de contidos que debeu servir para o que serven todos aqueles libros que non se len: decorar ou calzar mesas (ou para facer que alguén baixe pareza máis alto nas fotografías). Pisosventa.net crúzase de brazos e di: ós nosos clientes, nin



auga (isto chámase CRM, Customer Relationship Management). É por iso que os servizos que ofrece queden relegados a un segundo ou terceiro plano, na parte máis baixa da páxina de inicio, dándolle sempre importancia a... (adiviñan?) as noticias inmobiliarias. Hai que coller o rato e baixar co punteiro para chegar ó centro da cuestión, o apartado de compra e venda de pisos ordenado por Comunidades. Entón, o que temos que facer é pinchar en Galicia e esperar a que todo se amaíe. Podemos logo estar tranquilos e agardar un servizo rápido e inmediato? Si, pero cunha nova dose das mesmas novas que tivemos que comer á forza nun principio. Xa o dicía o ministro de Industria: vivimos nunha sociedade onde a información é un dos bens ou valores máis importantes. Así o entenden en Pisosventa. Danche información. E se non queres información, danche máis. Ladrillos, quen non faltan.



WWW.PRIMAVERA-SOUND.COM

Empregas os teus esforzos en organizar un dos grandes grandes

festivais de música rock de España. Consegues para 2005 un programa de estrelas impresionante. Josh Rouse, Sonic Youth, Steve Earle, Arcade Fire, Nacho Vegas, Los Planetas, Iggy & the Stooges e American Music Club, entre outros moitos, confirman asistencia. Todo indica a que vas atraer a atención de gran parte dos afeccionados á música deste país. O éxito está preto. A empresa vai por bo camiño. O Primavera Sound xa ten un nome, un prestixio. Queda Internet, o sitio a través do cal vai contactar contigo a maior parte dos asistentes en potencia ó festival. A canle de comunicación entre o teu proxecto e os estranxeiros que queren vir a España para escoitar o que lle ofreces. Así e todo, algunha persoa na organización decide que Internet vén a ser algo así como ese bar que naceu con mala estrela e no que non entra ninguén e



que os interesados a acudir ó concerto non saben nada de deseño, e que os que saben de deseño, non van acudir ó concerto. Os nomes dos grupos aparecen en branco con cores de fondo rechamantes, algúns con fondo azul (a maior parte), outros en vermello e outros en verde. Todos xuntos. Todos en pequeno. Os privilexiados, os que aparecen en vermello, que se ven máis e son poucos. O resto, que se fastidie. Arriba o Primavera Sound. Abaixo a súa páxina de acceso.



WWW.CASTROMIL.COM

Na páxina Queweb.org resérvanlle un posto de honra á web desta coñecidísima empresa galega, que ten unha serie de servizos, os de autobuses, que todo o mundo neste país debeu utilizar nalgún momento. Os Castromil merecían algo mellor, non tanto por deseño como por funcionalidade, xa que realmente,



aínda que nos custe dicilo, esta web non é de moita utilidade. Cal é o principal motivo polo que os clientes desta empresa van querer visitala? Si, efectivamente, os horarios e máis os itinerarios. O problema é que si o internauta pincha en “Baixa os nosos horarios”, verá que non están dispoñibles. O caso de Castromil non é único en Galicia e España. Hai que ter en conta que a Web é o principal recurso de información para máis da terceira parte da sociedade, e o ideal é que a taxa fose máis elevada, como no resto dos países da Unión Europea. “On line” significa algo máis que ter un sitio en Internet. Significa algo máis que “porse en liña”.



David Lombardía
david@elvilmetal.com

El buscador más famoso del mundo es una empresa atípica en muchas cosas, y sobre la que se ha escrito mucho, pues su historia, su tecnología y su éxito han llamado la atención de muchas personas. En este artículo, no nos remitiremos a contar ni describir éstos, sino que extraeremos de la experiencia de gestión de los fundadores de esta empresa 6 lecciones que, aparentemente, han tenido bastante que ver en su éxito, y que podrían ser adaptadas a otras muchas.

G1.- *Sus empleados son su primer activo: ellos conocen mejor que nadie su trabajo y ellos pueden mejorarlo.* Cuidar a los empleados no se trata tan solo de ofrecerles un salario competitivo, algunas ventajas adicionales, y un jefe medianamente comprensivo. Al fin y al cabo, si lo que se trata es, como de costumbre, de diferenciarse, esas son condiciones que ya ofrecen cada vez más empresas. Una gestión de recursos humanos eficaz también debería ofrecer a los empleados la posibilidad de plantear (y, dado el caso, llevar a cabo) sus iniciativas. Más allá de los almuerzos gratuitos, servicios de gimnasio o masajes, o las facilidades para conciliar vida familiar y laboral, el escuchar las propuestas de innovación y gestión de los empleados puede ser una importante fuente de continuas mejoras, y generar valor añadido para la empresa. [Un empleado de Google fue el creador de la red de contactos personales Orkut]

O2.- *Sorprenda a su cliente/usuario: aunque ya sea fiel suyo, si le "mima" podrá ganarle de por vida y convertirle en un férreo prescriptor.* Si es capaz de ofrecerle *guiños* que demuestren que se preocupa por sus necesidades e inquietudes, o de convertir la experiencia de uso en algo atractivo para el usuario, tendrá un gran camino recorrido, por un coste a menudo ínfimo. A veces, basta con hacer un rediseño del logotipo para celebrar ocasiones especiales, duplicar sin aviso la capacidad de las cuentas de e-mail, o ofrecer búsquedas a través del correo electrónico.

O3.- *Si puede hacerlo, hágalo: no espere a que la competencia dé el primer paso.* No siempre tiene por qué cumplirse el viejo dicho de que "el que da primero, da dos veces", pero, si su empresa es capaz de ofrecer algo, ¿por qué esperar a que otro lo haga antes?. Si se trata de un producto nuevo, y los usuarios le apoyan, tal vez esté creando un nuevo segmento que liderará, al menos mientras la competencia empieza a reaccionar. Si se trata de una mejora a uno ya existente, podrá conseguir arrebatarse usuarios/clientes a la competencia, mientras sigue valiéndose de la lección número 2: sorprender a sus clientes. El caso de Gmail, que al ofrecer correo electrónico de 1gb obligó a toda la competencia a reaccionar, y que recientemente ha vuelto a duplicar su capacidad hasta los dos gigas, es paradigmático, así

Las 6 lecciones de gestión que nos enseña Google

como el ofrecer a los bloggers más activos una parte de los ingresos que generan por publicidad

g4.- *Contruya (y cuide) una marca y cultura corporativa reconocibles.* Una marca no es *solo* un nombre, sino que es la depositaria de la cultura corporativa de la empresa, y dotar al proyecto de cierta coherencia. Ésta es inamovible en el corto plazo, al menos en la mayoría de los casos, pues constituye buena parte de la percepción que sobre la empresa tienen los clientes (rapidez, publicidad no intrusiva...). Conocer los valores que éstos asocian a la marca, y tener claro cuál es el objetivo de la empresa (en el caso de Google, manifiestan que es el de "organizar la inmensa cantidad de información disponible en Internet") es un buen camino para saber qué interesa potenciar en el futuro.

I5.- *Use inteligentemente las herramientas de marketing viral y de bajo coste.* Que un cliente satisfecho es una de las publicidades más baratas, no es ningún secreto, pero además, una buena gestión de la información puede convertirse en una inmejorable forma de conseguir notoriedad. En Google,

saben mucho de ello, pues de cuando en cuando, algunas de las más reseñables características de sus desarrollos en curso van filtrándose, y adquiriendo resonancia a través de internet. Sin embargo, una *gestión* de la información que se difunde puede llegar a ser incompatible con ciertos comportamientos, como el de Mark Jen, que resultó despedido de la compañía a los 11 días de ser contratado, por publicar en su blog comentarios sobre la empresa, su vida interna y sus compañeros. [véase el reportaje "Marketing Viral: Esto es un anuncio, pásalo", publicado en el nº 20 de Código Cero]

e™6.- *Pasito a pasito, se va haciendo el caminito: planifique cuidadosamente su crecimiento.* Conocidos los cinco puntos anteriores, no hay que dejar de tener en cuenta que no siempre es posible abarcarlo todo, de modo que es conveniente planificar cuidadosamente la senda de crecimiento a seguir, para evitar embarcarse en negocios que tal vez la empresa no sea capaz de gestionar o de asumir económicamente. Establecer prioridades, acordes con la *cultura corporativa* y los objetivos de la empresa, siempre es un signo de madurez. Justo lo que necesita la "nueva economía".

nova@elvilmetal.com

Más información en
www.elvilmetal.com

ASUNTOS MUSICAIS



Carlos Lozano
cueturubio@yahoo.es

O mundo da música gravada anda nestes tempos un pouco revolto. Xa non se trata soamente dos problemas da piratería, o descenso das vendas e todos eses males que a industria discográfica pon como desculpa para chorarnos a cotío, e de paso xustificar a introdución de cánones, impostos e demais “compensacións”. Que, por certo, fixeron que este ano vaia de record en canto a ingresos da SGAE. O que é novo nesta situación é que por fin parece que as empresas discográficas estean a dar pasos cara a se adaptar ás posibilidades e beneficios que lles ofrece, tamén a elas, as novas tecnoloxías.

Os aforros comezan xa no mesmo proceso de gravación do

“máster”. Os gastos que antes ían o aluguer dos –algúns casos– carísimos estudos de gravación agora afórranse montando, os propios músicos, o seu estudio particular na casa por poucos euros. Como é lóxico, o normal é que a calidade da gravación tampouco sexa a mesma.

Na promoción tamén é posible facer algún recorte. Antes había que mandar ás emisoras de radio, medios de comunicación e promotores varios, centos de discos de mostra. Agora hai un servizo de distribución por Internet, o interesado subscribíse e pode “baixar” en formato comprimido, normalmente, o tema musical promocionable.

Pero, se cadra, é no mundo da venta onde se está a producir a maior revolución. O éxito dos portais de venta de música por Internet sorprendeu as propias discográficas; que, dende logo, tomaron boa

nota. Se o usuario está disposto a renunciar á calidade da gravación dixital, por un formato comprimido, o aforro para as discográficas pode ser enorme.

Porque no fondo, esta situación pola que están a pasar as discográficas pode ser moi beneficiosa para as que se saiban adaptar. E, curiosamente, o prexudicado vai a ser o afeccionado á música de calidade.

Alguén dixo que a concesión ó usuario da copia dixital do “máster” da gravación –o CD– fora o maior erro da industria discográfica, xa que deberían ter prevista a posibilidade de copia. Ata este momento a loita contra a piratería está lonxe de estar gañada, pero xa se albisca a posibilidade de que o comprador de música acepte os formatos comprimidos como estándar, nos que é moito máis sinxelo introducir código anti-copia. Matamos, pois, dous paxaros co mesmo tiro: xa non se está a vender a máxima calidade de gravación e é posible evitar a copia ou, a lo menos, rastrear a orixe (marcar os ficheiros coa IP que os descargou, etc).

En fin, creo que xa abundan datos para chegar á conclusión que quería



expoñer: chegan malos tempos para os que queremos a máxima calidade nas gravacións musicais, para os que gastamos cartos en equipos de audio dun certo nivel, buscando na reprodución doméstica o maior acercamento posible á actuación en directo. Nos tamén levamos o reprodutor de mp3 ó ximnasio ou á compra, tamén escoitamos mp3 no coche ou no ordenador, mentres traballamos nel; pero cando queremos “sentir” verdadeiramente a música, emocionarnos cunha obra,

xa non nos valen aproximacións máis ou menos afortunadas.

É probable que aínda nos queden uns anos para podermos facer –legal ou ilegalmente, alá cada quen– coa discoteca máis ampla posible, pero non debemos durmirmos moito. Estas cousas soen ir máis rápido do que parece, e non sería raro que acabáramos como os “vinilófilos” actuais: recorrendo mercadinhos, feira, saldos ou exóticos enderezos de Internet que venden orixinais a prezo de ouro.

Guía útil para dar no cravo co agasallo do Día da Nai



Raquel Noya

A día de hoxe, e xa pasado o día da nai, todos agasallamos ás nosas proxenitoras un merecido regalo, que, máis ou menos caro, custounos escoller. Perfumes para as máis clásicas, electrodomésticos para as máis prácticas, cigarreiras para as fumadoras, estilográficas para as cultas ou viños caros de reserva

para as sibiritas... seguro que moi poucas se quedaron sen o seu agasallo, pero nós quixemos ir máis alá, e afondamos ben dos presentes tecnolóxicos que máis se adquiriron nesa data.

Os reprodutores de MP3, DVDs portátiles, tarxetas de vídeo, home cinemas, e incluso ordenadores portátiles foron os agasallos que escolleron aqueles que contan cunha economía máis folgada. Pois, especialmente indicado para todos aqueles que quixestes quedar ben coas vosas nais no pasado 1 de maio pero que non destes co regalo apropiado, aquí tendes un artigo que recolle aqueles produtos que máis lles poden gustar, para que o próximo ano deades no cravo. Por suposto, tódolos citados antes son estupendos

presentes, pero para os que queredes sorprender cun obsequio que nunca antes tivera a vosa nai, atendede ben ás indicacións que vos damos dende a redacción de Código Cero. Para comezar, non vos perdades o último modelo de lavadora que vai saír en breve ó mercado: trátase dunha lavadora que obriga ó home a poñer unha de cada dúas coladas a través dun sistema de lectura de pegadas dactilares, que se comercializará primeiramente en Barcelona. O invento presentouse o pasado 14 de marzo nun comercio de bricolaxe e segundo o seu fabricante, “intenta dar un toque de atención” e pretende “romper tópicos machistas”. Este mesmo fabricante, que acolleu nese mes unha exposición de agasallos dirixidos ó home, propón outros

obxectos que pretenden promover o traballo masculino no fogar como unha táboa de pasar o ferro que permite exercitar os bíceps coas pesas mentres repasan a roupa ou un “arremangador de mangas” que evita que os homes ensucien a camisa.

Estes obxectos, que nun principio poden parecer para eles, en realidade véñenlle como anel ó dedo a elas, pois quítanlle traballo para descargarlo nos nosos pais. Outros obxectos que se presentaron nesta exposición en clave de humor foron unha fregona e unha taladradora para que o home limpe tras usar a ferramenta ou unha báscula especial que lle permite saber de onde saen os quilos que perdeu, en caso de que os perdera, claro.

Son agasallos que ben seguro lles van gustar ás vosas nais, aínda que en principio fosen pensados para eles. Ademais, segundo a web www.regalooriginal.com, agasallar é facerlle unha homenaxe ós seres queridos. Realizar un agasallo orixinal é facerlles sentir realmente especiais, e así ofrece regalos tales como almozos a domicilio, bombóns, peluches, cestas personalizadas... todo a través da Rede, e permite escoller de entre un variado catálogo. En www.regalosvirtuales.com atopamos todo tipo de salvapantallas, tons de móbil, postais virtuais, logos... para aquelas nais máis modernas que están á última no tocante á telefonía e ós xogos de consolas.

Navegacións Cotiás



Manuel Gago
magago@usc.es

O territorio das oportunidades

Hai dous xeitos de ver este negocio ou sector: como un mundo cheo de ameazas ou de oportunidades. Polo meu carácter, tendo a velo máis coma o segundo: non penso trasladar esa lóxica tan nosa da gustosa derrota á comarca dixital, onde se poden facer tantas cousas con tan poucos cartos...

Gústame esa filosofía: paso uns días en Austin, Texas, discutindo sobre os novos modelos de cibermedios. Aos norteamericanos fascínanlles os blogs: moito máis que a nós, por exemplo. Nos Estados Unidos, os escritores de bitácoras penetraron na esfera pública e son citados polo Washington Post case como fontes, teñen acreditacións nas convencións políticas e mesmo algúns ata viven diso. Nese contexto, prodúcese un interesante cambio de paradigma.

Quen o fai é Dan Gillmor, o autor dun coñecido libro: “We, the media”. Dan Gillmor traballou durante moito tempo no medio máis citado polos investigadores españois do xornalismo dixital, o San José Mercury News, o suposto primeiro xornal electrónico. Gillmor, un tipo bastante introvertido no persoal, falou do xornalismo pegado ao chan, no xornalismo da xente. “Agora, por primeira vez”, afirmou Gillmor, “temos ben claro que os nosos lectores saben moito máis das nosas noticias que nós. E iso non é unha ameaza, senón unha oportunidade”. Chuck Olsen, o autor de blogumentary.org, corroborouno despois dun xeito máis poético: “A noticia é unha conversa e a miña historia a penas un comezo”.

Ameazas, oportunidades. Gillmor argumenta: “pidamos aos lectores que completen a miña información coas súas fotografías, opinións, artigos. Total, ¡vanno facer de tódolos xeitos!”. Os lectores pasean pola rúa e toman fotos cos seus móbiles. Envíanos. Métense en foros. Mándanse postais. Publican fotoblogs. Vivimos nunha clara emerxencia do contido xenerado polo usuario, inxentes cantidades de fotografías de familia, nun pub de noite, de campionatos deportivos. Pouco a pouco, as compañías que ceden espazo comezan a ampliar as súas contas: Google agasalla con dous gigas de capacidade, Our media dáche todo o streaming que precisas para os teus vídeos, os espazos de hosting abarátanse ou duplican o ancho de banda ou a capacidade. Só as nosas benqueridas operadoras de telecomunicacións seguen a manter eses espazos miserábeis de 25 mbs e unha eterna URL inspirada no percorrido do Orient Express.

Basicamente, o descubrimento está en que, para fidelizar usuarios, mellor que ofrecerlles un bo contido é convertilos a eles en creadores. Dende o punto de vista dun xornalista, que tódolos días lle dá de comer a un sitio web, isto podería preocuparnos. Pero véxoo dende un punto de vista liberatorio. Se traballamos en rede, agora será cando as cousas se volvan realmente interesantes e todos poderemos falar, exactamente, do que nos interesa.

Mesmo das vindeiras ameazas. :-)

PC Práctico



Emiliano Gómez
emiliagv@usc.es

Unha boa xestión da información vital na sociedade que nos tocou vivir. Aforra tempo e, sobre todo, esforzos. Moita desa información, sexa da empresa na que traballamos ou estritamente persoal, vai inserida en formularios de Access. Todo o que se faga para sacarlle rendemento a esta ferramenta e facilitar o seu manexo, repercutir positivamente no noso traballo. A continuación, imos falar de como crear despregables sincronizados nun formulario Microsoft Access.

CREAR DESPREGABLES SINCRONIZADOS NUN FORMULARIO DA BASE DE DATOS MICROSOFT ACCESS 2003



INTRODUCCIÓN

Moitas veces nun formulario de Access temos dous despregables, e interézanos que cando seleccionemos unha opción do primeiro despregable, as opcións que aparezan no segundo sexan só as que estean relacionadas coa opción do primeiro formulario.

Supoñamos que cada cliente merca unha serie de produtos. A estrutura das táboas é a seguinte:

A Táboa **CLIENTES** ten dous campos, o campo chave "codigo cliente" de tipo numérico e o campo "cliente" de tipo texto.

A Táboa **PRODUCTOS** ten tres campos, o campo chave "codigo producto" de tipo numérico, o campo "codigo cliente" de tipo numérico e o campo "producto" de tipo texto.

A Táboa **RESULTADOS** ten tres campos, o campo chave "Id" de tipo autonumérico, o campo "codigo cliente" de tipo numérico e o campo "codigo producto" de tipo numérico.

Táboa **CLIENTES**:

CLIENTES	
CODIGO CLIENTE	CLIENTE
1	PRIMER CLIENTE
2	SEGUNDO CLIENTE

Táboa **PRODUCTOS**:

PRODUCTOS		
CODIGO PRODUCTO	CODIGO CLIENTE	PRODUCTO
1	1	ZAPATOS
2	1	ZAPATILLAS
3	2	MANZANAS
4	2	PERAS

un rexistro no despregable se garde o *CodigoCliente* da táboa *Clientes* na táboa *Resultados*. Premerémo-lo

botón *Seguiente*. Na ultima pantalla vamos pedi-lo nome do cadro combinado e imos poñe-lo nome *Elixir Cliente*.

Agora imos preme-lo botón *Seguiente*. Na última pantalla vamos pedi-lo nome do cadro combinado e poñerémo-lo nome *Elixir Producto*. Agora imos garda-lo formulario co nome *Proba*.

Ímonos situar no despregable do campo *ElixirCliente* e accederemos premendo unha vez no botón dereito de rato é pantalla *Propiedades*. No nome do campo imos poñer *NumeroCliente*. Agora imos ir ás propiedades do despregable *ElixirProducto*.

Na propiedade da *Orixe da fila*, imos premer non tres puntos situados á dereita do campo o cal nos vai levar a unha cuadrícula coma as dunha consulta. Aquí imos premer dúas veces sobre o campo *CódigoCliente* para engadirlo á cuadrícula. Na liña de criterios deste campo imos incluí-lo seguinte criterio:

A táboa **RESULTADOS** non vai ter datos.

Agora imos crear un formulario *Novo* en *Vista de Deseño* baseado na táboa *Resultados*. Non imos poñer ningún campo neste formulario. Agora imos preme-lo botón da Caixa de Ferramentas: *Cadro Combinado*, e imos premer no lugar do formulario no cal desexamos que apareza este cadro. Aparece unha pantalla na que imos escolle-la opción de toma-los *Valores dunha táboa ou Consulta*. Premerémo-lo botón *Seguiente*.

Na pantalla que nos aparece agora imos escolle-la táboa da cal desexamos que saian os datos, neste caso a táboa *Clientes*. Pulsarémolo botón *Seguiente*. Nesta pantalla elixirémo-los dous campos desta Táboa, que son, *CodigoCliente* e *Cliente*. Premerémo-lo botón *Seguiente*.

Na seguinte pantalla vamos aparecer unha listaxe coa información dos rexistros da táboa *Cliente*. Pulsarémolo botón *Seguiente*. Na pantalla nova que aparece agora preguntásemos qué queremos facer co valor obtido da listaxe. Escollerémola opción de *gardar en valor nun Campo*. O campo no que o imos gardar é o *CodigoCliente*. Isto vai facer que ó seleccionarmos

Agora imos realiza-la segunda parte, o despregable para elixi-lo *Producto*. Para isto pulsarémolo botón da Caixa de Ferramentas: *Cadro Combinado* e premeremos unha vez no lugar do formulario no que desexamos que apareza este cadro.

Agora vai aparecer unha pantalla na que imos escolle-la opción de toma-los *Valores dunha táboa ou Consulta*. Premerémo-lo botón *Seguiente*. Nesta pantalla escollerémolo-los dous campos desta táboa que son *Productos*. Pulsarémolo botón *Seguiente*.

Nesta pantalla imos elixi-los dous campos desta Táboa, que son, *CodigoProducto* e *Producto*. Premerémo-lo botón *Seguiente*. Na seguinte pantalla vamos aparecer unha listaxe coa información dos rexistros da táboa *Productos*. Imos preme-lo botón *Seguiente*.

Na pantalla nova que nos aparece preguntásemos qué queremos facer co valor obtido da lista; imos escolle-la opción *garda-lo valor nun Campo*, o campo no que o imos gardar é o *CodigoProducto*.

Isto vai facer que se garde o *CodigoProducto* da táboa *Productos* ó seleccionarmos un rexistro no despregable, na táboa *Resultados*.

FORMULARIOS![PROBA]![NUMEROCLIENTE]

Isto indícalles que só debe mostralos rexistros da táboa *Productos* onde o código do cliente sexa o que escollemos no primeiro despregable. Tamén poderdes engadir esta liña empregando o botón *Xerar*. Agora imos garda-la consulta na que estamos co nome *Despregable para formulario*. Imos pecha-la consulta e contestar *Si* á pregunta que nos vai aparecer.

Xa o temos case todo, só falta un pequeno detalle para que este formulario funcione correctamente. Agora imos ir á pestana de *Macros* (non é preciso pecha-lo formulario) e imos crear unha macro nova.

Na macro imos poñer como única acción *EnviarTeclas*. Como argumentos desta macro, no argumento de: *Pulsacións de teclas* imos poñer *{F9}* Gardarémola macro co nome *Actualizar*, volveremos ó formulario e accederemos ás propiedades do despregable *CodigoCliente*. Aquí iremos á propiedade: *Ó facer clic* e asignarémolle a macro *Actualizar*.

Agora imos ve-lo formulario. Cando seleccionemos unha opción do primeiro despregable, as opcións que van aparecer van ser só as que correspondan a este *Cliente*.

Supoñamos que temos tres táboas: **CLIENTES**, **PRODUCTOS** e **RESULTADOS** nunha base de datos que imos chamar *Despregables sincronizados*.

Na táboa **RESULTADOS** queremos garda-lo código do cliente e o código do produto. Os datos das táboas son:

PSP xa ten data e prezo en Europa

Sony anunciou que a consola PSP sairá finalmente no continente europeo o 1 de setembro, despois de ser posposto o lanzamento varias veces. A consola sairá unicamente en versión "Value Pack", incluíndo un "Memory Stick" de 32MB, e custará 249 euros. Os que a reserven na dirección www.yourpsp.com obterán a película Spider-Man 2 en formato UMD como agasallo.

O Sims 2 anuncia- do para consola

Electronic Arts anunciou a mediados do mes de abril que está a preparar unha versión para consola do seu éxito de PC *Os Sims 2*, lanzado en setembro do ano pasado e que hai pouco recibiu a súa primeira expansión. A versión consola sairá tanto para PlayStation 2, GameCube e Xbox como para GBA, PSP e Nintendo DS. As primeiras serán como extra un modo para dous xogadores e novos sistemas de habilidades e relacións sociais.

A vindeira Xbox chamarase Xbox 360

Despois de moita especulación e de que se barallasen nomes como Xbox 2, Xbox Next ou inda Xenon, a vindeira consola Xbox de Microsoft chamarase finalmente Xbox 360. O nome estará moi relacionado coa imaxe da consola, que terá un logo circular aínda por amosar, e a máquina mostrarase por primeira vez nun programa da cadea musical MTV que se emitirá en España o 13 de maio ás 21:30 da noite. A consola estará nas tendas norteamericanas esta temporada de Nadal.

Serious Sam 2 anunciado oficialmente

Take 2 e Croteam anunciaron en abril oficialmente o desenvolvemento de *Serious Sam 2*, un xogo do que se chegou a crer que nunca vería a luz. Esta secuela do excitante xogo de acción en primeira persoa lanzado en 2001 manterá os elementos que fixeron famoso ó orixinal, como o seu frenético estilo e a esaxerada cantidade de inimigos en pantalla. Sairá para PC e Xbox en outono deste ano.

Oddworld deixa os videoxogos

A compañía americana Oddworld Inhabitants, creadores dos xogos da saga *Oddworld* como *Abe's Oddysee*, *Munch's Oddysee* e *Stranger's Wrath*, anunciou a súa intención de deixa-los videoxogos para dedicarse ó seu negocio inicial: a animación dixital. Lorne Lanning, propietario de Oddworld, explicou que o mundo dos videoxogos ofrece demasiados riscos económicos e limitacións creativas impostas polos produtores como para desenvolver as súas ideas sobre o mundo *Oddworld*, no que estiveron baseados tódolos xogos.

Contrariamente ós xogos de rol habituais, o combate en *Jade Empire* será en tempo real, baseado nas artes marciais, e podendo trocar de estilo sempre que o desexemos. A través do noso periplo pola antiga China iremos aprendendo novos estilos de loita, que poderemos asignar ás direccións da cruceta do mando de Xbox para cambiar de estilo sempre que queiramos, mesmo en medio dun combate. Os estilos varían dende as artes marciais clásicas ata as maxias de lume ou xeo, pasando polo combate con armas ou os golpes auxiliares que, malia que non mancarán ós nosos inimigos, si que lles afectarán, causándolles efectos como lentitude ou perda de concentración.

Ademais, o xogo tamén ten un grande compoñente de exploración, podendo atopar moitos obxectos e aventuras ocultas que farán que o noso personaxe progrese. Do mesmo xeito que en *Cabaleiros da Antiga República*, as nosas accións tamén farán que o noso personaxe se vaia decantando polo ben ou polo mal, repercutindo isto nos nosos poderes. Trátase dun dos mellores xogos de rol da consola Xbox, e dunha compra moi interesante para os seus usuarios.



Jade Empire: O último de Bioware

PABLO GRANDÍO
DIRECCIÓN@VANDAL.NET

Os máis famosos xogos de rol para consola sempre foron obra de compañías xaponesas, polo que Microsoft atopouse cun considerábel obstáculo o non obtiveren o apoio das grandes do xénero, como Square ou Enix (agora fusionadas). Así e todo, as súas alianzas con diversas compañías occidentais propiciaron que a consola Xbox teña agora un bo catálogo de xogos de rol, que agora engrandécese aínda máis co lanzamento deste *Jade Empire*. Este xogo de acción e rol, con combates de artes marciais en tempo

real, é obra de Bioware, compañía famosa pola saga *Baldur's Gate* en PC e en Xbox polo excelente *Cabaleiros da Antiga República*, que inclúe dúas entregas das que xa vos falamos nestas páxinas. *Jade Empire* troca o universo da *Guerra das Galaxias* pola máis exótica ambientación no antigo imperio chinés, mesturando as artes marciais co misticismo oriental e unha estética entre a lenda e o conto de fadas.



Lego Star Wars: A historia con pezas de xoguete

Lego Star Wars é o primeiro dos xogos que se aproveitarán do "tirón" do estreo do Episodio III da *Guerra das Galaxias*, e posibelmente o máis orixinal de todos. Desenvolvido por Traveller Tales e producido por Eidos, este xogo claramente orientado para os máis pequenos introdúcenos na historia dos tres primeiros episodios da saga —os que se están a estreir nestes



últimos anos— pero con tódolos elementos construídos con pezas do xogo danés Lego. Isto inclúe tanto ós personaxes e inimigos, que o seren batidos desmontaranse nas pezas de Lego coas que están formados, coma ós elementos do escenario, con moitos dos cales poderemos interactuar usando a "Forza" do personaxe que esteamos a controlar. O xogo combina os combates con sable e pistolas láser coa exploración e as plataformas, e a medida que avancemos acadaremos o control de máis personaxes, cada un deles coas súas propias habilidades. Jar Jar Binks, por

exemplo, pode saltar máis que os outros personaxes, mentres que os robots poden abrir algunhas portas. O xogo conta a historia dos tres episodios, incluíndo o derradeiro, polo que algúns preferiran non adquirilo ata teren visto a película. Resulta un produto moi axeitado para os rapaces porque, ademais de ser moi doado, ten moita interactividade con tódalas partes do escenario, unha boa cantidade de humor, e a sempre interesante e apaixonante historia ideada polo cineasta George Lucas. Dispoñibel para PlayStation 2, PC e Game Boy Advance.



Un Premio á túa fidelidade



¡solicítala agora!

E conseguirás noites gratis en Galicia. Só tes que presentar a túa Tarxeta Galicia Premium cada vez que te aloxes nun dos establecementos adheridos ó Programa, e recibirás puntos que poderás cambiar por estancias.

¡¡¡Así de fácil!!!

Podes obter a Tarxeta de forma totalmente gratuíta, cumprimentando a ficha de solicitude que atoparás:

- na web www.galiciapremium.turgalicia.es
- nos establecementos adheridos ó Programa
- en todas as Oficinas de Turismo de Galicia e na Oficina de TURGALICIA en Madrid (Casado de Alisal, 8)

... E se estás entre os 100 primeiros usuarios da Tarxeta, recibirás un agasallo seguro

¿Valo perder?

CLUB *Galicia* PREMIUM

SOLICITA MÁIS INFORMACIÓN Ó
Centro de Atención Galicia Premium
902 200 432 / +34 981 542 500
www.galiciapremium.turgalicia.es



SOFTGAL

desarrollo e integración de sistemas

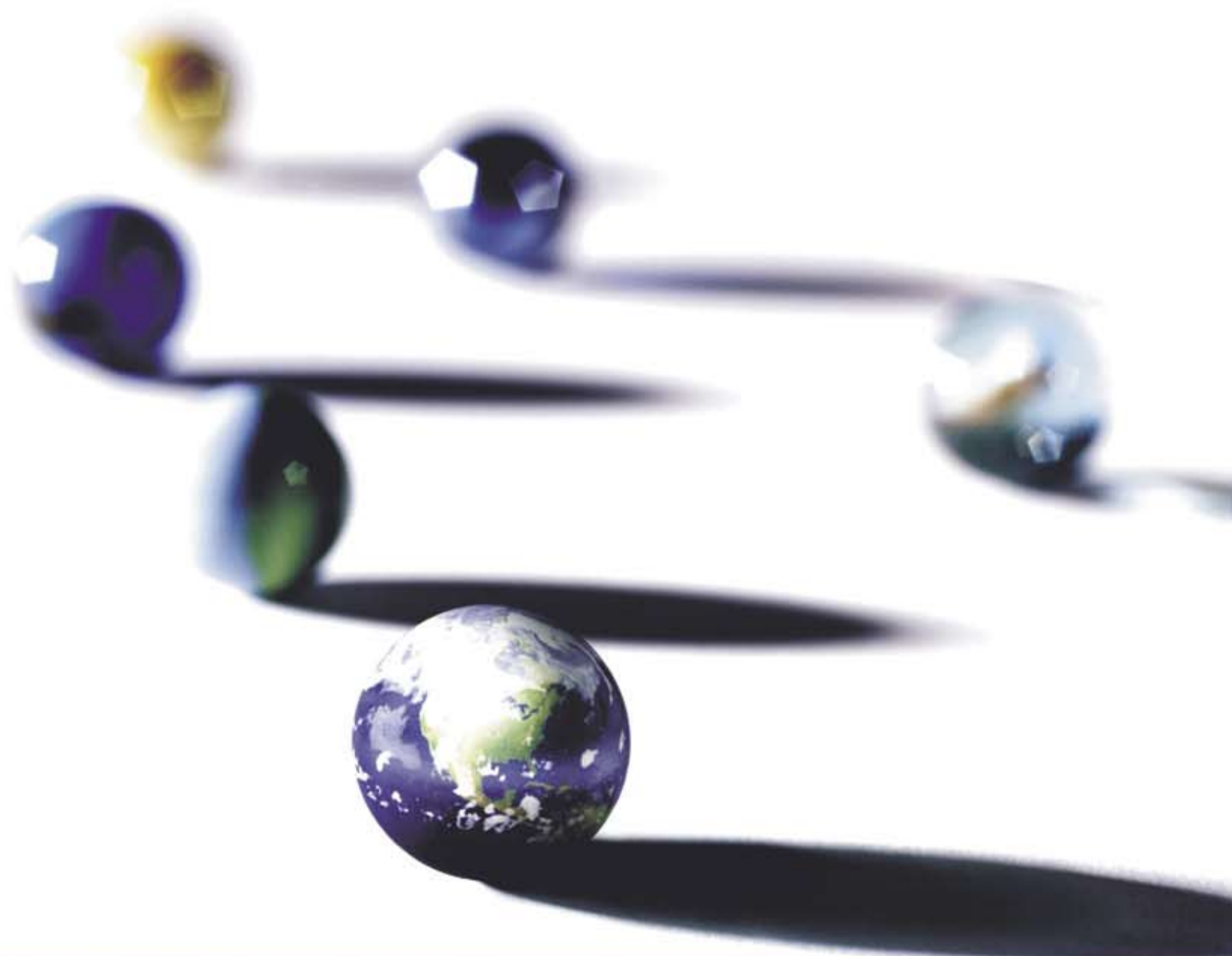
soluciones e-business

ingeniería de sistemas, redes y comunicaciones

integración sistemas multimedia y audiovisuales

soluciones de almacenamiento

infraestructuras TIC



A Coruña

Santiago de Compostela

Vigo

Madrid

Lisboa