

Código



Cero

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

NÚMERO 33 MAIO/XUÑO 2005

todos es
en internet

TechBusiness Week 2005

Seis días para a historia

Mundos Dixitais

O círculo péchase na Coruña

Queremos concertos... pero cales?

Mapa web dos festivais do verán

Salón MITE

A tecnoloxía non descansa

Galicia Encantada

A Rede escoita lendas

Crónica dende a E3, Los Angeles

Os xogos que se nos veñen enriba

Tu potencial, nuestra pasión.™
Microsoft



NOMBRE

Don 50.000
usuarios de móvil
con acceso remoto
conectados sin VPN.

NISSAN



"En Nissan, esperamos ahorrar al menos 135 millones de dólares anuales gracias a la eficacia que nos proporcionan Windows Server 2003 y Exchange Server 2003."

Toshihiko Suda
Senior Manager de Nissan Motor Company, Ltd.

© 2005 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logo de Windows, Windows Server, Windows Server System y "Tu potencial, nuestra pasión" son marcas registradas o marcas de la Corporación Microsoft de Estados Unidos o de otros países. Los nombres de compañías reales y productos mencionados aquí, deben ser los marcos de sus respectivos dueños.

Construya su reputación con Windows Server System. La última versión de Microsoft® Windows Server System™ hace posible que más de 50.000 empleados de Nissan en todo el mundo, tengan un acceso remoto más seguro a su correo electrónico y su agenda desde cualquier conexión de Internet, sin ningún tipo de riesgo ni el gasto que supone una red privada virtual (VPN). ¿Cómo? Gracias a Windows Server™ 2003 y Exchange Server 2003, el departamento de informática de Nissan no solo cumplió los objetivos de su Director General de conseguir una mejor colaboración a nivel global, sino que esperan ahorrar al menos 135 millones de dólares simplificando la infraestructura de sus comunicaciones. Para conocer la historia de Nissan en profundidad y para encontrar un partner certificado de Microsoft que le asesore sobre su propio caso, visite www.microsoft.com/spain/servidores

Microsoft
**Windows
Server System™**





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, Mario S.
García, Carlos Lozano, Fernando
Sarasquete, Marcus Fernández,
Emiliano Gómez, Pablo Grandío,
Manolo Gago, Beatriz Martínez
Cándano, Rubén G. Pedrero.

Supervisión lingüística:

María Xesús Vázquez.

Fotografía:

Adolfo Enríquez Calo, Jofarpa.

Edita:

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

Deseño Gráfico:

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

Imprime:

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

Número 33

Maior/Xuño 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...



Agora que se achega o verán e o período vacacional, en contra do que se poida pensar, parece que se anima o panorama tecnolóxico galego. Congresos, xornadas e xuntanzas sucédense en tan pouco tempo que un case podería chegar a pensar que estamos vivindo xa na Sociedade da Información. Así e todo, corremos o risco de que nos deslumbre a sucesión de actividades, por outra banda (pensamos nós) moi beneficiosas. Quedan moitos deberes que facer. De feito, que queda por facer é moito máis có que se fixo. Non se poderá falar de triunfo mentres haxa tanta xente ó noso redor que non pode nin quere usar as novas tecnoloxías da información, tanta desconfianza. Do mesmo xeito, tampouco se pode falar de boas novas mentres se corra este

risco de exclusión. Vivimos cóbado con cóbado con excluídos da sociedade, pero tamén nos sentamos á mesa con excluídos e excluídas da Sociedade do Coñecemento. Labor de todos os que vivimos dentro dela é contribuír a romper barreiras, e fendas. Este mesmo obxectivo é que vén a animar o que vai ser o primeiro evento tecnolóxico importante que temos na axenda, a TechBusiness Week, que vai comezar 6 de xuño para rematar o día 11 do mesmo mes. Este encontro, organizado polo Foro Tecnolóxico e-Gallaecia e a Fundación Sabiria, vai contar coa participación de máis de 500 especialistas de todo o mundo, e todo indica a que esta quinta edición da antes coñecida como Semana Internacional das TIC acadará tanta repercusión como sexa posible imaxinar. As súas bazas son as de sem-

pre, pero con engadidos: ampliación do programa, actividades dirixidas a que os grandes responsables da innovación tecnolóxica en Galicia compartan as súas experiencias, cambio de sede para o Palacio de Congresos e Exposicións de Galicia e unha listaxe de relatores de primeira orde como Rudolph Giuliani ou Mark Shuttleworth (para máis información incluímos un especial neste mesmo número a partir da páxina 15). Nesta nova entrega de Código Cero tamén incluímos avances doutros eventos tecnolóxicos galegos como por exemplo Mundos Dixitais, un encontro que, se ben non ten relación directa coa liña argumental desta revista, si que merece a nosa atención, por ser o audiovisual de hoxe en día un dos sectores que, precisamente, máis se apoia nestas novas ferramentas. Mundos Dixitais, que vai

de facer da Coruña unha festa da animación, celébrase a partir do 25 do xuño. No Código 33 tamén vos ofrecemos reportaxes interesantes para (case) todo o mundo, como por exemplo un percorrido pola web Galicia Encantada (unha das máis destacadas de entre o grupo de webs que tratan de preservar a esencia galega), unha entrevista con Imaxin (a empresa responsable da tradución do Office e o Windows XP ó galego) ou unha visita a unha factoría de submarinos en Marín, Pontevedra.

E non vos esquezades de que continúa a conta atrás para a celebración do MITE.

Comezará o día 30 de xuño, e estará aberto (o salón) ata o 3 de xullo. En Silleda.

A tecnoloxía non ten parada. Nunca durme.

firma invitada

Beatriz Martínez Cándano, membro do Observatorio para a Cibersociedade **4**

novas

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

reportaxes

Unha empresa de Santiago desenvolve unha ferramenta que facilita o uso do computador a través da voz **8**

Salón MITE: a tecnoloxía en Galicia ábrese camiño **10**

Os nenos perdidos teñen en Internet un aliado **12**

Internet échese estes días de información sobre os festivais musicais

do verán (cómpre separar o gran da palla) **13**

Espía na Rede, que algo sempre queda (por pouco que sexa) **14**

Especial TechBusiness Week: evolucionando cara o mañá... e máis alá **15**

Mundos Dixitais converterá á Coruña en punta de lanza da animación europea **18**

Un percorrido breve e sinxelo polo Portal da Emigración da Xunta **19**

Entrevista con imaxin, a firma galega responsable da tradución do Office á nosa lingua **20**

Visitamos Galicia Encantada, unha interesante web sobre a fantasía popular do noso país **21**

O CESGA informa: técnicos galegos desenvolven ferramentas para o CERN **23**

Viaxe connosco ó fondo do mar: submarinos made in Marín **24**

manda web

O día que morreu Internet/Muller ou travestí (fanse apostas)? **25**

que fixen eu para linquear isto?

Repaso por aquilo que, sinceramente, menos nos gusta de Internet **26**

nova economía

Redescubriendo Internet como soporte **27**

opinión

As consolas atacan de novo/O libro XML **28**

pc práctico

Protexer o acceso ó noso computador co Firewall ZoneAlarm **22**

xogos

Crónica dende a E3, a feira de videoxogos de Los Angeles **29**



A EDUCACIÓN DO "HÁBEAS DATA"

Diariamente publícanse en prensa da orde de tres ou catro novas que fan referencia á Lei Orgánica de Protección de Datos (LOPD) e máis concretamente ás infraccións que dada a súa non observancia -aínda que en moitos casos este termo podería ser substituído por "descoñecemento"- acontecen en tódolos eidos da vida cotiá, sexa dende entidades privadas ou públicas.

Realmente, semella unha verdadeira caza de meigas pero isto non é máis que a punta do iceberg. En moitas ocasións o usuario final non sabe que a protección dos seus datos é un dereito fundamental reconecido polo propio Tribunal Constitucional (e pola nova constitución europea en desenvolvemento) e, como tal, debe ser observado escrupulosa e fielmente por tódalas entidades con personalidade xurídica dun país.

Si, o acordo, diría o cidadán pero, que fago para protexerme amparándome neste dereito? Unha resposta sinxela a esta pregunta sería a de "coñecendo a lei"; unha saída de ton, moi pedante certamente, por parte de quen o pretende. Pero, realmente, xa podemos dicir que o cidadán ou consumidor que o desexe pode facer valer o seu dereito á protección dos seus datos seguindo unha serie de medidas baseadas no senso común. Pero, por onde comezamos?

Un dereito (ou tres) que creo básico á hora de protexer a nosa intimidade e que está contido dentro da lei é o dereito de acceso, rectificación e cancelación. Como podemos exercitalo? Poñamos un exemplo.

Coñezo pouca xente que no intre de asinar unha hipoteca lese o temendo tostón -escrito en formato Arial 6 xeralmente- que figura no dorso do contrato. É moi común pois, por parte das entidades bancarias, incluír un parágrafo onde se especifica que os datos que lle damos ao banco para a contratación dese produto se incorporarán a un arquivo necesario para a xestión da relación contractual, pero que ademais poderán usarse para que o propietario reciba ofertas ou campañas puntuais do banco ou caixa en cuestión ou as empresas do grupo. Obviamente, todos asinamos porque nos interesa que nos concedan a hipoteca nese momento. Pero, de súpeto, un día comezamos a recibir nas nosas casas cartas do

banco que nos ofrecen unha tele de plasma (a pagar en cómodos prazos) ou ben recibimos unha chamada telefónica na que unha amable señora nos ofrece un seguro do fogar en moi vantaxosas condicións, como cliente preferente que somos. É neste intre cando os cidadáns podemos ampararnos na lei e concretamente no noso dereito de acceso, rectificación e cancelación. É dicir, podemos dicirlle á entidade que, por favor, nos indique qué datos teñen nosos, se podemos modificar os datos, posto que nos interesa seguir recibindo esa mesma información pero nun apartado de correos por exemplo, e se podemos cancelalos, é dicir, borralos. Para que todo isto teña validez legal é necesario facelo constar mediante unha carta a poder ser certificada con acuse de recibo. De tal maneira que, se nalgún momento posterior, digamos pasado un mes, recibimos desa mesma entidade outra oferta, podemos denunciálo sen problemas ante a Axencia Española de Protección de Datos con todas as garantías de que a entidade que nos estivo a facer chegar ofertas que non solicitamos, non se vai ir de rosniñas.

Esta é unha das solucións ao problema da inmersión diaria na nosa vida privada de empresas comerciais, de marketing, administracións locais, rexionais, etc... E pasa pola "emendación" posterior dunha mala redacción nunha cláusula bancaria. Pero podemos evitar a saturación do noso buzón de correo en certos momentos.

Outra forma de solucionar consistiría en "educar en dereitos" á poboación dende que comeza a adquirir unha certa autonomía como para poder dar os seus datos persoais. É dicir, se antes as nosas nais nos lían a cartilla así: "... non apañes caramelos a ningún estraño na porta do cole..." ben, pois os pais actuais deberían de comezar por dicir: "... non deixes os teus datos en ningún formulario web, por moito que entres nun sorteo dunha peli de Disney..." Similar á educación vial pero sen estar en xogo a vida do usuario como é obvio. Aínda que poñéndonos pesimistas, estas intromisións poderían chegar a causarnos verdadeiros problemas se non se respectan certos principios.

E se non, que llo digan a Sandra Bullock en "A Rede"!

Se antes as nosas nais nos lían a cartilla así: "... non apañes caramelos a ningún estraño na porta do cole..." ben, pois os pais actuais deberían de comezar por dicir: "... non deixes os teus datos en ningún formulario web, por moito que entres nun sorteo dunha peli de Disney..." Similar á educación vial pero sen estar en xogo a vida do usuario como é obvio.



O Observatorio do Autónomo presenta unha guía *on line* para empresarios e traballadores en "solitario"



Como ser empresario individual e non esmorecer no intento. A web (www.obga.es) que vén de presentar o Observatorio Galego dos Empresarios Individuais, Profesionais e Traballadores Autónomos (OBGA) vai dirixida a converterse nun manual ou guía para emprendedores que inician o seu proxecto en solitario. Neste portal, no que se amosan algún dos traballos desenvolvidos ata o momento por este foro que coordina o IGAPE, inclúe guías de axudas públicas ou orientación sobre a as opcións xurídicas máis axeitadas para os membros do colectivo. O proxecto, que tamén permite resolver dúbidas de xeito personalizado, dispón dunha ferramenta informática integrada por 88 fichas coas axudas e subvencións da Xunta ás que poden acollerse os empresarios, emprendedores e os integrantes dos colectivos de autónomos. O portal do OBGA acolle igualmente estudos e estatísticas sobre os colectivos dos autónomos e as microempresas en Galicia, normativas legais de referencia, documentación sobre prevención de riscos laborais e outras novas, sempre en relación co colectivo do autónomo en Galicia.

As novas maneiras de facer "ciencia", a debate en Santiago do 6 ó 8 de xullo

A Fundación Española para a Ciencia e a Tecnoloxía (FECYT), celebrará unhas xornadas sobre e-ciencia en España, durante os próximos 6, 7 e 8 de xullo no Palacio de Congresos en Santiago de Compostela. O obxectivo desta reunión é dar a coñecer este novo xeito de facer ciencia nos sectores implicados no seu desenvolvemento. No devandito encontro trataranse temas como a situación destas disciplinas en Europa e España, o presente e o futuro das tecnoloxías Grid e as infraestruturas europeas para a e-Ciencia. Tamén se incluírán obradoiros para xestionar as posibilidades ofrecidas pola e-Ciencia en diferentes áreas, como a astronomía ou a biomedicina. Para acudir a estas xornadas é preciso encher o formulario web que se atopa no portal da Fundación, indicando nome e datos de contacto. Asemade, cómpre indicar as sesións paralelas á que se ten pensado acudir. Para tódolos asistentes ó evento, celebrarase un *cocktail* de recepción e unha comida o día 7 de xullo.



Yahoo! pon en marcha un servizo que permite enviar ata 300 imaxes nun correo electrónico

En versión beta, pero accesible. Yahoo!, como cada semana, márcase un tanto nesta frutífera guerra dos desenvolvementos tecnolóxicos que mantén cos seus competidores. Agora, vén de presentar o seu servizo para compartir fotos a través de correo electrónico chamado Foto Correo, unha ferramenta gratuíta que permite que o usuario adxunte ata 300 imaxes nun único corpo de mensaxe. O servizo, que minimiza os efectos negativos de "pasarse da raia" incluíndo arquivos no correo electrónico, permite que o usuario arrastre e baixe imaxes dende calquera curruncha do seu computador, incluso dende a propia Web, logo de inserir unha aplicación para visualizalas dentro da mensaxe de Correo Yahoo! Por outra banda, cómpre sinalar que Correo Yahoo! incorpora seis idiomas con páxinas localizadas e que, de agora en diante, os usuarios de DomainKeys terán meirandes medidas de protección. Este servizo en concreto é unha tecnoloxía propietaria de autenticación para poñerlle freo ó correo lixo, a suplantación de identidade e o *phishing*.

Nace Alianzo, iniciativa pioneira en España dedicada ó software social

Dous emprendedores vascos son os responsable da que, ó seu xuízo, viría a ser a primeira empresa española dedicada á creación e a xestión de redes sociais e *blogs* en Internet, máis coñecido como "software social", por facilitar a colaboración e a transmisión de coñecemento entre persoas distribuídas en centros separados. Entre as funcións do novo servizo destacan a comunicación e a animación dunha organización, a fidelización dos clientes dunha tenda *on-line* ou a participación dos cidadáns en decisións públicas.

Alianzo, que así se chama a empresa, desenvolve *blogs* (tamén coñecidos como *weblogs*) e os dá a coñecer na *blogosfera*, e crean e animan *wikis*, webs "con vida" nas que calquera visitante autorizado pode se responsable libremente do contido das mesmas. As ferramentas que presenta Alianzo permiten mellorar a comunicación interna e xestionar proxectos entre grupos de traballo, xa que calquera dos membros ten acceso ó que publicou o resto e pode facer as modificacións que crea oportunas ou volver á versión anterior do escrito.

O electorado galego terá debates en liña directa cos candidatos en Galicia2005.net



Incrementar a participación cidadá na vida política. Tirar abaixo a barreira que separa, moitas veces sen xustificación, ós políticos dos non políticos. Este é un dos obxectivos fundamentais do proxecto Galicia2005.net, un portal presentado o luns 30 de maio polo Parlamento de Galicia e Europa Press no que os principais partidos políticos galegos responderán publicamente ás preguntas e solicitudes que lles fagan os cidadáns. A iniciativa, que será tan longa como sexa a campaña electoral (é dicir, estará activa ata o vindeiro 18 de xuño), vai orientada a consolidarse como unha oficina *on line* onde os máis de 200 candidatos que se presentan non se limiten a pegar carteis e facer discursos unidireccionais, senón que se esforcen realmente en responder ás cuestións que se lles presenten, sempre que se fagan de xeito respectuoso. A web vai incluír información de cada un deles, con biografías, propostas e foto recente. Segundo fixo saber Europa Press, na difusión deste proxecto van tomar parte as catro deputacións galegas e preto de trinta concellos, que se encargarán de distribuír a Guía de Iniciación á Democracia Electrónica, unha sorte de manual para persoas que, sabendo o que é a democracia, non tiveron ocasión de coñecer de primeira man os segredos de Internet. O proxecto brinda tamén a posibilidade de tomarlle o pulso á opinión pública galega de cara as eleccións, dado que se inclúen apartados que recollen os puntos de vista dos usuarios, como por exemplo a ferramenta Sondaxe Virtual. Galicia2005 é unha iniciativa innovadora no noso país que se inspira nas experiencias previas de Europa Press noutras Comunidades.

Nace Terceira Rede, un programa para facer novos internautas en Galicia a través do televisor

Se Internet non se abre camiño polo computador en moitos fogares onde non se utilizou nunca un computador, podería facelo a través da televisión. A iniciativa Terceira Rede baséase precisamente na familiaridade deste aparello, presente na vida de case tódolos galegos. O proxecto, no que colabora a Consellería de Innovación e a Fundación Paideia, foi presentado este venres 3 de xuño na sede da Xunta en Galicia, ante a presenza do conselleiro Juan Rodríguez Yuste e da directora da devandita entidade sen ánimo de lucro, Rosalía Mera. Terceira Rede, que colle o seu nome deste novo camiño que adopta a Sociedade da Información, terá feitura de concurso familiar, de carácter didáctico e cultural. O obxectivo último deste proxecto, que conta cun financiamento de 396.000 euros achegados pola Consellería, é "incentivar o uso das novas tecnoloxías por parte dos cidadáns de xeito que as empreguen como ferramentas de aprendizaxe, traballo e comunicación". Os destinatarios últimos de Terceira Rede son, principalmente, as persoas que corren risco de ser os excluídos dunha sociedade que, paradoxalmente, baséase nas vantaxes de que todo o mundo estreite a comunicación, a Sociedade do Coñecemento. O contido formativo do programa incluírá nocións básica para o funcionamento do computador, acceso a Internet, correo electrónico, busca de información, utilidades prácticas na Rede, descarga de programas e desenvolvemento dunha páxina web. Serán un mínimo de 26 programas, que correrán a cargo de Paideia. Terceira Rede terá edición dixital, onde se porán en práctica as ensinanzas do programa.

Galinus lanza un sistema para consultar o dicionario da RAG sen necesidade de usar o navegador

A empresa galega Galinus, especializada en arquitectura da información e deseño de interfaces gráficas, acaba de por en marcha un widget que posibilita a consulta do dicionario da Real Academia Galega (RAG) sen necesidade de recorrer ó navegador de Internet. A posta en longo da iniciativa, que coincidiu coa festividade das Letras Galegas, require o manexo dun chintófono compatible unicamente cos computadores que teñen instalado os sistemas operativos Tiger ou o Mac OS X 10.3.9. Segundo informan os responsables da iniciativa (Francisco Doménech, Álvaro Valiño, Daniel Cerqueiro e Rodrigo Varela), non se puido ata o momento preparar algo semellante para Linux ou Windows porque levaría demasiado tempo e esforzos. De todas formas, para que se vexa como funciona a ferramenta, inclúen unha serie de pantallazos.

A FEMP promoverá o uso dos dominios .es por parte dos concellos

A Federación Española de Municipios e Provincias (FEMP) e a entidade pública empresarial Red.es asinaron un convenio de colaboración de xeito que promoverán o uso dos dominios .es por parte dos concellos de xeito que terán presenza na Rede a través dos mesmos. Deste xeito, Red.es prestará o asesoramento necesario no rexistro de nomes de dominio, financiando a alta e a primeira renovación do dominio solicitado baixo o .es, mentres que a FEMP promoverá o uso efectivo dos dominios entre as Administracións locais ofrecendo ferramentas de deseño necesarias para desenvolver as páxinas web e difundir as vantaxes de empregar un dominio baixo o sufixo estatal.

Telefónica xa ten data concreta para duplicar a velocidade do ADSL: a partir do 26 de xullo

Xa o falamos o outro día. O CMT abre a barreira para que Telefónica duplique a velocidade de Internet ADSL dos seus clientes. Agora, xa temos data de inicio deste incremento de prestacións, concretamente o 26 de xullo. Desta duplicación, que é a segunda en menos dun ano, beneficiaranse, segundo indica Telefónica, máis de tres millóns de usuarios de ADSL do mercado español, de balde e sen que sexa preciso trámite de alta. A iniciativa, que se aplicará tamén ás novas altas de ADSL que se dean desa data en adiante, inclúe unhas velocidades nominais de descarga en 1M na modalidade básica de ADSL, ó mesmo prezo cá actual de 512 kbit/s. Telefónica vai desenvolver un plan gradual de actualización ás novas velocidades. A operadora calcula que o tempo de “adaptación” se prolongue por unhas doce semanas.

Máis da metade dos usuarios de Rede cren que o estado de Internet é mellorable

Se os internautas españois lle tomasen o pulso ó estado da Rede, este sería o diagnóstico de máis da metade dos mesmos: atópase mal ou regular. Así o indica o Estudio General de Internet (EGI) nunha investigación recente, que salienta que un 51,3% dos enquisados sobre a penetración das novas tecnoloxías en España opina que o estado da Rede é mellorable, e que case un 70% dos políticos están “pouco ou nada” interesados en que cambie esta situación. Por outra banda, case a totalidade dos enquisados opina que a Sociedade da Información é beneficiosa e que o principal instrumento desta nova orde social, Internet, cambia a vida dos seus usuarios para mellor. Ademais, a investigación arroxa o seguinte dato de interese: o 80% dos enquisados cre que o uso da Rede pode chegar a diminuír a taxa de paro, tendo en conta o que achega a Rede en subministro de formación e información.

A Fundación Bip Bip “constrúe” en Internet unha cidade virtual para loitar contra a exclusión tecnolóxica

A Fundación Bip Bip quere que o concepto de “cidade dixital” sexa máis concreto, non só como un espazo que visitar senón (e sobre todo) como un escenario para vivir. Literalmente. Co seu quiosco de prensa, coas sedes das diferentes empresas que participan no proxecto, cun centro social e, sobre todo, con diferentes espazos onde non haxa barreiras arquitectónicas. Dito doutra maneira: a Cidade Bip Bip é un proxecto de integración, agora que se corre o risco de que con Internet (ou, mellor dito, sen el) se cree un novo colectivo de individuos excluídos. Trátase, segundo fixo saber a Fundación Bip Bip, dunha comunidade onde se persegue o ben común e onde participan usuarios (cidadáns, sobre todo, con risco de exclusión social), voluntarios, asociacións e empresas. Estas últimas poderán integrarse no proxecto alugando ou mercando un espazo, inmoble ou fábrica dentro da cidade, ó igual que a empresa faría se desexase iniciar a súa actividade en calquera cidade. Deste xeito, poderán achegar todo tipo de información sobre as actividades de tipo social que leven a cabo.



Un 20% dos e-mails que circulan na Rede con documentos adxuntos non chegan ós seus destinatarios

Onde van os correos electrónicos que non chegan ós seus destinatarios? Cantas citas quedaron sen consumir por culpa dun e-mail que quedou dando voltas polo Universo Web? En ocasións, é mellor non facerse moitas preguntas, sobre todo se temos en conta que, segundo



un estudo realizado por Consumer Eroski, un de cada catro correos en Internet que inclúen arquivos adxuntos inocuos (sen virus) non chegan ó seu destino. A investigación, levada a cabo entre sete dos grandes provedores de contas de correo que hai en España, deu como resultado o seguinte dato: os correos inofensivos pérdense pero non tanto os que levan contidos negativos ou prexudiciais. Aproximadamente, un 70% dos correos lixo que circulan pola Rede chegan a bo porto, é dicir á bandexa de entrada dos sufridos usuarios. Igualmente, o estudo sinala que moitos dos servizos que facilitan contas de correo en Internet non dispoñen de ferramentas axeitas para usuarios con algún tipo de discapacidade. Da mesma maneira, Eroski elabora no informe un *ranking* das empresas que incorporan meirandes vantaxes, estando Gmail (de Google) e Yahoo! na parte máis alta, e Mixmail e Latinmail na zona máis baixa da táboa, sobre todo debido a criterios (máis febles nestes dous casos) de seguridade.

Estados Unidos lidera unha campaña de “acoso e derribo” contra os computadores zombi

Computadores de dobre vida. Unha man aberta e a outra pechada, nas costas. Seguindo as ordes dos seus usuarios e, de xeito simultáneo, enviando correos electrónicos sen o seu coñecemento. Son os chamados “computadores zombi”, ós que Estados Unidos vén de declarar a guerra, lanzando unha campaña con axuda internacional para que eses computadores sexan desconectados e limpados antes de volver estar operativos. A iniciativa, que corre a cargo da Comisión Federal de Comercio (FTC) co apoio de 35 axencias gobernamentais de todo o país, vai orientada a máis de 3.000 operadores de acceso á Rede. O fin é localizar e anular os PCs que están en funcionamento como “computadores zombi”. O funcionamento destes equipos é similar ó dos individuos hipnotizados nas clásicas películas de terror: hai un axente, neste caso un virus descargado, que dirixe os seus movementos. Estes PCs intervivos, segundo estudos recentes, envían practicamente a metade do correo lixo de todo o mundo. A operación de limpeza destes equipos leva o nome de *Operación Spam Zombies*.

Toshiba desenvolve robots de compañía que recoñecen voces e coidan nenos

A tecnoloxía ó servizo dos mimos para os nenos. A coidadora robótica. Por ese camiño é por onde transita Toshiba cos seus máis recentes desenvolvementos tecnolóxicos. Como por exemplo os que presenta na Expo de Aicho, Xapón, que se vai celebrar entre o 9 e o 19 de xuño, robots que son quen de diferenciar as voces das persoas que lles falan e responder ás ordes requiridas. Incluso, segundo informa Toshiba, poden recoñecer a un individuo rexistrado e seguilo dun sitio para outro, “incluso entre grupos de xente”. Estes desenvolvementos de Toshiba responden a unha demanda crecente entre as familias por facerse con robots coidadores, aparellos que sexan quen de traballar coas persoas de forma natural nos fogares e nos lugares públicos. “O obxectivo destes robots é facernos a vida máis sinxela”, explica Pablo Romero, director de *marketing* da División de Informática de Toshiba. Ó robot que pode distinguir as voces chamóuselle *ApriAlpha_v3*, tamén coñecido como *Apri oído* agudo. Este aparello inclúe seis microfónos no seu corpo para asegurar a captura de voz dende tódalas direccións. Pola súa parte, o robot que acompaña ás persoas chámase *ApriAttenda*. Este, é quen de identificar ó individuo co seu sensor visual e un sistema de proceso de imaxe de alta velocidade, recoñecendo de inmediato a cor e a textura da roupa das persoas.



Google avanza 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 hai unas semanas por 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 desta ferramenta está na seguinte premisa: é posible xestionar a Rede enteira como un supercomputador de dimensións inimaxinables. O único que se precisa é coller realmente os fíos 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.

AGAL ponlle nome a un novo mundo onde o saber escríbese en galego: Planeta NH

De entre tódalas iniciativas en Internet que conmemoraron as Letras Galegas hai algunhas con nome propio. Como Planeta NH, un proxecto posto en marcha oficialmente o 17 de maio pola Asociación Galega da Lingua (AGAL). O xermolo deste portal, segundo apuntan os seus responsables, están no lanzamento do servizo e-estraviz, que incluíu unha serie de xogos que xiraban en torno á lingua galega. Planeta NH non é máis que esa idea (xogos, lingua, lecer, ensinanza, Internet) desenvolvida máis eficazmente. O portal inclúe completas listaxes de cuestionarios achegadas por un amplo equipo de especialistas, con temas moi variados: natureza, cinema e TV, tecnoloxía, literatura, relixión, economía ou deportes. Ademais, tódolos contidos van orientados cara un obxectivo, que é mellorar o uso e o coñecemento da lingua. Así definen o portal os seus responsables: “É unha ferramenta para sabermos mais dos habitantes que moran o planeta NH. Um dos seus maiores atractivos é ser como um bebé que há que alimentar. O saber humano é quase infinito e resta muitíssimo por implementar. Quem achar qualquer vazio pode-o preencher”.



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



Estancamento dos servizos de acceso á Internet a través da rede eléctrica

A tecnoloxía PLC que permite a conexión á Internet por medio das liñas eléctricas leva dous anos en probas nalgúns fogares españois, pero aínda está moi lonxe da súa implantación masiva. Iso si, actualmente xa hai equipos comerciais para tal tecnoloxía cuns 17 fabricantes en todo o mundo, polo que o seu espallamento xa depende máis das infraestruturas que se conformen para dar o servizo, pero parece que a situación non está a cambiar, ou tal afirmou José Carlos Serrano, presidente da PLC Utilities Alliance, que sostén que “estamos nas mesmas circunstancias que o ADSL hai 5 anos”.

Ademais, o PLC conta cunha dificultade adicional no caso español, xa que as compañías eléctricas son importantes accionistas das operadoras de cable e a propia Endesa conxelou o espallamento actual de infraestruturas de PLC á espera do que aconteza con Auna (que podería venderse a Ono).

O canon por copia privada podería acabar coa industria de CDs e DVDs virxes

Segundo un estudo levado a cabo por Deloitte para ASIMELEC (Asociación Multisectorial de Empresas Españolas de Electrónica e Comunicacions), a industria española de CDs e DVDs virxes enfróntase a importantes problemas de viabilidade para levar a cabo a súa actividade, debido a aplicación do canon por copia privada, disposto na Lei de Propiedade Intelectual, e que se aplica dende fai dous anos.

O devandito estudo sinala que esta taxa supón un sobrecoste dos produtos que favorece a expansión dunha competencia fraudulenta, baseada na venda de produtos sen canon. Ó longo de 2004 tan só o 55,8% dos CDs e o 50% dos DVDs virxes vendidos en España pagaron a compensación por copia privada; compensación que aumenta nun 40% o prezo final dun CD virxe e nun 60% o prezo dun DVD-R. Isto supón un sobrecoste que permite competir con vantaxe ás entidades que, de xeito fraudulento, venden estes soportes sen pagar o canon. Segundo José Pérez de ASIMELEC, estes datos demostran que o importe actual do canon resulta excesivo e supón un freo importante para o desenvolvemento desta industria en España.

Telefónica introduce a televisión a través da liña telefónica nas cidades galegas

O Hotel Meliá Araguaney (Santiago de Compostela) acolleu recentemente unha rolda de prensa coa presenza de Rosalía Portela, directora xeral de Telefónica Residencial, e de José Ángel Veiga, director territorial de Galicia de Telefónica de España, na que se deu conta da oferta de Imagenio que comezará a ofertar o operador de telecomunicacións nas capitais de provincia galegas (así como en Santiago e Vigo). Este servizo, que foi presentado como un paso máis na consecución da Sociedade do Coñecemento, baséase nas múltiples posibilidades que ofrece a liña telefónica: primeiro voz, logo Internet e agora, televisión. Imagenio, que pode chegar xa a 153.000 fogares galegos con acceso a 39 canles de televisión e 15 de audio, diferénciase (segundo fixeron saber Portela e Veiga durante a presentación) en tres puntos clave:

1º É dixital. Imaxe e son con calidade de DVD, compatible co salto á Televisión Dixital Terrestre).

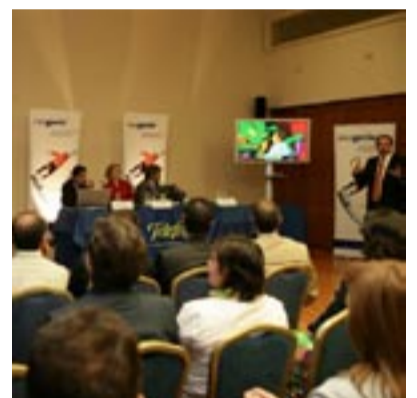
2º Persoal e interactivo. Permite navegar en Internet dende o televisor. Isto, segundo Telefónica, pode contribuír a paliar a fenda dixital, xa que a persoa que non estea habituada a usar o PC para conectarse á Rede, si que pode estar afeita a utilizar o televisor.

3º Sinxelo para o cliente. Non inclúe cables nin antenas no fogar. Todo se controla dende un único mando.

Unha compañía permite o intercambio de DVD en EE.UU.

Unha compañía norteamericana vén de revolucionar o consumo de películas competindo con servizos coma Netflix (que permiten o aluguer de filmes a través da Internet, remitíndose as copias por correo ordinario). ¿En qué consiste a revolución? Pois en que o servizo non é un aluguer, senón que se trata dun intercambio, de xeito que os usuarios do sistema poden introducir unha listaxe coas películas que posúen e que se pode consultar por outros membros de xeito transparente. Así, o servizo de Peerflix sería semellante ó de Netflix (ou a española Mediapress), podéndose consultar a través dunha web un catálogo de películas que se reciben por correo, só que o almacén de DVD está distribuído entre os distintos usuarios, que deben remitir copia dos discos que lles soliciten (o sistema remite unha advertencia por correo electrónico) e recibirán os que desexen pagando unha cota de 0,99 dólares por intercambio.

O sistema xa ten máis de 30.000 DVD circulando, e o tempo de espera entre os pedidos de filmes e a súa recepción é só de 2 ou 3 días, aínda que contan cun defecto importante: a selección non está formada polas obras máis comerciais, xa que a xente comparte habitualmente películas que non lle convencen o suficiente como para quedar con elas.



Falando co computador: Tecnoloxía amigable

A empresa de Santiago Solucións Informáticas e Multimedia traballa no desenvolvemento dun sistema que facilita o uso do computador mediante a voz.



REDACCIÓN

No mundo da tecnoloxía, nada tería por que ser sagrado. O rato en ocasións corre moi rápido e o teclado, malia estar maiormente quedo, pode chegar a ser tan desconcertante como un piano para as persoas que non saben tocalo. Que é aquilo que non lles debería fallar ás persoas que, por calquera circunstancia, non poden facer uso destes instrumentos? A resposta, segundo a firma compostelá Solucións Informáticas e Multimedia, está en algo tan sinxelo e de uso tan cotiá como a voz.

Este recurso, que podería revolucionar dunha vez por todas

a relación das persoas cos seus computadores, viría a confirmar o que moitos usuarios xa supoñían pero sen dicirlo a ninguén: o teclado e o rato non terían por que ser, para o náufrago, a táboa de madeira aboando no mar. Vivir sen rato é posible. Sobre todo se temos en conta que, segundo as últimas estatísticas, o 80% da poboación ten serias dificultades para manexar estas interfaces. É precisamente xunto a este dato onde mellor luce a ferramenta que está a desenvolver a devandita empresa de Santiago: o Interlocutor Virtual. Unha aplicación que vén a poñer perante a nosa cara a seguinte pregunta: por que a tecnoloxía avanza tanto pero o rato parece que fica inamovible? Acaso é máis difícil ofrecer unha alternativa a esta ferramenta que

variar a órbita da Terra?

O caso é que o equipo de investigación da empresa SIM comprobou que é veraz o dato ofrecido antes sobre a porcentaxe de poboación que ten dificultades co teclado. Esta investigación, desenvolvida en 2003 no transcurso dun estudo para a Consellería de Emigración en Arxentina, veu dada polo relativo fracaso dun sistema informático de envíos postais mediante o que os emigrantes podían enviar postais ós seus familiares en Galicia. A ferramenta non se usou nos niveis que se agardaban. Segundo explica José Manuel Soto, director xeral da empresa, “atopámonos co feito de que un 80% da xente que se achegaba ao equipo informático

tiña moitas dificultades para manexar o rato do ordenador, e daquel proxecto xurdiu a idea de evolucionar cara unha interface moito máis amistosa”. O desenvolvemento do Interlocutor Virtual, que conta co apoio da Dirección Xeral de I+D, baséase na integración de produtos de software que xa estaban accesibles para os usuarios de novas tecnoloxías da información, como por exemplo un sintetizador de voz e un avatar (figura animada en 3D) que pode reproducir un texto en audio (dito doutra maneira, para que se entenda ben: falar a escrita) e incluso de xesticular en correspondencia. O núcleo da iniciativa é habilitar a interface como unha liña de interacción entre estes elementos: ó sintetizador de voz chegan as indicacións do usuario e, en consecuencia, aquel fai unha asociación coas opcións que garda o interlocutor virtual como “entradas factibles”. O último paso, segundo informa a propia empresa, é enlazar esas entradas coa resposta axeitada. “Non pretendemos evolucionar os sistemas de recoñecemento de voz a un paso máis avanzado, senón integralos nunha aplicación que funcione soa e que sexa moi fácil de utilizar polo público en xeral”, din.

O obxectivo do proxecto é substituír o teclado e o rato polo xeito máis natural de intercambio de información que usa o ser humano a voz. Para iso buscan eliminar a

aparencia de equipo informático e substituílo por un corpo que se presenta cando detecta a alguén na súa área de influencia. O que verá o usuario ao achegarse á máquina é unha figura feminina animada en 3D que ten a función de recoñecer expresións verbais elementais ditas por unha persoa –dentro dun universo limitado de elementos entre os que estarán obxectos ou cores-, e coa capacidade tamén para responder cunha explicación oral acompañada polas xesticulacions correspondentes da súa cara.

E todo isto para achegar as últimas tecnoloxías ao público en xeral, pero fundamentalmente a un colectivo de persoas moi definido e así o reconece José Manuel Soto: “Co proxecto dirixímonos a aquel sector do público que non está familiarizado coas novas tecnoloxías e coas posibilidades que estas ofrecen, como son os colectivos desfavorecidos que non teñen fácil acceso a unha formación no uso de ordenadores, as persoas de idade sen coñecementos informáticos e os discapacitados físicos”.

A empresa SIM naceu no ano 2002 e está situada na rúa Hórreo de Santiago. Conta con dez empregados e está especializada en enxeñería informática, Internet e novas tecnoloxías. A súa facturación anual superou os 600 mil euros no ano 2004.



¿Pareceche difícil usar a televisión?
Pois internet é igual de sinxelo e útil.

Encontrar unha viaxe a Madrid por 30 euros ou reservar as entradas do cine. Entrar nunha biblioteca ou atopar o libro que buscas nunha librería de Londres. Atopar a receita dun prato exótico ou enviar o teu currículo a cen empresas...
En internet está todo.

Internet é sinxelo e útil para todos e aprender a navegar moi doado. Anímate

¿internet é para ti?



MITE 2005: radiografía exhaustiva do mundo TIC

No salón tecnolóxico de Silleda, que se desenvolve entre o 30 de xuño e o 3 de xullo, participarán máis de 80 empresas e 60 relatores

ABDÓN DORCA

A vindeira edición de MITE 2005 vai destacar, ademais de pola calidade da súa área expositiva (na que estarán presentes máis de 80 empresas), polo intenso programa de xornadas técnicas que se van desenvolver no marco de Salón. A través da celebración de 14 simposios onde participarán máis de 60 poñentes, a organización quere trazar unha precisa radiografía do sector das novas tecnoloxías, buscando dar resposta a todas esas cuestións que máis interesan ós profesionais e usuarios: Como vai repercutir a domótica no fogar do futuro? Cara onde evoluciona o mundo laboral trala aparición de ferramentas que facilitan a mobilidade do empregado? Como facer fronte ós novos virus informáticos que se están a espallar pola Rede? Que vantaxes e inconvenientes presenta o software libre con relación a outros modelos?...

Ata un total de 52 empresas e entidades están implicadas no deseño deste amplo programa, que se desenvolverá entre os días 30 de xuño e 2 de xullo (un día antes da clausura da feira). MITE 2005 (VIII Salón Multimedia, Informática e Telecomunicacións) é o punto de encontro que ofrece o recinto Feira Internacional de Galicia, en Silleda, para ós profesionais que se preocupan de sacar o máximo proveito das novas ferramentas da información.

Cidade domótica

Un dos aspectos máis salientables desta oitava edición é o que ten que ver coa domótica. Neste senso, a zona expositiva disporá dun espazo específico de 800 metros cadrados onde a construtora galega Mahía escenificará unha cidade totalmente tecnificada, contando con todo tipo de inmobles, como un concello, un banco, un centro de seguridade ou unha vivenda familiar. Ademais, desenvolveranse dúas

xornadas técnicas vinculadas directamente con este tema e que están coorganizadas co portal máis importante do sector en España (Casadomo):

- Domótica na Promoción Inmobiliaria: na que terán cabida os relatorios Integración da domótica na promoción inmobiliaria, Elección da seguridade para a promoción e as telecomunicacións, Fogar dixital e Servizos de valor engadido na promoción)
- O Fogar Dixital: coas conferencias Actores e modelo de negocio no fogar dixital, Lecer e entretemento no fogar dixital, Control domótico de vivenda a través de Internet, Instalacións domóticas X-20, Sistema domótico Busing e Servizos de banda ancha para o fogar dixital.



Cómpre destacar tamén que o programa de xornadas técnicas de MITE 2005 conta coa implicación de cinco centros tecnolóxicos galegos, que farán fincapé nos servizos tecnolóxicos que están a emprestar para o apoio ás PEMES galegas:

- CESGA (Centro de Supercomputación de Galicia): Presentará os resultados dos proxectos Simula e Egee.
- CIS Galicia (Centro de Innovación e Servizos de Galicia): Deseño de produtos con programas CAD 3D (presentacións virtuais). Información estratéxica e vixilancia electrónica.
- IEA (Instituto de Electrónica Aplicada): Aplicacións industriais dos sistemas electrónicos de control, Instrumentación virtual. Simuladores pedagóxicos e

aplicacións.

- CETMAR (Centro Tecnolóxico do Mar): Presentará os servizos de información on-line para o sector pesqueiro.
- AIMEN (Asociación da Investigación Metalúrxica do Noroeste): Desenvolvemento de aplicacións de xestión documental.

Por outra banda, a Fundación Empresa-Universidad Gallega (FEUGA) presentará o seu proxecto PROPYME, en tanto que moitas empresas do sector das novas tecnoloxías presentarán as súas solucións informáticas respecto a temas como o almacenamento de datos, RFID, ERP, control de flotas e mobility.

Software libre vs. propietario

Outras xornadas técnicas estarán dedicadas á seguridade e protección de datos, certificación dixital, captura de datos en planta, animación en 3D e produción e posprodución de cine e televisión, e comparación de sistemas operativos. Tocante a este último, cómpre salientar que no marco do mesmo se desenvolverá un foro aberto deseñado co obxectivo de expoñer e discutir as vantaxes e inconvenientes do software libre con relación ó software propietario.

Por último, e coa finalidade de incidir tamén na formación dos colectivos non usuarios das novas tecnoloxías, a área expositiva será escenario da aula móbil Todos en Internet: unha iniciativa promovida polo Ministerio de Industria, Turismo e Comercio e a entidade pública empresarial Red.es, en colaboración coa Xunta de Galicia, que pretende sensibilizar ós cidadáns da importancia e utilidade da Rede. Durante 45 minutos e coa axuda dun monitor, os visitantes recibirán unha primeira aproximación ó uso deste instrumento, comprobando as vantaxes que proporciona no traballo, no lecer, na comunicación, etc...



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**

Paradoiro descoñecido

A Policía Española incorpórase cunha nova web ó servizo internacional de busca de nenos desaparecidos

O servizo web internacional de busca de nenos perdidos xa conta coa presenza dun portal da Policía Española, traballando de forma conxunta co International Centre For Missing & Exploited Children. Con este novo portal, desenvolvido conxuntamente entre o devandito servizo, o Computer Associates e o National Center for Missing & Exploited Children (NCMEC), España é o dezaseisavo país que se incorpora á rede de webs de cativos desaparecidos. As armas desta ferramenta baséanse sobre todo nas vantaxes que ofrece Internet de cara conseguir repercusións de tipo global, tendo en conta que se poden levar a cabo actividades conxuntas con estes países: Arxentina, Brasil, Malaisia, Reino Unido, Bélxica, Canadá, México, Chile, Costa Rica, Sudáfrica, Estados Unidos, Holanda, Irlanda e Italia. A nivel xeral, esta ferramenta ten neste momento 3.500 activos de nenos en paradoiro descoñecido, e cómpre sinalar que recibe a diario máis de 500.000 visitas dende máis de dous centenaes de países.



REDACCIÓN

es.missingkids.com



Na busca de nenos desaparecidos, Internet pode desempeñar un importante papel. Colgar un cartel cos datos do cativo no Universo Web pode ser a resposta a un problema de base: a dificultade de estendelo por tódolos recunchos do país. A Rede asume o papel de axente benefactor que aforra tempo e esforzos e achega efectividade, tendo en conta que funciona como milleiros de mans colgando milleiros de carteis. As desvantaxes, como son de supoñer, radican nos baixos niveis de penetración das novas tecnoloxías en España. Dito doutra maneira, calquera iniciativa que se faga a prol da localización de nenos en Internet unicamente poderá chegar a unha pequena porcentaxe da poboación, nunca maior do 35%, que é aproximadamente a media de internautas neste país.

Así e todo, o proxecto do International Centre for Missing Children ó que se acaba de sumar a Policía Española xustifícase na súa vontade internacional, xa que ademais de España participan Arxentina, Brasil, Malaisia, Reino Unido, Bélxica, Canadá, México, Chile, Costa Rica, Sudáfrica, Estados Unidos, Holanda, Irlanda e Italia. A iniciativa web, desenvolvida conxuntamente entre o devandito

servizo, o Computer Associates e o National Center for Missing & Exploited Children (NCMEC), xestiona neste momento 3.500 casos de cativos en paradoiro descoñecido. Internet, como xa se dixo, é a súa baza principal, sobre todo tendo en conta a capacidade desta plataforma de chegar alí onde se podería crer imposible chegar. Como un colgador de carteis que estivese en 200 países ó mesmo tempo. Así o explica a Dirección Xeral de Policía nas dependencias policiais de Canillas, en Madrid, durante a presentación deste proxecto en España: “Unha base de datos na Rede con acceso en todo o mundo, que inclúe fotografías e descrições dos menores e con consellos para a prevención destes delitos, constitúe unha poderosa ferramenta para esclarecer estes casos e ofrecer solucións globais a esta problemática”.

A iniciativa foi presentada no transcurso da primeira edición do Taller Internacional de Técnicas Informáticas Aplicadas ós Delitos contra Menores. Inscríbese ademais nun plan maior de medidas xeralizadas contra os abusos a menores, desenvolvido polo Ministerio do Interior. A Policía Española entrou a formar parte da iniciativa de Missing Children (NCMEC) con quince casos de nenos desaparecidos. Esta organización internacional xa ten tras de si unha ampla experiencia na solución de casos de cativos en

paradoiro descoñecido, participando en preto de 90.000 operacións e axudando a localizar a uns 71.000 nenos en todo o mundo. Esta entidade leva anos traballando pola seguridade e o benestar dos menores de idade, mediante a coordinación multinacional apoiada en gran medida no uso das novas tecnoloxías da información. O NCMEC foi creado hai 21 anos, e ó longo dese tempo estreitou a colaboración coas 17.000 axencias policiais de Estados Unidos, un país que malia ser abandeirado dos dereitos humanos a nivel mundial, conta con cifras preocupantes no que se refire a este tipo de casos, tendo en conta que cada día desaparecen máis de 2.000 nenos, e unha de cada cinco nenas é obxecto de abusos sexuais antes de acadar a maioría de idade. A función desta entidade é subministrar asistencia a familias con nenos perdidos, e concienciar á sociedade enteira desta problemática. O centro acadou un 93% de efectividade no seu labor. Froito do National Center for Missing and Exploited Children (NCMEC) desenvolveuse o International Center for Missing and Exploited Children (ICMEC), organización civil e global fundada en 1998. Este centro está presente en 16 países, incluída (dende agora) España.

Enlaces de interese:
www.ca.com
www.icmec.org
es.missingkids.com



Protéxeles informa: seguen a proliferar as webs que animan a persistir na anorexia

Cal é mellor método de comunicarse para un colectivo con gustos e tendencias similares? Acaso non é Internet un método ideal de preservar o anonimato cando eses gustos e tendencias poden comprometer a ese colectivo ante o resto da sociedade? Dicur que a Rede é o mellor que lle podía pasar ás persoas anoréxicas pode resultar esaxerado, pero pouco se pode argumentar ante este dato estarrecedor: a ONG Protéxeles asegura que ó longo do último ano xa se pecharon en España preto de 360 sitios en Internet onde se animaba ós usuarios a persistir nestes trastornos, e afondar neles. Esta organización, que xa ten unha ampla experiencia emprestando os seus servizos a persoas con anorexia e bulimia, indica ademais que das webs pechadas, 250 foron clausuradas só no que vai de 2005, o que evidencia que o problema segue a ter plena actualidade. A ONG sinalou que moitas destas webs presentan os contidos (foros) en inglés, cun dobre obxectivo: conservar por unha banda o anonimato e, pola outra, incrementar as posibilidades de contactar con persoas de todo o mundo... cos mesmos gustos e tendencias. Neste tipo de webs opérase cunha filosofía similar á das sectas relixiosas: todo está feito de tal maneira que se impide a toca costa que a persoa sexa libre e poida ter as súas propias ideas. Dito doutro xeito: as webs de anorexia procuran que se perdan as chaves das celdas do cárcere. Que ninguén poda abrilas. A franxa de idade máis vulnerable de cara este tipo de contidos é a que vai dos 14 ós 18 anos, sobre todo mulleres. Tamén se sinala que unha persoa non se fai anoréxica por acudir a estes portais, senón que xa antes de facelo tiña desenvolvido algún tipo de trastorno. Sinalar que Protéxeles é unha ONG que naceu da man da empresa OPTENET, que dedica os seus esforzos a filtrar contidos prexudiciais na Rede, e do colectivo Acción contra a Pornografía Infantil, da Asociación ACPI, que, como o seu propio nome indica, centra o seu traballo en combater a pederastía a través da colaboración cos corpos policiais do Estado.



Guía práctica para seguir los festivales musicales de verano

(primera entrega)

En los últimos años han surgido tal cantidad de festivales, que ante la falta de tiempo, y especialmente dinero, es indispensable hacer un balance para ver por cuál o cuáles, los más afortunados, nos decantamos. Código Cero analiza a través de sus webs, los principales festivales, para hacer más fácil y sencilla la decisión.

RUBÉN G. PEDRERO

A parte de lo estrictamente musical, hay otros factores esenciales a la hora de asistir a un festival; el precio, situación geográfica, instalaciones o actividades paralelas (entre las que el uso de Internet y las nuevas tecnologías no suelen estar presentes) son aspectos que no debemos obviar si no queremos llevarnos una desagradable sorpresa. Y nada mejor para hacernos una idea global, que visitar sus webs. Páginas, que por cierto, son un referente musical a lo largo de todo el año gracias a sus foros. El 16, 17 y 18 de junio, el **Sonar** de Barcelona (www.sonar.es) pone inicio al carrusel de conciertos estivales. El Festival de Música Avanzada y Arte Multimedia cuenta con una web espléndida donde podrás encontrar toda la información que necesites. *Miss Kittin* o *The Chemical Brothers* son sus cabezas de cartel.

A la semana siguiente, y tras el éxito de años anteriores, Metro de Madrid organiza por primera vez a lo grande y pagando, **MetroRock 2005** (www.metrorock.net). Beck, Morcheeba o artistas nacionales como *Siniestro Total*, *Bebe* o *La Buena Vida* dan color a este festival.

Ya en julio, la oferta se intensifica, saliendo casi a festival por día. El 1, 2 y 3 de julio, en Pravia (Asturias) se celebra la décima edición del **Derrame Rock** (www.festivalderramerock.com). Como su nombre indica, da cancha a los grupos más cañeros del panorama nacional (*Boikot*, *Ñu* o *Savia*), sin olvidar otro tipo de formaciones como *La Mala Rodríguez*, *Orishas* o *El Bicho*.

Lo del fin de semana siguiente ya es de locura. El 7, 8, 9 y 10 de julio, llega una nueva edición del **Festival de Ortigueira** (www.festivaldeortigueira.com), una de las mayores citas de música celta a nivel mundial, declarada recientemente Fiesta de Interés Turístico Internacional y que en su 21ª edición sigue siendo gratuita.

Los amantes de la música electrónica tendrán que repartirse por toda la península ya que el 9 de julio se celebra en Lisboa el **Hype@Tejo** (http://www.musicanocoracao.pt/festivais/fest_hype.html).

En Almería, en unos antiguos estudios de spaghetti western, el **Live Dance Festival** (www.livedancefestival.com). Y al día siguiente, en el Desierto de Monegros (Huesca), se celebra el **Monegros Desert Festival**, otra de las mayores citas de música electrónica del panorama nacional, junto al Sonar. Además, su web es de las pocas que permite comprar la entrada directamente y sin intermediarios. Algo muy interesante y que sin duda abarata costes.

Pero hablando de coincidencias, señalar el caso del **FMIC** en Ciudad Real (www.fmic-festival.com) y del **Santander Summer Festival** (www.santandersummerfestival.com). Ambos tienen las mismas fechas, van dirigidos al mismo tipo de público, cuentan con grupos similares y sus páginas web están realizadas en Flash. Es decir, muy modernas, muy bonitas (la del FMIC ni eso), pero a la hora de buscarlas en Google, inexistentes. Y en los tiempos que corren, con más oferta que demanda, una mala previsión en este aspecto, puede ocasionar, y sobre todo en festivales con pocas ediciones, el mayor de los fracasos. *Los Planetas*, *La Habitación Roja*, *Rinôçerôse*, *Deluxe* o de nuevo *The Chemical Brothers*, se pasarán por Castilla y Cantabria.

Volvemos a Asturias, donde entre el 21 y 24 de julio se celebra en Gijón el **Crossroad Festival** (www.crossroadfestival.com). Viejas glorias de la música como *Little Richard*, *Willy Deville*, *Los Lobos* o *The Presidents Of The United States*, harán las delicias de los melómanos de las últimas tres décadas.

Ese mismo fin de semana, en Priego de Córdoba, se celebra el **6º Festival Asituna** (www.asituna.com). Un sencillo y ecléctico festival, donde por tan sólo 16 euros po-

dremos ver grupos de rock (*Reincidentes*), hip-hop (SFDK), pop (*Tachenko*) o electro-punk-pop (*Cycle*).

Del 22 al 27 de julio, Donosti se viste de gala para celebrar el 40 aniversario de su aclamado **Festival de Jazz de San Sebastián** (www.jazzaldia.com) con *Van Morrison*, *Roberta Flack* o *Gilberto Gil*, entre sus ilustres invitados.

Cita obligada para todos los incondicionales del pop nacional es el **Festival Contempopranea** (www.contempopranea.com). En Alburquerque (Extremadura), junto a un castillo y bajo el olor de los eucaliptos, Contempopranea cumple 10 años, con *Fangoria*, *Mercromina* o los gallegos *Nadadora* destacando en su cartel. Una web tan sencilla y colorista como el festival, que con el paso del tiempo se ha convertido más en un foro entre los habituales que en una página típica de un festival. Este mismo fin de semana, el último de julio, se celebra en la vecina Portugal y a pocos kilómetros de la frontera gallega el **Festival Vilar de Mouros** (www.vilardemouros.com) con *Joe Cocker*, *Peter Murphy* y *Faithless* como protagonistas.

Y por último, para acabar esta primera tanda, recomendamos a los que tengan la suerte de poder asistir, el **Montreux Jazz Festival** (www.montreuxjazz.com). 16 noches de conciertos temáticos en la localidad suiza de Montreux, con *Garbage*, *Elvis Costello*, *Brian Wilson* o *George Benson*, por citar unos cuantos, y así hasta más de 30 artistas de primer orden.

Pero esto no es todo, ya que hay muchos más festivales y conciertos por toda la península que podrás ir descubriendo navegando, leyendo prensa especializada o simplemente fijándote en los números carteles que pueblan las calles y locales de nuestras ciudades. En el próximo número de Código Cero, haremos otro breve resumen de los festivales que se celebran en agosto y Septiembre por nuestra geografía, y fuera de ella.



Apaga o computador, que alguén che mira

As novas tecnoloxías cambian os hábitos das persoas e das persoas que vixían ás persoas

FERNANDO SARASQUETE

A Sente Sede, preocupada polas novas ferramentas de espionaxe nos momentos previos ó conclave

Cal foi o secreto máis prezado nas pasadas semanas, ese que moitas persoas estarían desexando contar no traballo, nada máis chegar á casa coa familia, a berros na barra do bar? Que nome foi ese que se paga en ouro, o que leva a unha persoa a idear todo tipo de inxenios tecnolóxicos para acceder á privacidade dun lugar onde se transmitiu parte desa información? Efectivamente, o Vaticano, antes de que se soubese a identidade do Papa Benedicto XVI, puído ser obxecto dun labor de espionaxe electrónica durante o conclave no que se elixiu ó sucesor de Xoán Paulo II. De feito, foi a propia Santa Sede a que manifestou o seu temor a que fosen escoitadas as conversas ou lidos os correos electrónicos, malia as estritas medidas de seguridade que loxicamente acompañaron á reunión dos cardeais. Sábese que non houbo móbiles, axendas electrónicas, cámaras de ningún tipo, gravadoras nin, por suposto, dispositivo dende o que se puidese transmitir información. Estas normas de seguridade foron fixadas hai case unha década por Xoán Paulo II, tanto para evitar labores de espionaxe

como para protexer a obxectividade e a liberdade de elección dos cardeais. Así e todo, calquera esforzo levado a cabo pareceu ser escaso, dado o moito que está a avanzar a tecnoloxía nos últimos tempos, sobre todo a que utilizan os que xa están acostumados a sortear medidas de seguridade (a curiosidade pode con todo). Segundo informou nos días previos a web de Baquia.com, existen xa microfones láser que poden rexistrar conversas dende 400 metros á redonda, captando as vibracións sobre o vidro das xanelas ou outras superficies sólidas. Informan ademais de que o máis complicado puído ser impedir que se puxeran microfones ou gravadoras de tamaño reducido que os espías planeaban instalar na Capela Sixtina.

Espiando dende arriba: o Goberno arxentino quixo facer legais as "escoitas" indiscriminadas en Internet

Os espías de hoxe en día non levan gabardina e lentes escuras, nin sequera miran a través de dous furados practicados cunhas tixeiras nun xornal ou revista que ben podería (por que non?) ser Código Cero. Ós espías do século XXI tampouco se lles ocorre coller un vaso e pegalo á parede para escoitar as conversas que se manteñen ó outro lado. A tecnoloxía lles está cambiando a vida a eles tamén, e



os métodos. Non son, ademais, necesariamente delinquentes, nin delinquentes por necesidade. Que podemos dicir do Goberno de Arxentina, que a piques estivo de facer efectiva unha lei que permitía a espionaxe das telecomunicacións dos cidadáns, ben foran a través da vía telefónica, ben foran en Internet? Todo aquilo que fixo posible Internet (a comunicación) sería, polo tanto, perfectamente rexistrable. Un Estado, o arxentino, que a piques estivo de poñerse un pouco máis preto de Deus (e xa sabemos que o de estar en todas partes e sabelo todo non é competencia de ninguén máis). Estamos a falar dun proxecto co que se quixo converter en realidade un escuro argumento de ciencia ficción. A inversión do suposto de que todo o mundo é inocente mentres non se demostre a súa culpabilidade.

NOTA:

comentaba hai pouco un experto en novas tecnoloxías (non imos dicir o seu nome por motivos obvios) confidencialmente a Código Cero que nos últimos tempos xa non se podía un meter o dedo no nariz nun ascensor con total tranquilidade, tal é o medo crecente que teñen as persoas a seren observadas en calquera circunstancia.

Culpables por estar en Internet, malia que o internauta en cuestión sexa unha velliña que por fin se deixou convencer polo seu neto para comprobar de primeira man en que consiste isto da Sociedade do Coñemento. Ademais, segundo este "amago" de lei (parece que finalmente o presidente Néstor Kirchner decidiu suspendela) as firmas provedoras de servizos de telecomunicacións teñen a obriga de gardar durante dez anos o historial dos seus clientes. Deberá ser o Estado quen corra cos gastos de mantemento destas actuacións? A resposta é non. Son as propias operadoras as que deben facelo, asumindo custes de equipamento, aplicacións, vinculación, liña ou trama para que os datos poidan ser recibidos en tempo real polo órgano

do Estado encargado de executar as interpretacións, segundo se especificaba no artigo segundo do decreto. Significa isto que os cidadáns internautas terían un servizo máis barato polo feito de estar sometidos a un posible espionaxe? A resposta é, unha vez máis, non. Porque todo apunta a que os devanditos gastos de mantemento poderían repercutir no prezo dos servizos. Aquí van unhas cantas opinións de analistas, xuristas e tamén dos propios usuarios (case todos coinciden en cualificar de inviable a tarefa de rexistrar tódolos datos que circulan pola Rede):

- "Esta lei crearía unha situación absurda que viola principios constitucionais", di o xurista Daniel Sabsay.
- "Trátase dun delirio que se lle ocorreu a un xenio que non sabe como funcionan os sistemas de telecomunicacións", sostén Enrique Carrier, director de Carrier e Asociados.
- Segundo o xefe de Goberno da cidade de Bos Aires, Aníbal Ibarra, este tipo de proxectos significa pasar a un estado de liberdade condicional.

Programas espía: ata na sopa

Segundo datos achegados hai pouco polas firmas Webroot e Earthlink, os programas espía están cada vez máis presentes nas nosas vidas, no fogar (dato preocupante), na empresa ou mesmo nas dependencias dalgunhas administracións públicas, onde hai funcionarios habituados a navegar por Internet e facer descargas de software dende sitios pouco recomendables. Se nos puxéramos na pel dun vendedor de programas de limpeza e establecéramos unha cita cun empresario para revisar o seu computador e máis o dos seus empregados, é moi posible que necesitásemos varios días para pórle fin ó noso labor. En caso de ter dez ordenadores de uso habitual conectados á Rede, nove estarían infectados cun algún tipo de programa de

registro. Son datos de Webroot e Earthlink, que sosteñen que hai software deste tipo instalado en 9 de cada 10 equipos. Dito doutra maneira: o 90% destes están afectados por estas "presenzas" estrañas. Panda Software tamén ten algo que dicir ó respecto, xa que a súa ferramenta Panda ActiveScan (que detecta virus pero tamén spyware), rexistrou durante 24 horas de funcionamento que o 84% do malware instalado en distintos computadores eran programas espía. Isto significa que os virus, a gran ameaza de Internet, non están tan estendidos como se cría, polo menos en comparación co spyware, que está practicamente alí onde hai un PC.

O spyware, segundo puidemos saber, tamén ten nomes propios. No posto máis alto da listaxe dos máis espallados está ISTBar, que ten "representación" en case o 16% dos equipos analizados por Panda. Logo veñen, en orde importancia, o Dyfuca, o Cydoor, o New.Net, o AltNet, o BetterNet ou o BargainBuddy. Segundo informa Panda, os efectos dos programas espía poden ser devastadores, co agravante de que moi poucos usuarios son conscientes de que teñen un instalado no seu computador, xa que na súa natureza vai o de non ser percibidos, camiñar silandeiros e facerse un oco no noso PC adoptando a fasquía dun programa que parece útil e beneficioso para o usuario.

Os efectos son os seguintes:

- Roubo de datos confidenciais e de vital importancia para as empresas.
- Aumento do consumo de recursos que trae consigo a ralentización das aplicacións.
- Aumento do consumo de recursos polo esforzo que leva solucionar o problema.
- Perda de produtividade entre os empregados pola loita constante cos redireccionamentos e coas xanelas emerxentes non solitadas.
- Inestabilidade do sistema.





REDACCIÓN

Individuos actualizados

Os seres humanos, que se saiba, non están feitos para que, premendo co rato nun botón con dúas frechas verdes, se actualicen os seus coñecementos. Ser usuario de tecnoloxía implica estar sempre nunha liña de constante autoeducación. E, a falta de botóns onde se lea a palabra “actualizar”, unha das vías máis aconsellables é a asistencia a encontros de tipo tecnolóxico onde recibir e achegar ideas. Sempre en dous sentidos. A TechBusiness Week vén configurada así. Como unha xuntanza onde actualizar, con réxime anual, os coñecementos e fornecer o debate intelectual en torno ó hipersector tecnolóxico.

Convocando á cúpula tecnolóxica

O proceso de actualización, informa o Foro Tecnolóxico e-Gallaecia, debe ser externo e integrador. O individuo que adquire información e experiencia, debe compartila. Esta é unha das bases sobre as que se apoia a TechBusiness Week 2005, evento que xa vai pola súa quinta edición e que se vai celebrar no Palacio de Congresos e Exposicións de Santiago, entre o 6 e o 11 de xuño. A persoa que ten coñecemento debe comportarse, en certa medida, como un voluntario. Deixar de lado o negocio e coller, ombro con ombro, os instrumentos que boten abaixo o muro da exclusión, neste caso a tecnolóxica. Persoa voluntaria é aquela que dá antes de tomar. A Sociedade da Información consiste tamén niso. De aí que a TechBusiness Week inclúa este ano no seu programa unha xornada de Management, un apartado que quere estender a influencia deste evento sobre a estrutura directiva de institucións, organizacións e empresas. Remover conciencias. Ese é o gran obxectivo desta xornada, co fin de que a meirande parte de axentes participe na loita contra a fenda dixital. Trátase dunha mensaxe directa

cara a cúpula tecnolóxica. Unha mensaxe que resumiu Marcelo Castelo, presidente da Fundación Sabiria (entidade que promove o congreso), en palabras claras e “politicamente incorrectas” no transcurso da presentación da TechBusiness o pasado mes de abril. “O gran capital non está a cumprir coa responsabilidade social e individual (non corporativa) de dar a coñecer as súas experiencias ó resto dos mortais”. Con esta xornada de Management quérese, polo tanto, combater dous males: a fenda dixital e o autismo de gran parte do sector.

Coexistencia amable

Un ecosistema. Un punto de encontro. Un espazo de coexistencia amable en diferentes sectores. Universidades, administracións, centros de investigacións e empresas. A Tech Business Week, que bate records con máis de 500 participantes confirmados no mes de abril, entendida como un escenario onde, máis que a escoitar, acódesse a dialogar. Este encontro, que se pode presentar de tódalas maneiras anteriores posibles, é un espazo activo onde o principal recurso é o capital emprendedor de Galicia. Como traballar para que, nun futuro moi inmediato, tódalas persoas que xogan algún tipo de papel no desenvolvemento tecnolóxico do país fixesen un pacto de encontrarse cada ano, á mesma hora, no mesmo lugar. Benvidos

Un asistente medio TIC

O Foro Tecnolóxico e-Gallaecia e a Fundación Sabiria quixeron que, dende o principio, a Techbusiness Week contase con representación de moi variados sectores económicos. Na edición de 2004, o 24,6% dos asistentes pertencían a empresas da área das novas tecnoloxías da información. Ademais, con independencia do sector onde desenvolvían o seu labor, o perfil do asistente correspondeuse sempre co de directivos TIC das maiores corporacións e entidades nacionais.

Seis bloques temáticos con seis directores de programa

Cada asignatura, un mestre. Cada interpretación, un director de orquestra. O congreso vaise dividir nunha serie de bloques temáticos, do luns 6 ó sábado 11, cada un deles cun director de programa que, ademais de coordinar, achegue coñecemento. Trátase dunha serie de reputados especialistas que se van facer cargo da selección de contidos e de relatores. Estes son os directores de programa cos seus respectivos bloques.

- **Lexislación Tecnolóxica.**

Miguel Ángel Davara Rodríguez. Considerado o pai da Lei Orgánica de Protección de Datos, e o máis reputado xurista tecnolóxico de España.

- **Seguridade.**

Juan Carlos García Cuartango. Un dos expertos de máis renome no que se refire a seguridade relacionada coas novas tecnoloxías. Especialista en criptografía do Consello Superior de Investigacións Científicas (CSIC).

- **BB DD e Programación.**

Antonio Soto Rodríguez. Fundador de Alcatraz Solutions e recoñecido como o enxeñeiro que atesoura a meirande cantidade de certificacións profesionais sobre BB DD e Programación.

- **Software Libre.**

Roberto Santos. Vicepresidente de Hispalinux e membro do departamento de Investigación e Desenvolvemento de Telefónica.

- **Mobilidade e Telecomunicacións.**

Javier Franco Tubío. Director da Área TIC da Universidade de Santiago de Compostela. Vicepresidente da Asociación Enxeñeiros de Telecomunicacións de Galicia. Director da revista especializada A Nosa Rede.

- **Management & IT.**

José Antonio Rodríguez. Xerente xeral da Empresa Municipal de Augas e Residuos Perigosos de Santa Fe. Arxentina.

Axentes da evolución

Chegan seis días tecnolóxicos, TechBusiness Week

Máis de cincocentos participantes. Practicamente unha semana tecnolóxica (dígase en inglés, TechBusiness Week), entre os días 6 e 11 de xuño. Relatores de primeiro nivel. Un escenario ben equipado: o Palacio de Congresos e Exposicións en Santiago. Seis bloques temáticos con seis directores de programa de máximo renome internacional. Actividades dirixidas a usuarios habituais de novas ferramentas tecnolóxicas, pero tamén a iniciados. Catro edicións previas como catro experiencias de éxito. En definitiva, un encontro, a TechBusiness Week, organizado polo Foro Tecnolóxico e-gallaecia e promovido pola Fundación Sabiria, que vai orientada a consolidarse como un deses factores que, ó longo da historia, serviu de incentivo á evolución. Un encontro que se cambia a si mesmo para que todo cambie. Un mapa do tempo completo de Internet.

Máis información:

www.e-gallaecia.com



Voces de protesta dende a cidade dixital

O programa de TechBusiness Week enriquecese coa presenza de Mark Shuttleworth ou Paul Mockapetris

TechBusiness Week non toma partido. No mundo do software e da informática tamén hai diferentes posturas ideolóxicas, pero o Foro Tecnolóxico e-Gallaecia habilita o estrado para todo tipo de voces. Voces que levan anos ideando diferentes medidas a levar a cabo para paliar a fenda dixital nos países menos desenvolvidos. O mundo ideal para algúns dos participantes neste congreso sería un mundo onde tódalas persoas tivesen acceso ós programas e as ferramentas da Sociedade da Información da mesma maneira que respiran. Así e todo, no programa tamén hai persoas pouco sospeitosas de soste estes argumentos. A controversia, unha das razóns de ser todo congreso, está asegurada.



REDACCIÓN

Marcelo D'Elia Branco, o software é loita

“O uso do software libre na administración federal de Brasil fará que os investimentos reactiven o desenvolvemento tecnolóxico e toda a economía brasileira”. Este foi un dos principios que impulsou o labor de Marcelo Branco durante a súa etapa como consultor da Presidencia da República do Brasil para a Sociedade da Información. Branco elixiu hai tempo o camiño máis alonxado ás liñas de actuación de empresas como SCO. Se a Directiva de Patentes da Unión Europea (esa que, segundo os seus detractores, quere patentar o impatentable) discorrese por unha autoestrada, Marcelo Branco preferiría ir por unha vía secundaria. Foi vicepresidente de PROCERGS, empresa de informática do Estado de Río do Sul, e coordinador, polo Goberno do Estado, do Proxecto Software Livre Río do Sul, dende onde liderou un proceso de informatización administrativa que repercutiu nun aforro de 10 millóns de dólares en tres anos. Branco quixo dende o principio poñerlle fin ó feito de que as licenzas de software que tiña que pagar o Estado representasen o dobre do orzamento anual do Ministerio de Ciencia. Ademais, foi o responsable de meter na cabeza de Lula a seguinte idea: o software libre é tecnoloxía que evoluciona en tempo real cos desenvolvementos dos países do primeiro mundo. Marcelo Branco entrevistará no Palacio de Congressos o mércores 8, ás 16.00 horas.

Mark Shuttleworth, a Terra sóbolle a pouco

Hai quen lle gusta comandar un equipo de investigación na Antártida e hai a quen isto non lle parece suficiente. Shuttleworth, a xulgar polo seu currículo, inscribese máis na segunda corrente, a de aquelas persoas que, se existe algunha posibilidade por pequena que sexa de ser viaxeiro no espazo exterior, acabará facéndoo, malia as complicacións que sempre pode ter unha viaxe desas características. Shuttleworth, que non quere que se lle chame “turista espacial”, foi o segundo cosmonauta da historia que subiu á Soyuz TM-32 sen ter desenvolvido previamente a carreira de cosmonauta. A súa viaxe, que foi máis de traballo que de placer, foi aproveitada para levar a cabo experimentos nos eidos dos fenómenos de cristalización e da investigación con células nai. O piloto-cosmonauta Yuri Gidzenko e o cosmonauta investigador Roberto Vittori foron os acompañantes neste particular “paseo”. O caso de Shuttleworth podería ser un bo exemplo de cómo un currículo con méritos abondo pódese ver

eclipsado polo que, se cadra, é o menos importante dos méritos. A viaxe espacial vén a ser, polo tanto, como as árbores que non deixan ver o bosque. O punto de partida da carreira deste multimillonario puído comezar en 1999 (puído ser antes, pero por algún sitio hai que empezar), coa venda da firma Thawte, especializada na expedición de certificados dixitais, a Verisign. Mark Shuttleworth, que tamén se podería incluír nesa liña de persoas que están sempre onde se supón que máis proveito sacan de si mesmos, cruzou tantas veces como é posible a liña que separa a vontade empresarial do voluntariado, o espectáculo da ciencia. A partir da venda de Thawte, Shuttleworth, de nacionalidade surafricana, dedicouse a xestionar todo tipo de actividades para paliar a fenda dixital nos países menos desenvolvidos. Na actualidade é un dos maiores valedores a nivel internacional dos sistemas Linux. Mark Shuttleworth falará ás 13.15 horas, o día 9, sobre o proxecto Ubuntu.

Paul Mockapetris, de cando Internet era un obradoiro

A historia de Internet vai cinguida, dalgunha maneira, á deste especialista nas novas redes da información. El foi o responsable dunha das principais ferramentas que fai posible que o usuario da Rede lea cada mañá o seu correo electrónico. Algo tan sinxelo como estar na Rede e que os demais saiban que estás. A súa responsabilidade na Sociedade da Información empezou co deseño do DNS a principios da década dos 80, e moi posiblemente continuará



os vindeiros anos con novos sistemas de localización e busca de alto nivel. O DNS, para quen non saiba de que se trata, é un servizo de directorio distribuído de Internet, usada sobre todo para controlar a entrega de correo electrónico en Internet e tamén para traducir entre nomes de dominio e enderezos IP. Este sistema é tan importante que chega a sustentar a maior parte dos servizos que hai actualmente en Internet. Que ocorrería se non

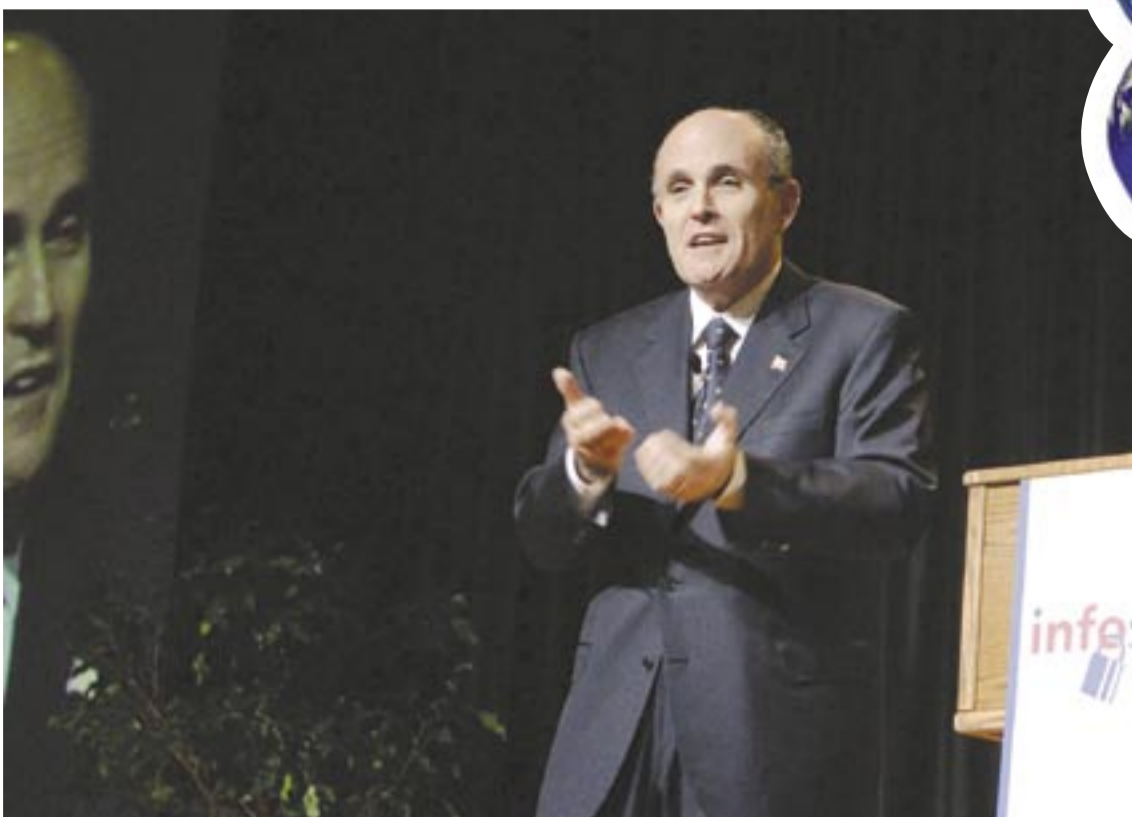
existise este sistema? A resposta é ben sinxela. Millóns de usuarios de todo o mundo poden agradecerlle a Mockapetris que os seus sitios web poidan ser localizados. Se



non fose por el, o fluxo de correo pararía. Mockapetris é científico xefe e Membro da Xunta Nominum. Como ben se dixo ó principio destes breves apuntes biográficos, trátase dunha das personalidades que máis contribuíu ó desenvolvemento da comunidade informática e á evolución de algo que, malia todo, aínda está en constante evolución, Internet.

Luis Jiménez, a seguridade como impulsora da información

Sen o factor seguridade, a Sociedade da Información será como unha promesa a medio cumprir. Unha boa idea malamente desenvolvida. As cidades dixitais, que son o soño da Sociedade do Coñecemento, deberían poñer o cartel de pechado en todo o momento en que fallase algo tan sinxelo como asegurar que o correo dun primeiro a un segundo non vai ser lido por un terceiro ó que ninguén convidou. E que lle quedaría a unha persoa que decidise dar o paso de efectuar os trámites coas administracións públicas a través das novas tecnoloxías? É aí, no reforzamento das garantías de seguridade, onde hai que situar o traballo de persoas como Luis Jiménez, un dos convidados desta TechBusiness Week e que, ademais de conferenciante, é subdirector xeral adxunto do Centro Criptolóxico Nacional (CCN) e xefe da Área de Certificación do Organismo de Certificación. Especializado en matemáticas, criptoloxía e tecnoloxías da información, é representante nacional nos comités INFOSEC do Consello da Unión Europea e da OTAN. Entre os principais cometidos de Jiménez atópase o do desenvolvemento do Esquema Nacional de Avaliación e Certificación da Seguridade das TIC. Luis Jiménez falará na TechBusiness Week o día 7 de xuño, martes, ás 10.30 horas.



Os terroristas atacan a túa cidade, que farías ti?

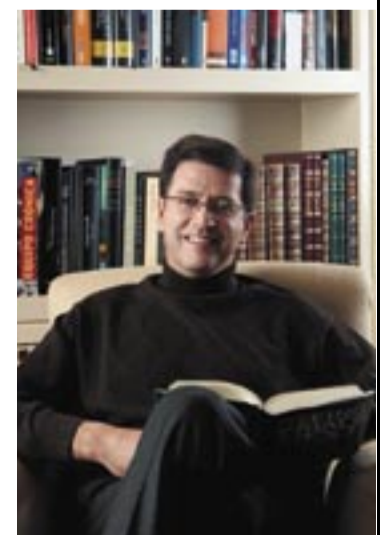
Rudolph Giuliani, ex alcalde de Nova York, acode a Santiago para falar de liderazgo en situacións extremas

Unha das novidades máis salientables para esta quinta edición da TechBusiness Week é a inclusión no programa da xornada de "Management", unha actividade baseada na capacidade de liderazgo (que é un líder? como se detecta? que pode achegar ó sector tecnolóxico?). É nesta liña de facerse con aquelas voces ás que por determinadas circunstancias lles tocou dirixir unha empresa ou unha institución onde hai que situar a presenza de Rudolph Giuliani. O programa complétase con outros persoeiros ós que, por vontade propia ou non, tamén na súa vida acabaron á fronte dalgunha iniciativa.

galego puído conseguir a revista Código Cero acerca de Sobolewski na Rede. Os datos son escasos, pero certos. Este pequeno detalle, lonxe de restarlle interese á súa figura, fai que o futuro participante na TechBusiness Week queira saber aínda máis datos del. Especialista en sistemas informáticos de seguridade, é creador e editor xefe da revista Hakin9 Magazine, da que reproducimos unha serie de portadas e membro do grupo Hakin9lab, a través do que investiga e dirixe obradoiros. Toda aquela persoa que queira aprofundar nos seus coñecementos sobre seguridade, deberá achegar ben a orella a este especialista en enxeñería do software.

Miguel Ángel Amutio, código aberto no Goberno

A aposta deste ano da TechBusiness Week a prol das diversas cabezas pensantes do software libre espalladas polo mundo é digna de terse en conta. Amutio é un dos representantes desta corrente no Goberno español, concretamente a través do seu cargo como coordinador do Grupo de Software



REDACCIÓN

Rudolph Giuliani, o home que quixo executar a Bin Laden

Rudolph Giuliani xa era famoso antes do atentado do 11-S en Nova York, sobre todo polas súas (discutibles para algúns) medidas para reducir a delincuencia nesta cidade, conseguíndoo segundo as estatísticas nun 57%. Á TechBusiness Week acudirá para liderar, precisamente, unha xornada sobre liderazgo. Que facer se es alcalde da que se cadra é a cidade máis importante do mundo e esta está a ser atacada polos terroristas? A resposta, segundo o propio Giuliani, é ter algo no que crer. Principios políticos, morais ou relixiosos. Optimismo. Capacidade de comunicación. Este político republicano, que está a traballar con outros países dende Giuliani Partners para reducir a delincuencia, pediulle a George Bush que lle deixara, persoalmente, acabar coa vida de Bin Laden, no caso de que este fose atrapado. "Pedínlo o 14 de setembro de 2001. Díxenlle que se atopaba a Bin Laden eu sería a persoa máis axeitada para executalo. Naquel momento, miroume e creo que pensou que estaba nun ataque de carraxe, pero non, sigo a pensalo", dixo Giuliani nunha entrevista á CNN con motivo da súa participación nun congreso sobre medicina e automoción en España. Elixido pola revista Time como home do ano, Giuliani está considerado un dos líderes máis influentes do mundo, feito que contrasta coa súa negativa a presentarse ás eleccións presidenciais do seu país en 2008. "Un non pode planificar o futuro, é o futuro o que nos planifica", sostén. O ex alcalde de Nova York, de tódolos xeitos, tamén ten os seus detractores, espallados por todo o mundo. O que máis se critica del é precisamente o método que elixiu para loitar coa delincuencia na súa cidade. Así o explica o xornalista Charles O'Byrne no seu artigo *Cómo Giuliani limpou Manhattan*: "Quen coñece Nova York, tanto se é residente de toda a vida como

acabado de chegar ou visitante habitual, coinciden en que nunca antes o distrito de Manhattan fora tan seguro, limpo ou divertido de visitar (...) Pero a maxia do alcalde non chegou a outras comunidades menos favorecidas. Giuliani será recordado por moitas cousas dignas de eloxio, pero non pola súa compaixón cos máis pobres".

Rudolph Giuliani intervén na xornada de *Management* (sábado 11) ás 16.30 horas.

Mark Minasi, o "Stephen King" da informática

A tecnoloxía, mal que lle pese a algúns, pode ser divertida. Non o sabíamos ó principio (a primeira vez que collemos un teclado entre as mans), pero a xente como Minasi contribúe a que os usuarios se quiten a cinta negra dos ollos. Autor dalgúns dos libros máis vendidos do eido da informática, comunica os seus coñecementos dunha maneira que non fai falta facer esforzos de concentración. As súas ideas chegan de xeito doado, e non importa que a súa conferencia se celebre un luns a primeira hora da mañá (aínda que non é o caso, porque Minasi estará no Palacio de Congresos o mércores 8 ás 10.00). En ocasións, o máis complicado é dicilas cousas de xeito fácil, sobre todo para persoas cunha ampla formación en materia tecnolóxica e no eido da computación persoal. Minasi é coñecido por ser o autor de libros de título aparentemente clónico, pero moi ben valorados pola comunidade informática mundial: *Mastering Windows Server 2003*, *Mastering Windows NT Server*, *Mastering Windows 2000 Server* ou *Mastering XP Professional*. Tamén é autor do que se considera o libro de referencia no eido da reparación de hardware nun PC, *The Complete PC Upgrade and Maintenance Guide*.

Steve Morrison, administrador do GDC Program

Desenvolvedor global de General Electric, considerado a man dereita de Jack Welch ("*O Tiger Woods dos negocios*"), presidente e conselleiro delegado da devandita firma. A

súa función é a de autorizar e administrar un grupo de provedores preferenciais de General Electric, o GDC Program. Este programa, segundo informa e-Gallaecia, ten provedores en India, México, China e Europa. Morrison encárgase de que todos eles cumpran cos niveis de calidade, seguridade e cumprimento que esixe a General Electric. Outra das súas responsabilidades é buscar novas ubicacións xeográficas para os GDCs.

Morrison intervén na TechBusiness o mércores 8, ás 12.30. O seu relatorio xirará en torno a súa experiencia en General Electric, sobre todo no que atinxe a estratexia e TIC.

Emilio Ontiveros, planificando unha España internauta

O ministro de Industria, José Montilla, designouno presidente da Poñencia que traballará sobre o vindeiro programa para converxer con Europa na Sociedade da Información. Este catedrático de Economía de Empresa da Universidade Autónoma de Madrid e director da revista *Economistas*, podería achegar en Santiago algunhas claves sobre o camiño que debe tomar España para acurtar distancias co resto da Unión Europea no que se refire a nivel de penetración de Internet. Por que aínda non nos fiamos de comprar na Rede? Por que hai tantas empresas que aínda non efectúan operacións na Rede e que nin sequera teñen páxinas web en condicións? Por que hai tanta xente que non sabe o que é un correo electrónico? Se o proxecto do Ministerio de Industria para paliar a fenda dixital en España fose un edificio a construír, Montiveros sería o planificador de obra, supervisor da mesma, a persoa que non se separa do lugar onde máis actividade se concentra. Alí onde máis pedra hai que picar.

Ontiveros intervén o xoves 9 de xuño ás 12.30 horas. O seu relatorio leva este título: *O sector das telecomunicacións despois da burbulla*.

Piotr Sobolewski, a seguridade a proba

Pouca información en castelán ou

A vida mellorada

A Coruña acolle a partir do 25 de xuño a nova edición de **Mundos Dixitais**, organizada pola Consellería de Cultura a través da Dirección Xeral de Comunicación e Audiovisual



Escena creada en The Mill

REDACCIÓN

Urbansimulations e The Mill, responsable dos efectos especiais de Gladiator

Mundos Dixitais, que se celebra na Coruña entre o 25 de xuño e o 2 de xullo (entre o Paraninfo da Universidade e Palexco), segue a ampliar o seu programa. Días antes da publicación desta revista, os organizadores deste encontro puideron confirmar a presenza da empresa galega Urbansimulations nos obradoiros avanzados de animación. O director de arte desta firma, **Luis Rivero**, encargarse de amosar o proceso a seguir para a creación de ambientes virtuais. Cómpre subliñar que a actividade desta empresa foi recoñecida o ano pasado coa concesión do premio Siggraph 2004 nos Ánxeles, un dos galardóns máis prestixiosos (se non o que máis) do sector da animación 3D. Rivero, segundo fixo saber Mundos Dixitais, collerá as rendas neste encontro dun proxecto de película de arquitectura completa. Dito doutra maneira: dende o guión

e o *storyboard* ata a posproducción, pasando por toda esa serie de cruciais “entre actos”, como por exemplo a modelación da escena, a animación dos personaxes virtuais ou a edición.

Ademais, Mundos Dixitais tamén contará coa participación de **Jordi Barés**, supervisor de VFX en The Mill, a firma responsable dos efectos especiais de *Gladiator*, de Ridley Scott, pola que recibiu un Oscar. Jordi Barés asumirá a responsabilidade dun obradoiro avanzado sobre, precisamente, efectos especiais. Cómpre sinalar que no seu currículo atopamos o seguinte dato: traballou en varios spots publicitarios de empresas nada sospeitosas de non escoller ós mellores en materia de *marketing*: PlayStation e Nike.

No obradoiro de Mundos Dixitais, Barés falará da súa experiencia no desenvolvemento de imaxes con multitudes, dende a captura do movemento para o seu uso en masas ata as técnicas de filtrado e *render* empregadas. O traballo de Barés xa foi recoñecido con numerosos galardóns do eido internacional, como os BTAA Craft Award, os Clio Award ou os do Australia Effects an Animation Festival. Responsabilidade súa tamén foron os numerosos premios ós mellores efectos que recibiu o filme *Gladiator*, unha obra que, se pasa á historia do cine, será precisamente polos seus aspectos técnicos.

Animando a animación

Logo do Cartoon Future, a edición dos Mundos Dixitais 2005 situará de novo á Coruña como o punto exacto onde se pecha o círculo da animación europea. Toda a atención das persoas que desenvolven algún 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 do reputado artista Isaac Kerlow (www.kerlow.com), “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, cómpre sinalar que cando se rematou este artigo estaba confirmada unha longa serie de actividades de interese, como por exemplo o obradoiro *Xogos de papel* sobre guión de animación efectos especiais que correrá a cargo de **Ángel de la Cruz** (da empresa galega Dygra) ou o devandito obradoiro *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). De igual maneira, reviste interese o taller de animación e efectos especiais de **Gonzalo Rueda** (Animated Pixel). Tamén está confirmada unha ampla representación da firma Softbren (**Jacques Isaac, Alberto Neira e Fernando Navarro**), de Filmax 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 Dirección Xeral de Comunicación e Audiovisual, Galicia Camiños da Concordia, a Universidade da Coruña, a Obra Social de Caixa Galicia e o Consorcio Audiovisual de Galicia.**

Videoxogos: xornadas de portas abertas

A dirección do encontro non sei vai esquecer dos afeccionados ós videoxogos, para os que xa ten preparada unha zona de lecer permanente de máis de 1.000

metros cadrados no Palacio de Congresos e Exposicións da Coruña (Palexco). Neste espazo, preténdese que o tedio non teña cabida, de aí que o programa inclúa acceso libre a demostracións e campionatos sobre diversos xogos e plataformas, como PlayStation, Nintendo, Xbox e Electronic Arts. De feito, a creación audiovisual para videoxogos vai ser un dos temas sobre os que xiren gran parte das actividades, agora que (precisamente) se celebran os dez anos de PlayStation. Os directivos desta plataforma estarán en Mundos Dixitais para falar do futuro do sector e do desenvolvemento de produtos para as súas novas consolas, incluída a PlayStation Portable. É aí onde hai que situar as intervencións de Jorge Huguet, director de marketing da devandita empresa en España. O programa de Mundos Dixitais no sector de videoxogos complétase cos seguintes obradoiros e relatorios:

Luns 27 de xuño

Mañá

- Jorge Huguet: *Evolución da produción de videoxogos.*
- Mark Green e Mitch Philips (Sony Computer Entertainment Europa): *Adaptación dun videoxogo á nova consola PSP. Medieval.*

Tarde

- Iñigo Vinós (director de marketing de Pyro Studios): *O desenvolvemento de videoxogos, da idea ó lanzamento.*
- José M. García Franco (xefe do proxecto *Commando Strike Force*, de Pyro Studios): *Creación de videoxogos: que, como, quen?*

Martes 28 de xuño

Mañá

- Flavio Escribano (Universidade da Coruña): *Novas esixencias na creación de xogos.*
- Adam Russell (xefe de programación e IA de FABLE): *Programación de Intelixencia Artificial.*

Tarde

- Rubén Alcañiz (xefe de programación de Gameloft): *Videoxogos para móbiles*

Máis información:
www.mundosdigitales.org



Escenario desenvolvido en Urbansimulations

Unha xornada no lado máis práctico dun portal

Trámites, consellos e axudas en galiciaaberta.com, paso a paso



REDACCIÓN

• Boletín

Nesta sección aparece a información máis actual en materia de emigración e asuntos relacionados. Eventos e novidades. Como por exemplo a recepción dos participantes no programa Reencontros. Este apartado é de utilidade para acceder a información rápida, breve e directa.

• Novas

Este apartado é menos axenda e máis xornal có anterior. Funciona como un noticiario especializado sobre cuestións que atinxen ós emigrantes, de semellante maneira ó que ocorrería se no Google, na ferramenta “noticias”, se escribiran as seguintes palabras: “emigración+Galicia”. Trátase dun apartado que se actualiza de xeito constante.

• Programas e axudas

Se cadra a vertente máis práctica do portal, alí onde a saudade dá paso ó trámite. De gran interese para emigrantes, emigrantes retornados e, por suposto, inmigrantes. Tamén é de inescusable visita para todas aquelas persoas que desexen reencontrarse cos seus parentes, xa que se inclúen tódolos detalles acerca do programa Reencontros. Ademais, ofrécese información e ferramentas prácticas (inscricións e trámites) sobre actividades culturais, adquisición de fondos bibliográficos, material deportivo, intercambios, accións formativas ou axudas directas. Tamén se achegan datos sobre vivenda.

• Formación

Un dos apartados máis importantes. Se os inmigrantes xa teñen, de por si, problemas para conseguir traballo, a cuestión agrávase cando o seu currículo foi feito á medida dos contratantes doutros países. O que existe o mercado laboral galego pode ser distinto do que existe o de outro país. É aí onde hai que situar a listaxe de servizos que se ofrecen neste apartado. Cursos sobre lingua, historia e cultura galega, formación

celebrar o seu décimo aniversario co seguinte lema: “Dez anos traballando para que traballes”. Este apartado do Portal da Emigración, de doado manexo (inclúe sección de preguntas e respostas, para orientar ós que precisen orientación), baséase nas vantaxes laborais de Internet, plataforma que a fin de contas é a resposta á esta pregunta: Cal é o medio para contactar con máis xente no menor tempo posible e que nun breve lapso



ocupacional e empresarial ou perfeccionamento en xestión de recursos.

• Bolsa de emprego

Este apartado resúmese en seis puntos: solicitude de empregados, autoemprego, preguntas e respostas de emprego, currículo e máis buscador de ofertas. O modo de emprego é o mesmo có servizo da Fundación Galicia Emigración, que conta á súa vez coa experiencia de CIMO, unha organización galega sen ánimo de lucro que vén de

vai ser utilizado por todo o mundo para calquera tipo de trámite?

• Guía do retorno

O regreso non é doado. Fan falta trámites, orientación, guías, mapas e, en definitiva, consello. Neste apartado trátase de facilitar, na medida do posible, o retorno. Tanto en cuestións de saúde, traballo e vivenda como en educación e servizos sociais. A sección, estruturada en puntos concretos e de doado manexo, baséase no seguinte principio: o emigrante retornado, na meirande parte dos casos, precisa axuda, mans amigas. Esta é unha das seccións onde máis esforzos se levaron a cabo á hora de proporcionar unha información plena e detallada da tramitación. Dunha ben levada tramitación depende que se empregue máis ou menos tempo en regresar a Galicia. A sección complétase con datos concretos sobre que facer para obter o pasaporte español, descontos na viaxe, DNI, empadramento, certificado de emigrante retornado, asistencia sanitaria ou validación do carné de conducir do país de orixe.

• Correo

Entre outros moitos apartados, o Portal da Emigración inclúe un servizo de correo electrónico para as persoas que pertencen a algunha das comunidades galegas espalladas polo mundo. Trátase dunha ferramenta de primeira orde para as persoas separadas por grandes distancias, e así o quere facer saber a Consellería de Emigración. Inclúense 25 megas de almacenamento e filtros contra o correo lixo (spam) e os virus.

• Raíces

Un dos servizos máis atractivos do portal, sobre todo polo que ten de buscador de seres queridos ou, no seu caso, de parentes ós que xa se lle perdeu a pista. O funcionamento divídese basicamente en dous pasos: edición de criterios (o usuario debe incluír os seus datos xenealóxicos, os apelidos, a poboación e o país) e habilitación de perfil (unha sección que, calquera que encheu os datos de alta dun servizo de correo electrónico, poderá encher sen grandes dificultades). En Código Cero, tendo en conta que somos galegos e que os galegos (case por norma) teñen parentes ou amigos no estranxeiro, démonos de alta no servizo Raíces. O primeiro paso é escoller o idioma (pinchamos en “galego”). Unha vez que se elixe a lingua cómpre encher os datos persoais. Logo de achegar estes datos, vén o seguinte paso, que é facilitar a liña xenealóxica, tamén coñecida como “apelido”, sexa noso ou dos nosos devanceiros. Pódense achegar varios apelidos. E tamén se pode, loxicamente, elixir onde queremos que o sistema busque o apelido solicitado. O servizo, de feito, inclúe unha base de datos de persoas rexistradas.





Antonio Fernández Cabezas, José Ramom Pichel, Diego Vázquez e Luz Castro, responsables de imaxin|software a dous pasos da súa sede, na rúa Entremurallas de Santiago

imaxin | software: "Coa tradución do Office 2003 e o Windows ó galego rematou o baleiro de terminoloxía informática na nosa lingua"

No desenvolvemento da versión galega do Office 2003 houbo moita responsabilidade autóctona, como a que achegou imaxin|software, que volveu repetir colaboración con Microsoft e a Xunta logo da súa experiencia previa "galeguizando" o Windows XP. Para esta empresa, a conversión do software é un feito sen precedentes, tanto por ser a primeira vez que o paquete ofimático de máis amplo uso se traduce ao noso idioma, como pola cantidade de terminoloxía xerada. Cómpre sinalar que o traballo do equipo técnico e lingüístico xirou en torno a un volume de 450.000 palabras. Neste labor de envergadura participou unha importante cantidade de tradutores, filólogos, enxeñeiros e betatesters. Código Cero puído falar con dous membros deste equipo, José Ramom Pichel e Diego Vázquez Rey, responsables de proxecto e marketing, respectivamente. Tanto a título individual como de forma conxunta, Pichel e Vázquez fixeron fincapé nos meses de arduo traballo que houbo detrás desta monumental tarefa de tradución. Así e todo, non cruzan os brazos á espera de que se opere a milagre e que todo o mundo aposte de súpeto polo galego. Puxéronlle o punto e final a un baleiro tecnolóxico na nosa lingua, pero aínda queda moito por facer, sobre todo se temos en conta que o castelán e o galego non están en igualdade de condicións. Trátase dunha cuestión de xustiza. Ó castelán sobre quen o apoie. Centos de millóns de almas. A quen vas apoiar ti? A única realidade é esta: agora os computadores falan a lingua dos nosos avós.

FERNANDO SARASQUETE

-Que significou este labor de tradución para imaxin|software dende o punto de vista humano?

- (Diego e José Ramom) En imaxin participaron dez persoas. Informáticos, lingüistas, asesores e betatesters. Microsoft entra en xogo dándoches unhas baterías de probas. Por exemplo, facilítanche o Windows en chinés e tes que comprobar que encaixa a versión en galego. Hai moitas probas ó longo do camiño. Hai que simular tódalas mensaxes que van saíndo. Tamén hai que ter en conta o tamaño do texto, xa que os termos en inglés soen ser máis breves cós nosos. No caso do alemán, o espazo que teñen que deixar para os textos é moito maior. Empregáronse aproximadamente cinco meses na tradución e todo o proceso de probas durou, en realidade, moito máis.

-Que é o máis importante deste descomunal labor para a nosa lingua?

- (José Ramom) O máis importante disto é que rematou en gran medida esta situación de baleiro en Galicia no que se refire á terminoloxía informática. - (Diego) En realidade xa existían uns glosarios, algo de vocabulario. O traballo que tivemos que facer foi inmenso, xa que houbo unha tarefa de creación terminolóxica brutal...

-Creación?

- (Diego) Windows ten moitísimas palabras que descoñecemos. A maioría da xente non usa nin o 20% das funcións que ten o Office... - (José Ramón) É certo que foi un traballo de envergadura. Houbo que coordinar a moita xente. Non só internamente, en imaxin, senón entre a nosa empresa e Microsoft. - (Diego) Microsoft é moi estrica nesta cuestión. Son moi rigorosos levando a cabo múltiples probas para comprobar a excelencia do software. E logo está a cuestión da seguridade. Que é o que pasa? Por que parece que se fala tanto ultimamente de que os seus programas teñen problemas, de que non son seguros? A resposta é esta: fálase tanto dos seus supostos problemas por que Windows é o sistema máis utilizado. Se só o usase unha minoría, as cousas serían ben distintas.

-Por que non había en Galicia máis vocabulario tecnolóxico escrito?

- (Diego e José Ramom) Porque non había necesidade. Nós si que levamos anos usando este tipo de termos, porque nós traballamos no noso idioma que é o galego. Tivemos que buscar as solucións terminolóxicas entre nós asesorados nos casos dubidosos polo ILG.

-De cantas palabras estamos a falar nesta tradución do Windows e o Office?

- (José Ramom) Aproximadamente tivemos entre mans un volume total de 600.000 palabras. Máis do Office ca do Windows. Para a primeira das ferramentas manexamos unhas 450.000. Foi un proceso, o da tradución e localización, paralelo ó dos vascos. De tódolos xeitos, eles saíron con vantaxe...

-E logo por que?

- (Diego) Porque tanto eles como os cataláns xa tiñan versións na súa lingua do Windows 98. Para eles existía nun principio un mesmo volume de palabras para manexar, pero xa tiñan resolto algo tan sinxelo como atopar a tradución de "computer" ou "short cut", que para o noso caso é "computador" e "atallo".

- (José Ramom) Volvendo ó que comentamos antes, quero dicir que unha das cousas boas que trae todo isto é que agora vai haber uns termos fixados e, non só fixados, senón tamén presentes no sistema operativo e no paquete Office e por tanto difundidos.

-Están agora as devanditas linguas oficiais nas mesmas condicións?

- (Diego) As tres linguas oficiais están nas mesmas condicións aínda que o catalán conta con algunhas ferramentas máis.

-Que achega este labor de tradución á sociedade galega?

- (José Ramón) Achega un elemento normalizador da lingua. Dá a entender que as novas tecnoloxías encaixan no galego e viceversa. É un salto cualitativo no sentido de que hai un sistema operativo de amplo uso que agora xa está traducido. Isto ten un efecto social semellante ó que se deu cando a Televisión de Galicia traduciu a XotaErre ó galego na serie Dallas. Se estas ferramentas se consolidan van erradicar por fin ese léxico tecnolóxico que se usa en moitos sectores e que non é outra cousa que castrapo.

-Castrapo?

- (José Ramón) Si. Por exemplo, temos o caso do termo "computador". É unha palabra que vén do inglés. "Ordenador" é un termo castelán que, á súa vez, vén do francés. É nese tipo de cousas onde se ve ben ata que punto estamos influídos polo castelán. Logo tamén temos "acceso directo" que no noso caso pasa a ser "atallo". Pero hai moitos máis exemplos. Como "hard disk", que no castelán foi traducido erroneamente como "disco duro", sendo o máis normal que se traducise como "disco ríxido". Nós apostamos pola expresión "disco ríxido".

- (Diego) O mesmo ocorre con "library". En castelán, seguramente debido a un fallo dalgún informático, pasou a ser "librería". Pero non é para nada exacto. O termo máis axeitado dende o principio debeu ser "biblioteca". En tódolos idiomas traducíuse así agás no castelán.

-Nós fixémonos eco no número pasado dun estudo que di que hai moitas linguas no mundo que van camiño de extinguirse pola forte presenza do inglés en Internet e, de forma paradoxal, por non estar na Rede...

- (Diego) Se cadra o que ocorre é o seguinte: antes unha lingua e unha cultura salvábanse a si mesmas por estar illadas e agora ó mellor pasa exactamente o contrario. Xa non chega con iso. No caso do galego cómpre dicir que segue vinculado a determinados eidos da vida, so-

bre culturais. Pero, posiblemente, na tecnoloxía non sexa así. Espero de verdade que a tradución destas ferramentas contribúa a paliar esta situación.

-Poderemos falar no educativo de igualdade de condicións co castelán?

- (José Ramom) Estamos a tratar a lingua galega como se fose unha opción. Non é unha opción porque non compite nunhas circunstancias de igualdade.

- (Diego) Sabemos que a Xunta de Galicia está a instalar estas ferramentas en galego nos colexios. O que ocorre é que cremos que a maioría da xente non sabe da súa existencia. É importante actuar no eido educativo, porque se os rapaces logran afacerse a este software na nosa lingua, logo non querearán cambiar. Que ocorrería se ós cativos lles puxesen agora mesmo na televisión a Shing Chan en castelán? Quen o ía ver?

-A maiores, queredes achegarles algunha mensaxe ós lectores?

- (Diego) O importante é que a xente saiba que están estas ferramentas traducidas e as descarguen. O corrector do Office xa vai pola terceira edición e a maioría da xente aínda non sabe que ten o corrector de galego no procesador de textos. Igual que se selecciona o español, pódese seleccionar o galego. É fundamental que saiban como hai que facer para descargar todo isto. Tanto dende www.microsoft.es, accedendo a Descargas e logo á sección Descargas Mundiais. Tamén se pode baixar dende a web da Consellería de Educación, www.edu.xunta.es, a través do seu portal educativo.

-Para rematar, faládenos dalgún proxecto no que esteades centrando agora os vosos esforzos...

- (José Ramón) Dentro da nosa forte aposta polo I+D+i, e dentro do carácter innovador que queremos dar ós nosos produtos, temos que falar do Opentrad. Trátase dun sistema que traduce textos enteiros dende o español a calquera das outras linguas oficiais do país. E viceversa. É un servizo bidireccional. Un programa software aberto que está desenvolvido de forma conxunta por un consorcio de empresas e universidades, do que formamos parte. Nós somos os impulsores desta iniciativa. Creemos que estará a disposición dos usuarios en xeral a finais de ano. Poderá ser descargado de balde.

-Na Rede hai sistemas de tradución automática que deixan moito que desexar...

- (José Ramón) Nisto 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 redactor que se dedique a cuestións de estilo.



Galicia Encantada:

enciclopedia web da fantasía popular

**FERNANDO SARASQUETE
ANTONIO REIGOSA**

Cada vez que nalgunha aldea morre un galego, morre vocabulario. Morre unha parte importante da nosa cultura. A vulgar polo proceso imparabile de despoboamento rural e a tendencia castellanizante de gran parte da mocidade urbana, as palabras seguirán a perderse. A riqueza dunha lingua avalíase a pé de corredoira. Non existen ducias de expresións galegas para designar unha praza con rotunda. Pero si que as hai para denominar os diferentes tipos de pedras que molla o río. As lendas fálanse con lume de lareira, dificilmente con calefacción comunitaria. Castelos encantados, agochos de mouros, obxectos, ritos e pedras. Esta terra é un compendio de culturas ancestrais que a duras penas foron cristianizadas. Debaixo dun cruceiro hai un lugar de ritos pagáns. A carón dunha capela, un leito de pedra para a fertilidade. Quen vai falar deles cando o rural quede baleiro?

Así e todo, a medida que esta Galicia da que estamos a falar morre un pouco máis, van xurdindo todo tipo de iniciativas para poñerlle algún tipo obstáculo ó proceso. Moitos destes proxectos nacen, paradoxalmente, en Internet. É o caso da web Galicia Encantada (www.galiciaencantada.com), na que non se fala do "encantados" que están os galegos de ofrecer un feixe de tópicos doadamente consumibles polos turistas, senón doutra cousa. Outra cousa que

é que como unha árbore centenaria, un cercado de pedras ou un muíño de auga esquecido. Detrás deste proxecto está o escritor galego Antonio Reigosa, estudoso da mitoloxía popular e da literatura de tradición oral de Galicia, que conta para estas tarefas recompilatorias co asesoramento técnico de Manuel Fernández Prado, da firma Desarrollos Lugonet, unha das empresas máis activas no que se refire a poñer en xogo a Galicia a través de Internet. A web, que está operativa na Rede dende principios de marzo de 2005, ten o seguinte obxectivo principal, segundo fixo saber a Código Cero o propio Reigosa: aproveitar as posibilidades da Internet para achegar a calquera interesado, sexa cal sexa o punto xeográfico onde se atope, a máxima información posible arredor da cultura tradicional galega. Ao mesmo tempo, e á inversa, esta mesma vía permite estar en disposición de incorporar á súa base de datos todos aqueles textos, documentos, lendas e demais manifestacións do tradicional galego que calquera colaborador, desde o recuncho máis insospeitado, teña a ben achegar. Os temas que están accesibles neste momento na páxina, malia súa variedade, forman parte dun mesmo tronco: *A Morte, Andel de Marabillas, Astroloxía, Augas, Calendario, Cocos e Monstros, Edificios Encantados, Fauna, Flora, Galicia Desaparecida, Lume, Heroes, Literatura, Medicina, Mitoloxía Religiosa, O Alén, O Demo, Seres ou Xeografía Mítica*. Cada tema é un clic que nos leva directamente a

coñecer lendas de personaxes como o cura Antoñanes e os nubeiros, Roldán e as costureiras de Puxares ou se cadra ó mítico bandoleiro galego Xan das Congostras. A web baséase na teoría de que cada internauta galego coñece, polo menos, unha historia interesante que contar sobre a súa terra.

A que esperas para facela chegar? Ademais, do que se trata nesta web é de dar a coñecer un riquísimo patrimonio cultural que, a xuízo do responsable do proxecto, non está debidamente coñecido. É aí onde entra en xogo o papel divulgador desta iniciativa. Algo así como xuntar palabras nun único foro para ir conseguindo frases definitivas. Non serán tódalas frases nin tódalas historias, xa que unha boa parte destas xa se perderon, pero si que servirán de exemplos de posta en valor de referentes culturais tradicionais, "non para que pervivan como mostras arqueolóxicas do pasado senón como alicerces dun futuro en permanente cambio", di Reigosa. E conclúe: "Sabendo de onde vimos, mellor atinaremos cos camiños que queremos transitar no futuro". Galicia Encantada quere atender especialmente as manifestacións de carácter local. Así as lendas e os seres que habitan castros, mámoas, fontes, penedos, covas, illas, ...etc. coas súas particularidades locais van axudando a elaborar o grande corpus da fantasía popular de Galicia. Desde o pequeno, o individual e o local, chegarase a comprender o colectivo cultural que representamos



dentro dun mundo globalizado e totalizador.

Así e todo, os responsables desta iniciativa non están a facer unha nova sobre cousas vellas unicamente para os vellos. Un dos obxectivos primordiais da iniciativa é captar a atención das novas xeracións (e tamén dos docentes), estudantes que traballan arredor da literatura e da mitoloxía popular tradicional.

Este é (podería denominarse así) o manifesto de Reigosa:

- Poñer en valor a literatura de tradición oral, a primeira literatura que existiu,
- Amosar as posibilidades deste patrimonio oral con actividades axeitadas.
- Concienciar ós máis novos para que nun futuro, coa formación correspondente, tomen interese polo estudo, a investigación e a difusión da literatura oral galega como parte que é dun sistema literario antigo e universal.
- Incentivar o coñecemento do entorno e dos seus habitantes, do valor das tradicións e das persoas maiores que as coñecen e as transmiten.
- Valorar o papel da conversa e a necesidade de saber contar, pois

a claridade na expresión é clave na formación da persoa.

- Integrar ós escolares procedentes doutras culturas compartindo os seus contos e os nosos, que, ó cabo, son os mesmos.
- Transmitir a idea de que se poden divertir contando e escoitando; escribindo coa boca e lendo cos oídos, para, finalmente integrar as novas Tecnoloxías da Información e a Comunicación (TIC) no traballo dos escolares, que poderán aprender como dous mundos aparentemente incompatibles, o da tradición e a modernidade, enriquecense mutuamente.
- Estar na rede é unha das mellores maneiras de estar no mundo. A cultura galega debe aproveitar, non pode deixar de lado este medio, para estar no lugar que lle corresponde. Agora os galegos de Australia e de Lugo, poño por caso, poden conversar ou relacionarse en tempo real grazas á Rede. É unha obriga tamén dos poderes públicos contribuir a que así sexa, e a que o resto do mundo saiba da nosa existencia.



PC Práctico



Emiliano Gómez
emiliagv@usc.es

Que o computador é un obxecto delicado é algo que está fóra de toda dúbida. Debemos protexelo de posibles ataques como se nos protexéramos a nós mesmos. É aí onde cobran sentido ferramentas como FIREWALL ZoneAlarm, da que imos falar a continuación. Trátase dun programa cortalumes por software que, como tódolos programas deste tipo non é fiable ó 100%, pero que é descargable en español, doado de manexar e bastante efectivo. Tomade nota.

PROTEXER O ACCESO Ó NOSO ORDENADOR CO FIREWALL ZONEALARM



INTRODUCCIÓN

A utilización dun antivirus combinado cun firewall é unha das primeiras medidas a tomar para ter certa seguridade nas comunicacións en Internet, mais se ben o antivirus nos mantén protexidos ante virus (programas informáticos) o firewall pecha con chave o acceso a noso equipo (como un escudo) permitíndolle só acceder ó persoal e sitios autorizados.

Ante todo dicir que ningunha protección para Internet é fiable ó 100%, pero hoxe en día ca proliferación da tarifa plana para o acceso a Internet, tanto nos fogares como nas empresas, co acceso desde casa a banca electrónica, a sitios de



compras, a formularios de todo tipo é necesario ter un mecanismo de seguridade que impida que persoas alleas accedan ó noso equipo ou ben que programas alleos obteñan información desde noso ordenador e que nos permita controlar a concesión de permisos de entrada e saída a Internet desde fora a dentro e de dentro a fora do noso equipo.

Existen firewalls por hardware e por software, hoxe propoñonos un programa firewall por software chamado ZoneAlarm en español, gratuito e moi doado de manexar para comezar.



COMO PROTEXE O FIREWALL

Basicamente fai un seguimento dos arquivos que van e veñen de noso PC do interior ao exterior monitorizando os parámetros da conexión. De entrada denega todo o tráfico e pecha todos os portos do equipo; nós poderemos aceptar ou bloquear ese tráfico de acceso. Hai que ter en

conta que as veces pode dar lugar a incompatibilidades ou interferencias con algunhas aplicacións, das moitas que se poden ter instaladas no ordenador.

1. Protección de Servidor de seguridade, accesible con contrasinal, protexendo as "portas" do equipo. (comprobe a seguridade dos seus portos antes de instalar o ZoneAlarm desde a Asociación de Internautas, conectándose a dirección <http://www.internautas.org/wscanonline.php> e repita este chequeo cando xa teña instalado o ZoneAlarm)
2. Controlando e protexendo os programas evitando que as aplicacións dos piratas informáticos utilicen ou danen o sistema.
3. Protexendo o correo electrónico, poñendo en "corentena" os ficheiros adxuntos potencialmente perigosos enviados ou recibidos.
4. Protexendo a privacidade, impedindo que as "cookies" de Internet divulguen información a cerca de vostede e impedindo que se faga un seguimento do uso que vostede fai de Internet.
5. Operativo tamén para ordenadores móbiles.



DESCARGA

A páxina en español do sitio Zone Labs é <http://download.zonelabs.com/bin/free/es/products/zapDetails.html> podendo descargalo desde o sitio <http://www.seguridaenlared.org/es/index4esp.html> da Asociación de Internautas, premendo no enlace Descarga ZoneAlarm.

INSTALACIÓN

Unha vez descargado a un cartafol do noso



disco o ficheiro que ocupa 5,71 Mb. Executámolo

1. Amósase a xanela de **Benvida**, premer no botón "Seguinte".
2. Amósase a xanela de **Información do usuario**, cubrir as casañas e "Seguinte".
3. Amósase a xanela de **Contrato de licencia**, activar a casaña de aceptación e "Seguinte" e agarde un pouco.
4. Amósanse tres xanelas: **progreso de instalación**, de **configuración** e a de **enquisa ó usuario**, conteste as catro preguntas e "Seguinte".
5. A instalación finalizou, e xorde unha xanela ca pregunta **¿Desexas iniciar ZoneAlarm agora? Premer no botón "Si".**

CONFIGURACIÓN

A configuración de seguridade xa ven predeterminada pola equipa de ZoneLabs, por defecto pecha todas as portas de acceso ó equipo.

6. Actívase o ZoneAlarm e xorde a xanela **Asistente para licencias** que amosa as diferencias entre a versión Pro e a gratuita do programa, no noso caso, activa a casaña **ZoneAlarm Pro** prema en "Seguinte" e "Finalizar".
7. Na xanela de **Benvida** prememos en "Seguinte" e amósase outra xanela **Asistente para configuración** no apartado **Revisar configuración da privacidade** no que se fan dúas preguntas: ¿activamos ou non o control de privacidade (para bloquear popups e cookies) e o caché (para liberar espazo en disco)?, decida vostede o que desexa e prema en "Seguinte".
8. Situado no **Asistente para configuración** no apartado **Revisar configuración de alertas** no que se propón bloquear o tráfico entrante cando se detecte a que poida ser unha actividade de pirateo informático e prema en "Seguinte".



9. Situado no **Asistente para configuración** no apartado **Protexa a súa configuración** pode establecer unha contrasinal para que si outras persoas acceden ó seu equipo só vostede poida cambiar a configuración de seguridade e prema en "Finalizar".
10. Situado no **Asistente para programas** no apartado **Protexer programas automaticamente**, pode establecer para os programas que vostede utilice, o **permiso de acceso seguro a Internet**. Active a opción "Non, desexo que se me pregunte cada vez cun programa novo teña acceso a Internet" e prema en "Finalizar".
11. Situado na xanela **Instalación rematada** no apartado **Prevención de estafas de Ebay**, pode establecer que non se envíe o contrasinal de Ebay (coñecido lugar de compras) a sitios non autorizados, prema en "Seguinte".
12. Situado na xanela **Instalación rematada** no apartado **Parabéns** pode ver agora o tutorial de ZoneAlarm, son nove pasos moi breves, recoméndoche que lles botes unha ollada, ó rematar prema en "Rematar".
13. Si o equipo forma parte dunha rede, situado na xanela **Asistente para configuración de rede** no apartado **Benvida** prema en "Seguinte".
14. Situado na xanela **Asistente para configuración de rede** no apartado **Rede privada**

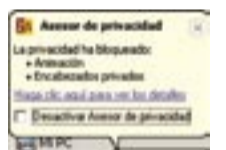


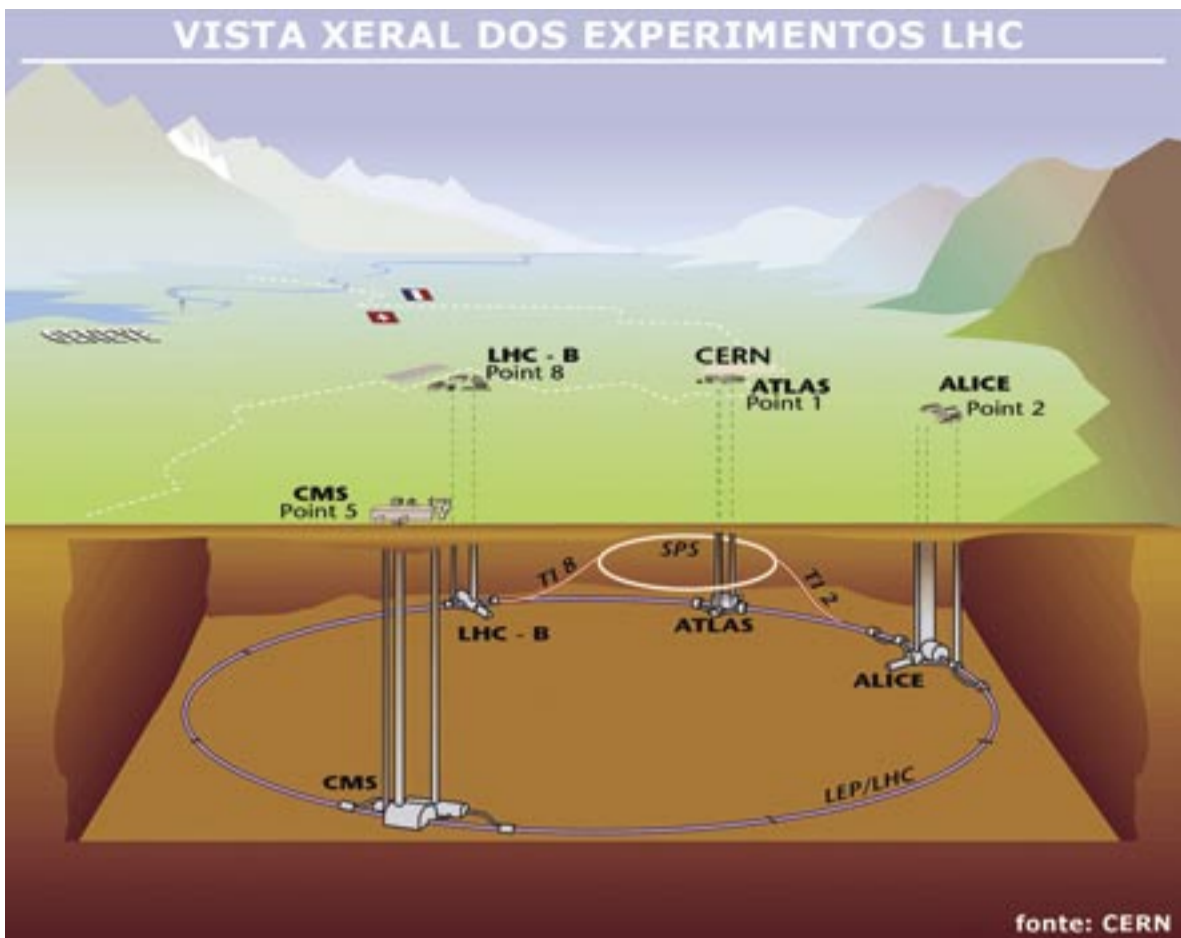
- detectada prema en "Confío nesta rede e desexo compartir recursos" e prema en "Seguinte".
15. Situado na xanela **Asistente para configuración de rede** no apartado **Asigne un nome a esta rede** asígnelle un nome didentificativo a rede e prema en "Seguinte".
16. Situado na xanela **Asistente para configuración de rede** no apartado **O asistente rematou** prema en "Rematar".

EXECUCIÓN

A icona do programa se amosa na parte dereita da barra de ferramentas ó lado do reloxo de Windows, inactiva ou activa indicando o tráfico entrante e saínte. O primeiro que vemos do programa son as alertas que poden ser de dous tipos:

1. **Alertas de programas.** Aparecen cando un programa do teu ordenador intenta acceder a Internet, decidindo tí si pode acceder ou non, ante a duda podes premer no botón "mais información", as respostas que des rexistranse no panel de Programas e se poden cambiar posteriormente.
 - 1.1. Alerta de programa nuevo.
 - 1.2. Alerta de programa repetido.
 - 1.3. Alerta de programa modificado.
 2. **Alertas do servidor de seguridade.** Aparecen para informar de que fuches protexido.
- Outros programas gratuítos semellantes son:
1. Sygate Personal Firewall www.sygate.com
 2. Kerio Personal Firewall www.kerio.com
 3. Outpost Firewall www.outpost-es.com
 4. Look n Stop Lite www.soft4ever.com
 5. Tiny firewall www.tinysoftware.com
 6. E de pago McAfee, Panda, ...





Técnicos galegos desenvolven ferramentas para o CERN

O CESGA participa no desenvolvemento dunha ferramenta que procesa en remoto información xerada polo acelerador de partículas LHC

Dispoñible un directorio de empresas provedoras de formación a distancia en Galicia

O aprendizaxe, grazas a Internet, non ten por que basearse unicamente na seguinte escena: alumno e profesor nunha mesma aula. Nesa liña, na de supervisar a educación a distancia, é onde traballa o Observatorio Galego de E-learning, que acaba de poñer en marcha un directorio *on line* de empresas provedoras de aprendizaxe baseado nas novas tecnoloxías da información. Nesta listaxe web inclúense os datos das firmas galegas que ofertan contidos, servizos ou tecnoloxía para a formación a distancia. A inscrición neste rexistro é de balde, e pódese facer *on line* a través da web do Observatorio. Este centro de estudo, coordinado polo Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), as tres Universidades galegas e a empresa EOSA, ten como principal obxectivo analizar a penetración e uso das ferramentas da Sociedade do Coñecemento no eido da formación, tanto na universidade como nas empresas de Galicia. Segundo informa o Observatorio, a enquisa a cumprimentar polas empresas cumpre unha dobre funcionalidade: por unha banda, ofrecerá información sobre os servizos, contidos e tecnoloxías orientadas a servir de referencia a empresas, organismos e particulares interesados no *e-learning*, e por outra, tamén proporcionará datos para a propia investigación que está a levar a cabo o Observatorio.

REDACCIÓN

O Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) participa no desenvolvemento dunha ferramenta que permitirá procesar en Santiago parte da información xerada no maior acelerador de partículas do mundo, o Large Hadron Collider (LHC), que se está a construír no Centre Européen pour la Recherche Nucléaire (CERN), en Suíza.

O Large Hadron Collider (LHC) comezará a funcionar no ano 2007 e será o maior instrumento científico do planeta. Producirá ao redor de 15 millóns de gigabites de datos ao ano e, para o seu correcto aproveitamento, será necesaria a análise estatística de inmensas cantidades de datos, así como garantirles o acceso a estes datos a uns cinco mil científicos de cincocentos institutos de investigación e universidades de todo o mundo.

A iniciativa requirirá ademais a dispoñibilidade de toda a información xerada polo acelerador de partículas

durante os 15 anos que durará o proxecto.

Para cumprir todas estas accións, é necesaria unha capacidade de cálculo similar á proporcionada por cen mil procesadores, que só se poderá conseguir a través da computación grid, a creación de redes de ordenadores afastados entre eles e situados en distintos lugares do mundo, entre eles Santiago, para o procesamento e o almacenamento de datos.

A creación dunha rede de computación grid para o tratamento dos datos xerados polo LHC permitirá previr o fallo de todo o sistema, xa que os recursos informáticos que o conforman se atopan distribuídos entre varios puntos. Ademais, facilitará o acceso aos datos por parte de todos os científicos involucrados no proxecto, con independencia da súa situación xeográfica, e propiciará que a rede estea monitorizada permanentemente, grazas a que os centros están emprazados en distintas zonas horarias.

Dende o pasado marzo, o CERN e o CESGA están realizando

probos de forma conxunta da ferramenta gLite, como parte do proxecto europeo EGEE para garantir que satisface as necesidades dos usuarios do LHC e doutras aplicacións que están sendo testadas.

O proxecto EGEE: unha rede de ordenadores para a ciencia

Lite foi creada grazas á colaboración de máis de 80 científicos en 11 centros académicos e industriais de investigación no marco do proxecto EGEE (Enabling Grids for e-Science).

Esta iniciativa, na que participa activamente o CESGA, ten por obxectivo facilitar o acceso a investigadores e empresas de todo o mundo a importantes recursos computacionais, independentemente da súa localización xeográfica. Isto lograrase mediante a creación do maior rede grid de ordenadores existente ata o momento.

O proxecto EGEE celebrou o pasado día 22 de abril o seu primeiro aniversario

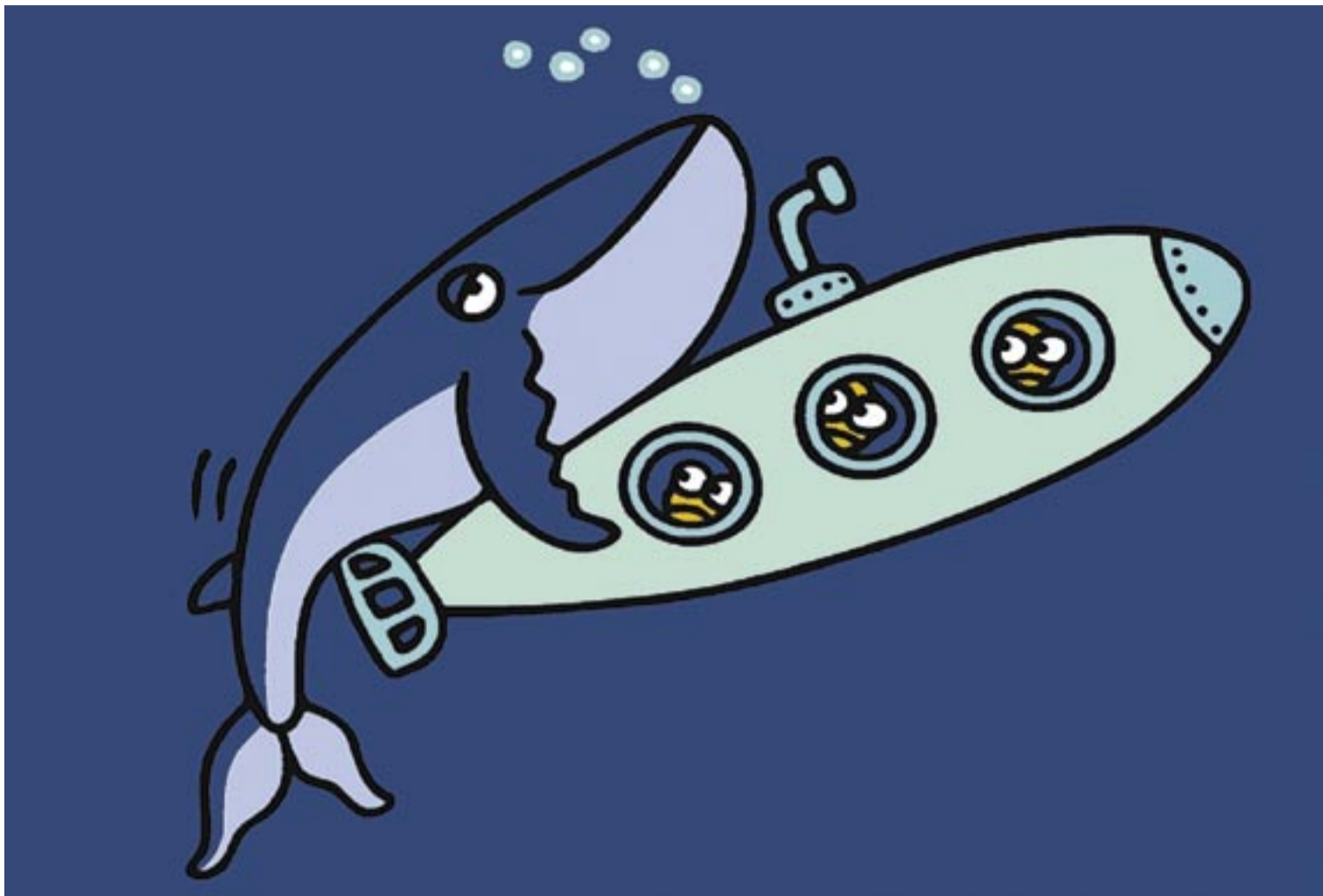
en Atenas (Grecia), cun congreso que reuniu a 365 delegados de organizacións participantes no proxecto de todo o mundo e foi organizado co apoio do Concello de Atenas e de empresas como Microsoft, IBM, OTE, CISCO Systems, Sun Microsystems, COSMOTE, Hellasgrid task-force e Eugenides Foundation.

Este acto, que organizou a rede grega de investigación e tecnoloxía (GRNET), contou coa participación de técnicos do CESGA aos que se lles recoñeceu publicamente o labor que veñen desenvolvendo no proxecto EGEE.

O Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) intégrase na federación suroeste do EGEE, na que tamén participan o Institut de Física d'Altes Energies (IFAE), o Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), o Instituto Nacional de Técnica Aeroespacial (INTA), a Universidade Politécnica de Valencia (UPV) e o Laboratorio de Instrumentación e Física Experimental de Partículas (LIP).

O 22% das empresas galegas usa o computador para analizar produtos e procesos

Un computador, ademais de ser unha porta de entrada a un determinado tipo de sociedade, a da Información, é tamén un instrumento de traballo e investigación de primeira orde. Así o reflicte o estudo Simulación numérica e CAD nas empresas industriais de Galicia que promoveu o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) e que sinala que o 22% daquelas utilizan o computador para a análise do comportamento de novos produtos e procesos. Este estudo, que foi presentado este luns día 4 polo director xeral de I+D, Pedro Merino, elaborouse a través de entrevistas mantidas con 400 PEMES industriais de diferentes actividades e envergadura. O seu obxectivo era "analizar en que medida as empresas galegas fan uso dos ordenadores para coñecer o comportamento final dun produto, para detectar anomalías no seu funcionamento ou para reducir os custos de deseño ou fabricación de novas pezas", segundo indicaron Merino e os autores da devandita análise. Esta, pola contra, tamén reflicte os motivos da elección negativa, a da renuncia a este tipo de funcionalidades nos equipos informáticos: "A terceira parte das PEMES que poderían obter proveito do uso do ordenador para o deseño de novos produtos renuncia a estas ferramentas por non contar con persoal dotado para o seu manexo, mentres que o 22% atopa que a aplicación daquelas é excesivamente complexo ou que lle falta información sobre as súas posibilidades". Na investigación tamén se amosa que aínda que 7 de cada dez das empresas de entre 10 e 250 traballadores de Galicia realiza o deseño dos seus produtos no noso país, esta porcentaxe cae a menos do 35% en sectores chamados "clave", como o da metalmecánica ou o de vehículos". O informe foi promovido polo CESGA en colaboración coas tres universidades galegas, a Asociación de Investigación Metalúrxica do Noroeste (AIMEN), a Rede de Centros Tecnolóxicos de Galicia (RETGALIA) dentro do proxecto Simula, financiado pola Dirección Xeral de I+D.



Viaje con nosotros al fondo del mar

MARIO S. GARCÍA

Cien años hace que murió el que para muchos de nosotros fue un maestro de la ciencia-ficción. Me refiero a Julio Verne. De su pluma salieron obras como “20.000 leguas”, en la que un lunático y desengañado capitán Nemo recorría los mares a bordo de un submarino que funcionaba con energía limpia e inagotable extraída del océano. Lo mismo se autoabastecía en sus granjas del fondo marino como arremetía contra barcos hasta mandarlos a pique.

Cuenta la leyenda que en 1878, cuatro años más tarde de la aparición del citado libro, el yate francés Saint Michel arribó a Vigo, a fin de efectuar reparaciones en sus máquinas. La casualidad quiso que el escritor, que viajaba en el barco, conociera al calderero que lo iba a arreglar, Antonio Sanjurjo Badía. Sanjurjo era un tipo fuera de lo común. A los nueve años comenzó a trabajar en el taller de fundición y relojería de su padre en Sada (A Coruña). Más tarde emigraría a Cuba y a su vuelta se

instaló en la ciudad olívica, creando su propio taller y convirtiéndose en un líder industrial por su pericia. Era autodidacta y gustaba de poner en práctica sus propios ingenios. Por aquel entonces Sanjurjo ya le daba vueltas a la idea de construir un submarino y es seguro que ambos intercambiaron muchas ideas al respecto.

La idea de un barco que se desplace bajo el agua viene de muy antiguo, pero la tecnología para construir sumergibles no surgió hasta mediados del siglo XIX y aún tardaría décadas en perfeccionarse. España fue pionera en este campo: Monturiol desarrolló ampliamente el proyecto con su Ictíneo en las décadas de 1850 y 60, superando sin problemas las pruebas de resistencia e inmersión pero no así las de navegación. En el primer Ictíneo, la fuerza motriz era humana y la velocidad que alcanzaba era demasiado baja. El gobierno español se desentendió del invento pese a que Monturiol se ofrecía a desarrollar una versión militar, y la empresa, constituida con la aportación particular de cientos de españoles, terminaría quebrando. Los submarinos se desguzaron y vendieron como chatarra, y Monturiol ni siquiera lo patentó.

Otro pionero fue Isaac Peral, quien botó el submarino que lleva su nombre en 1888. En este caso funcionaba con acumuladores eléctricos que accionaban las dinamos, y éstas a su vez movían las hélices. Aunque las pruebas tuvieron un gran éxito, la Marina española desautorizó la construcción de nuevos sumergibles.

¿Podríamos, que sé yo, construir un navío que a ratos pudiera desplazarse en la superficie y, cuando nos apeteciera una zambullida, navegara como un submarino? Un momento, esa idea ya existe. Aún más, está probada, patentada y en explotación. Inicialmente el concepto fue de un psiquiatra, el doctor López Ibor,

pero el artífice de que la idea haya funcionado es Borja Oriol (quizás no sea chiripa que sea nieto del impulsor del tren TALGO). Conseguir que el prototipo inicial “volviera a casa” con sus tripulantes vivos tras la inmersión supuso mucho tiempo, un enorme esfuerzo de diseño, la fe que hay que tener para mover una montaña y empeñar en el banco hasta la paga semanal de sus niños. Le costó varios años verlo funcionar y casi pierde la vida en uno de los intentos. El barco se llama “Subcat” (submarino-catamarán). Tiene capacidad para 30 personas, 20 metros de eslora, se propulsa mediante diesel y electricidad, puede alcanzar los 50 metros de profundidad (el largo de una piscina olímpica) y pasarse hasta 6 horas de autonomía bajo el agua, aunque la inmersión suele durar una media hora. La forma que tiene, con la cabina de pasajeros situada en medio de los dos cascos y por encima de la línea de flotación, le confieren una gran estabilidad para viajar en superficie y en inmersión.

En una excursión típica, los pasajeros suben a bordo del Subcat, y disfrutan de la brisa marina y de las vistas, mientras el barco sale de puerto hacia el punto de inmersión. Una vez allí los turistas acceden a su interior a través de una escotilla, y el catamarán se hunde poco a poco en el silencioso mundo que Cousteau nos enseñó en sus documentales. Las cámaras de vídeo del pasaje echan humo al contemplar la fauna y flora subacuáticas a través de sus ventanas. La seguridad está totalmente garantizada e incluso se ha reforzado con un “airbag” y una lancha de apoyo.

La empresa que construye el Subcat tiene su sede en Marín (www.subibor.net), y ya está desarrollando otros proyectos para potenciar el invento: lucha contra la contaminación por petróleo, vigilancia marítima, apoyo a la acuicultura, investigación biológica...

Aunque si a uno le toca el Gordo de la primitiva, por qué no comprarse un submarino privado, y tomar daiquiris con los amigos mientras por las ventanas vemos a los el mundo “Buscando a Nemo”. Como si de un concesionario de automóviles se tratara, puedes bajarte un catálogo de sumergibles de lujo en la dirección <http://ussubs.com/index.php3>.

Vueltos al mundo real, ¿qué fue del submarino de Sanjurjo? Como el Nautilus de Nemo, en 1898 consiguió navegar por las aguas de la ría de Vigo, aunque no iba en busca de pecios. El inventor gallego lo dotó de una especie de lanzatorpedos como sistema de defensa ante un inminente ataque –pensaba él– de la Armada norteamericana, pues España estaba en guerra. La nave se sumergió ante el numeroso público asistente y tras más de una hora regresó con su inventor sano y salvo. Afortunadamente, poco después se firmó el armisticio y así los estadounidenses se libraron de probar en sus carnes el arma gallega.





Raquel Noya

Todo chega á súa fin. Non, non é que xa rematemos coa nosa sección "Manda web!" ¡Non, non! ¡Se aínda acabamos de estreala! O que chega á súa fin é Internet. Pois xa vedes, a Rede ó parecer non é infinita. En Código Cero atopamos o final deste entramado de páxinas cheas de *links*, que te van levando dun sitio a outro sitio e que semella o conto de nunca acabar. Tanto é así, que comezas buscando información nunha páxina de economía e rematas por estar ollando páxinas cun alto contido pornográfico, despois de pinchar *links* e máis *links* e de ir dando chimpos dunha páxina á outra, con cada vez menos esperanzas de atopar o que buscas.

Pos ben, ó igual que Fistera chámase deste xeito por ser a fin da terra (de aí xa non hai para onde ir), a páxina en cuestión é a fin. Aquí todo remata. Xa non hai máis *links*, xa non hai máis camiños, a única alternativa é volver cara atrás e desfacer o



A fin de Internet

<http://www.shibumi.org/eoti.htm>

que temos feito. A última páxina recíbenos e ó mesmo tempo despídenos deste xeito: "A fin de Internet."

¡Felicidades! Esta é a última páxina.

Grazas por visitar o final de Internet. Xa non hai máis links. Agora debe apagar o seu computador e facer algo productivo. ¡Vaia a ler un libro, polo amor do ceo!...

Sobran os comentarios. A última páxina da Rede anímanos a ir ler un libro. ¿Será que son conscientes do tempo que perdemos en chegar alí?, despois de tódalas veces que tivemos que aguantar o de "Non se pode

mostrar a páxina" ou "Page not found"... despois das veces que tivemos que reiniciar por sobrecarga na memoria, despois de tódalas xanelas que tivemos que pechar e dos sustos que papamos con estes *banners* modernos que aparecen cando menos o esperas cunhas luces que máis ben semellan máquinas de xogo... Normal que nos manden a ler un libro. Ben seguro que será máis productivo e menos estresante, dende logo.



The End of the Internet

Congratulations! This is the last page.

Thank you for visiting the End of the Internet. There are no more links.

You must now turn off your computer and go do something productive.

Go read a book, for pete's sake.

Seguramente, non hai persoa que teña os pés na Terra que non pasara algunha vez por dúbidas acerca da sexualidade de segundos ou terceiros. Nos tempos que corren, calquera pode equivocarse, e tampouco é nada raro que alguén se confunda e nos teña por quen non somos. O que xa non é tan corrente é dubidar de se quen temos en fronte é home ou muller. Ben polos trazos físicos, polo ton da voz ou polos xestos, rapidamente podemos adiviñar o sexo real de quen se agocha tras dunha máscara ou disfraz, como por exemplo, as modernas *drag queen*. Pero na redacción de Código Cero, coma sempre, atopamos unha desas moitas páxinas insólitas que nos retan e que nos fan pensar que non todo é o que parece. Trátase dun sitio web que desafía ó usuario a descubrir cal das señoritas que aparecen é verdadeiramente señorita, e cal, ata a semana pasada, respondía ó nome de Roberto Carlos.

O portal *Female or Shemale* (muller ou travesti?) presenta unhas fotos do rostro de varias mulleres preciosas (ou non tanto) e danos a posibilidade de optar polo que nos diga o noso instinto: marcaremos muller se realmente pensamos que é unha muller ou marcaremos travesti se o que temos diante dos nosos ollos non nos engana baixo esa máscara



Look at each image. Click the circles to select female or shemale.



de maquillaxe e perruca. Inmediatamente, unha resposta automática fainos saber se somos uns linceos neste senso ou se é mellor que tomemos clases particulares de cómo descubrir de antemán se o noso ligue é quen cremos que é. Cando o usuario decida poñer a proba a súa intuición e tente descubrir cal é unha preciosa señorita de nacemento e cal aínda garda un bonito recordo da súa anterior identidade sexual, que non sexa iluso e, como di a miña avoa, "pensa mal e acertarás". Non sempre funciona pero, neste caso en concreto, é moi útil.

Outro truco para obter o máximo número de respostas correctas é imaxinar que estades nunha cafetería do centro e que algunha delas se fixa en ti. Con cal te irías de cea? Fállle caso á túa intuición. Pero empresta moita atención, porque podes levar unha protuberante sorpresa. Ó remate da enquisa, un cartel dinos cantos acertos tivemos. Nós, que nos consideramos uns linceos e cremos que ninguén nos dá gato por lebre neste aspecto, só tivemos un 80% de acerto. Así que moito ollo ó probar sorte e ten en conta que quizais esta páxina che sirva de adestramento para a vida diaria.

Home ou muller?

<http://www2.b3ta.com/femaleorshemale/>

Manda Web!

Martelándonos o dedo

En determinadas empresas, non se comercializa nada fabricado o luns a primeira hora da mañá. E, en caso de que se comercialice, pónselle unha marca (pobre do que lle toque o produto) para saber sempre onde se atopa. No mundo Web tamén hai xente medio durmida que colle un martelo para cravar unha punta e, finalmente, dáse no dedo. O malo é que, ás veces, toca pegar no dedo dos demais. A continuación, facemos un novo repaso por algunha destas feridas abertas. Males-tares de resaca.

FERNANDO SARASQUETE



WWW.HUMORDAZ.COM

Asturias Patria Herida. Así saúda ó internauta esta web, sen especificar (nun principio) se os danos físicos veñen dados por unha longa serie de malos gobernantes ou pola música que acompaña este portal en Internet, o Zarathustra de Richard Strauss tocado cun órgano portátil onde cada tecla é dunha cor distinta. Os internautas naceron para sufrir, e se non que llo digan ós visitantes a esta páxina que teñan accesos os altosfalantes. Humordaz.com é un deses casos de creación artística onde a forma acaba imponéndose sobre o contido. Dito doutra maneira: de nada serve se o que contas é interesante cando non sabes como facelo. Ata o mellor chiste dos últimos anos, celebrado en reunións de traballo e patios de colexio, pode deixar de funcionar se o conta o máis lerdo do convite. E a tódolos comensais lles quedará a magoa de ter desaproveitado a ocasión de botar unhas boas gargalladas. Nos manuais



dos bos contadores de chistes especificase que é imprescindible escenificar, dosificar a información, fomentar o suspense. Nos manuais de bos desenvolvedores de páxinas webs especificase que poñer un fondo de estreliñas como de galaxia é case tan desacertado como facer o Camiño de Santiago marcha atrás, de costas ós peregrinos que veñen, dicindo "ola" cando deixas Compostela.

Os contidos da páxina están moi ben. Pero cambiade a música, por favor!!!

[HTTP://WWW.AAGARAGE.COM/CITROEN.HTM](http://WWW.AAGARAGE.COM/CITROEN.HTM)

En Francia tamén poñen camisetas ó revés (o de atrás para diante), van en alpargatas ó traballo e esquecen as chaves da casa na casa, e sen copia posible. En Francia tamén mexan nos farois. En Francia tamén hai resacas e luns pola mañá, esa franxa horaria na que todo parece saír rematadamente mal (o café que cae na camisa). E para mostra, un botón. Todo moi internauta, e cunha música de fondo que é a da serie Misión Imposible, como unha broma sobre o moito que veñen a sufrir os usuarios da Rede a este mundo, como se xa non tivesen abondo con darse de baixa dun operador cando quere poñerlle punto e final ó servizo (agora parece



que o Goberno vai cambiar as cousas). Esta web, que ten un posto de honra en Queweb.org -o portal no que se recompilan as desfeitas máis chamativas de Internet-, é dun negocio de venda de coches, o que fai aínda máis preocupante o feito de teñan elixida a música desta serie de televisión. O que si que é imposible é ceibarse dese par de ollos negros que persegue o punteiro do rato alá por onde se mova na pantalla. Imaxinan vostedes achegarse a un concesionario de coches e que un dos empregados se lles suba a chepa nada máis abrir a porta? A sensación (como de molestia) é semellante. Pero o mellor de todo é o fondo elixido. Agora xa podemos estar tranquilos. En Francia, logo de ver a web, sabemos que tamén mexan cara o vento.

WWW.GEDI.ORG

Isto non ten nada que ver coa orde de cabaleiros que preserva a paz na galaxia de Star Wars, aínda que o pareza. Esta web, en realidade, é moito máis mundana. Case como unha caída libre dende o Espazo ata Cataluña, sen paracaídas. O problema desta web é o mesmo de outras moitas desenvolvidas con Flash. A ferramenta non garante a bondade do produto. Nin moito menos. De feito, tense visto tanto despropósito en Flash que un xa empeza a desconfiar de que poida saír algo bo da mestura Flash+desenvolvedor. Pero aquí a temos, condenada tamén en Queweb.org polo usuarios nun posto de honra, e non polo uso da lingua, integramente catalá, o que está moi ben se unicamente queres que che lean na túa terra, pero que ten pouca saída no resto do mundo (e non se nos entenda mal, que nos facemos o mesmo). "Cascáronlle un Flash". Así definen os de Queweb.org a natureza do traballo desenvolvido para Gedi. A usabilidade, como sae pasar neste tipo de casos, redúcese bastante en

beneficio da estética. O problema é: que ocorre cando nin sequera che salva a estética? Así e todo, a web ten atractivo, con todos eses elementos gráficos movéndose moi rápido. E a un quedalle a mesma cara de parvo que che queda logo de xogar cun trileiro na feira da túa vila. A expresión dun Ministro de Fomento calquera logo de pasear un barco cargado de fuel pola costa atlántica. Unha expresión como de cruces en lugar de ollos.

[HTTP://WWW.FMIC-FESTIVAL.COM/](http://WWW.FMIC-FESTIVAL.COM/)

Digamos que nos gusta a música. Digamos que queremos ir a un dos moitos festivais que hai este verán. Digamos que somos internautas. Digamos que odiamos o Flash. Digamos que imos a esta páxina web que marcamos máis arriba. Hai unhas cantas cousas que descubrimos e, sinceramente, máis nos valía non ter descuberto (preferimos que nos oculten o lado máis sórdido da vida, ¡non máis noticias malas!). Todo empeza moi ben, cun logo ben feito do Festival de Música Independente de Cidade Real, tamén chamado FEMIC. Pero a emoción inicial esfúmase definitivamente cando seguimos cara adiante, e a verdade é que nos dá moita magoa, porque sempre preferimos poñernos a favor do independente, do alternativo, do máis modesto (se España xoga con Camerún, énos máis simpático Camerún). Pero non podemos salvar esta web, na que as noticias saen do seu sitio, o mapa de Cidade Real hai que miralo con telescopio e as xanelas que emerxen invaden a nosa pantalla. A idea é boa: facer unha web o máis sinxela e limpa posible. Pero finalmente pérdese un pouco, se cadra porque aínda é nova, inaugurada moi recentemente. Se cadra o ano que vén non teríamos motivos para metela aquí. Oxalá que así sexa.



Las cifras de la publicidad on-line son, tras unos años algo zozobrantas, de nuevo optimistas. A finales de abril conocíamos que la publicidad con Internet como soporte en 2004 en EEUU superó los 9600 millones de dólares (unos 7500 millones de euros al cambio), una cifra que al fin consigue superar la barrera alcanzada a finales de los 90, justo antes de la crisis del sector. En lo referido a España, las previsiones de Forrester Research son también optimistas, pues se lograría alcanzar los 48 millones de euros para 2008.

No es el único dato positivo, pues en los últimos meses se han difundido más noticias que insuflan nuevos aires optimistas a los soportes de la Red. Así, hemos conocido que las empresas de Internet son el canal publicitario de mayor crecimiento en el último año, un estudio de Nielsen, o, simplemente, las cifras económicas de Google o Yahoo!.

Según los datos del IAB (Internet Advertising Bureau), el incremento entre 2003 y 2004 fue del 33%, lo que sin duda pone de manifiesto una recuperación de la confianza en la Red como soporte publicitario, aunque tal vez deberíamos hablar más de un descubrimiento de las posibilidades que el medio ofrece al anunciante por parte de nuevos inversores, más que de una recuperación de anunciantes perdidos. En este sentido, se habla de una mayor madurez de Internet como mercado publicitario, que deja de estar copado casi en su totalidad por los anuncios de otras puntocom para asumir campañas de empresas de casi toda suerte: desde grandes multinacionales que han integrado ya Internet entre los soportes en que realizan los lanzamientos masivos (generalmente a través de los grandes portales, que centralizan una alta proporción del tráfico), a pequeñas empresas que aprovechan las capacidades de segmentación, el keyword marketing, o el marketing por resultados para darse a conocer.

Pero ¿cuáles son las causas que propician dicho incremento? Podemos apuntar un buen número, aunque seguramente casi todas reducibles a los siguientes grupos:

- Económicas: El elevado número de posibles soportes hace que los precios de las inserciones sean comparativamente más reducidos que en otros soportes, asumibles por empresas más pequeñas, y fácilmente controlables respecto al retorno de la inversión.
- De alcance: El crecimiento



Redescubriendo Internet como soporte

La cifra de negocio de la publicidad en Internet se ha recuperado, hasta alcanzar los niveles previos a la crisis de las puntocom. Precios comparativamente inferiores, el incremento de usuarios, y la facilidad en la segmentación, son algunas de las claves.

en el número de internautas, que alcanzan ya un porcentaje importante de la población, pero no se reduce ya sólo a un tipo de público muy concreto, sino que es bastante heterogéneo. Esto, unido a la facilidad de segmentación de la publicidad interactiva respecto a otros medios tradicionales, representa una enorme baza.

- Técnicas: El avance de las conexiones de alta velocidad (o más alta que antes, al menos) hace posible crear formatos más atractivos y con mayor capacidad de comunicación. Asimismo, la estandarización de los distintos formatos publicitarios –como la llevada a cabo por el IAB– hace más sencilla su integración en los contenidos, y su comercialización.

Estos y otros factores, se apuntan como causas de un incremento de la facturación de la publicidad en Internet que parece tener expectativas de continuar. Aunque lo mismo se decía a finales de los 90. Y no todos los datos son tan radiantes. Hace apenas un par de meses, conocíamos que el sector bancario apenas recurría a la publicidad on-line, a pesar de la apuesta que por la banca electrónica tienen la mayor parte de entidades financieras desde hace ya años. El único banco que había mantenido una inversión publicitaria en Internet reseñable a lo largo de todo el año era el poderosísimo –en materia



de inversión publicitaria– ING Direct. El resto de entidades, apenas recurrían a este tipo de publicidad en momentos puntuales y casi siempre como herramienta de captación de clientes. ¿Aún no confían en el sector tras el batacazo que se pegaron con la burbuja?. Ha llegado la hora de ir “redescubriendo” el poder publicitario de la Red.

EIVilMetal cumple 3 años:
El portal sobre economía y comunicación EIVilMetal.com cumplió el pasado 15 de mayo tres años en la red, en los que se ha consolidado como una de las referencias en su ámbito, situándose como una de las 50.000 web más leídas del mundo según el ranking Alexa.
www.elvilmetal.com/cumple3

nova@economía

Más información en
www.elvilmetal.com

AS CONSOLAS ATACAN DE NOVO



Carlos Lozano
cuetorubio@yahoo.es

Pois iso. A feira de videoxogos e entretemento dixital de máis sona: o E3, que se desenvolve tódolos anos en Los Angeles, foi o escenario onde os grandes fabricantes de aparellos electrónicos dedicados o lecer, sacaron á luz as novas armas coas que pensan meterlle unha boa tallada o presuposto familiar (outra vez). Nintendo, Microsoft e Sony preparan un novo asalto na loita que manteñen desde hai anos por dominar un mercado de moitos cartos. Neste mercado, como pasa tamén no da informática, as novas xeracións condenan o usuario a renovar o material periodicamente buscando mellores prestacións, máis posibilidades de entretemento e un emprego máis doado. O malo é que o cliente “videoconsoleiro” soe ser menor de idade, moito máis influenciado, polo tanto, e con pouco poder adquisitivo. Un cóctel que pode causar nalgunhas familias máis tensións das desexadas.

Os novos modelos que saíran ó mercado a finais deste ano e comezo do seguinte, traerán unha mellora enorme nas súas características, e seguro que a marabilla tecnolóxica do seu interior non se corresponderá cun prezo desorbitado, ben se coidan os fabricantes de non asustar a ninguén; polo tanto, será difícil que rapaces, e non tan rapaces, resistan a tentación de tirar coa vella e meter unha nova xeración de consolas na casa.

Non se trata de facer unha análise sociolóxica da influencia educativa destes aparellos entre os seus usuarios, pero está claro que estamos a falar da principal forma de entretemento entre adolescentes e pre-adolescentes; e os pais deberíamos asumir un control responsable do seu emprego.

Dende o momento en que entra a primeira consola na vida do rapaz, os pais debemos asumir unha serie de consecuencias lóxicas que moitas veces pasan desapercibidas nun

primeiro momento. Da primeira xa temos falado: caducan, si como os ordenadores, o normal é que, despois da PS 1, chegue a 2 e a 3. Se temos sorte, o noso fillo, ou filla, que tamén elas contan, conformarase con saltar unha xeración, pero difícil será facer máis aforro. E coidado, que en moitas ocasións non lles chega cun modelo e queren apuntarse a todo o lote completo: PlayStation, Xbox e GameCube (Nintendo cambia o nome do próximo modelo polo de Revolution); para as viaxes unha Game Boy e como teléfono móbil un N-Gage.

O segundo “drama” chega cos xogos. Como pasa coas impresoras domésticas o máis barato é o aparello; o caro son os consumibles; os xogos, neste caso. E os xogos tamén caducan, por certo, dando lugar a sagas interminables que, incomprensiblemente, non lles aburren. O caso máis notable: a serie de xogos Pokemon, ó redor de 15, para as distintas xeracións de Game



Boy. Ademais, aquí o “marketing” permite enganchar os rapaces con xogos que, moitas veces, decepcionan ó máis ilusionado; por moito que sexan adaptacións de películas de éxito, os seus protagonistas invencibles heroes de cómics ou che permitan manexar, virtualmente, coches de centos de miles de euros. Iso si, se o xogo non che gusta, non vaias á tenda a pedir que che devolvan os cartos, o xogo rematará no fondo dun caixón.

A terceira complicación é, se cadra, a máis importante. As consolas necesitan un televisor. E os novos modelos que están a punto de chegar poden ter conexión a Internet, son 5.1: Dolby Digital e DTS; Bluetooth e acceso inarámico. Total, que se sumamos ó televisor, que xa non vale de 14”, mellor de 20” como mínimo, cinco altosfalantes, un “subwoofer”, os seus respectivos amplificadores, toda clase de conexións, etc; temos dúas opcións: ou deixamos que xoguen no salón, ou duplicamos toda a montaxe na habitación do pequeno; o cal non parece moi razoable.

En realidade, a mensaxe que non está a enviar o fabricante está clara: pretenden que a videoconsola quede integrada na nosa vida como un electrodoméstico máis, que sexa o centro do ocio dixital. Xogos, vídeo, música, televisión, películas... todo pasará polo seu goberno.

Parece que, unha vez máis, as potencialidades tecnolóxicas van moi por diante das posibilidades do usuario para empregalas axeitadamente e calquera diría que nunha revista de contido tecnolóxico este tipo de comentarios non son de todo apropiados, pero insisto en que non estou a valorar se é máis interesante que os rapaces ocupen o seu tempo libre practicando deporte ou que as súas conversas traten de temas de máis profundidade que o tipo de ataque dos Pokemon de auga. Nada é malo ou bo por si mesmo; é o seu emprego o que pode ou non ser apropiado, e os que temos algunha responsabilidade na educación debemos valorar a influencia que ten nela un medio de entretemento tan poderoso como a videoconsola.



Navegacións Cotiás



Manuel Gago
magago@usc.es

O libro XML

A cultura ocupa moito lugar. Calquera que teña que afrontar unha mudanza sabe ben o que pesa esa condenada caixa de cartón, chea de todos eses libros que liches por última vez como mínimo no instituto. Os nosos libros invaden nestes momentos dúas cuartas partes da mínima solución habitacional na que vivo coa miña moza. E seguen avanzando, arrecunchándonos contra as esquinas.

Un amigo inglés proponme unha solución. O habitual nese país é guindar ao baldo do lixo o libro de peto unha vez que o rematamos. Ou similar. Teño que dicir que nun primeiro momento, tal barbaridade pareceume unha aberración: na miña educación, o libro é un ser vivo merecente de tódalas atencións. Un día á semana un señor de branco líanos un libro cheo de verdades dende un púlpito. Os profesores avisábanos de que estaba mal profanar as follas dos libros pintando por riba delas. Os concellos agasállante cun volume-pelouro ilustrado como xeito de amosar o prestixio local. Eses fotogramas que ás veces se ven nas teles con fanáticos

relixiosos ou políticos queimando libros son sempre presentados, simbolicamente, coma o máximo exemplo da intolerancia cultural.

Sen embargo, despois lembrei que é o que fago cos capítulos de Aquí no hay quien viva que ás veces gravo no meu VHS: bórroos para facerlle espazo a algún programa novo de televisión sen que me provoque maiores remorsos de conciencia. Por suposto, un libro págoo e un capítulo de teleserie non, pero quizais o problema estea, en parte, en que un libro non o podo regravar con novo contido. Lembro unha xuntanza de traballo con axentes culturais, pertencentes ao lado moderno da fractura dixital: discutindo cuestións de políticas e estratexias de divulgación culturais, un deles comentoume: “vale, isto de Internet está moi ben, pero non esquezamos cal é o seu obxectivo”. “¿E cal é o seu obxectivo?”, preguntei. “Que a xente lea”, contestoume. E na mesa, un montón de xente asentiu.

Confeso que dende ese momento sentín que

algo cheiraba a podre en Dinamarca. Porque na nosa herdanza, tendiamos a pensar que boa parte das novas vías de expresión que os séculos XIX e XX descubriron –fotografía, cine, radio- non deixaban de ser simples subordinadiños da gran misión cultural de facerlle un espazo á cultura impresa. Na miña visión actual, e despois de darlle voltas detidamente á miña gastada e analóxica cinta VHS, o concepto de contido, independente de calquera soporte, faise máis e máis forte. E polo tanto, o concepto de ideas, de discusión, de narración de historias.

Por suposto, o libro será un maravilloso compañeiro de viaxe durante as vindeiras décadas, pero evolucionará de xeito lóxico e tranquilo cara novos soportes que conteñan a súa forma de transmisión liñal de información. O futuro da ficción véxoo coma un enorme fluxo XML, que se adapte como a plastilina á superficie na que as historias se representen. Quizais, nese momento, poidamos ler historias de ciencia ficción nas lapas dunha fogueira sen fanáticos.



PABLO GRANDÍO
DIRECCIÓN@VANDAL.NET

Un ano mais celebrouse en Los Angeles a meirande feira de videoxogos do mundo (E3), e de novo estivemos alí para vivir en directo tódalas vindeiras novidades do mundo do videoxogo, que estarán nas tendas nos meses de Nadal e no 2006. O ano pasado fora o das novas consolas portátiles e, como anticipamos na crónica do 2004 e nas últimas edicións de Código Cero, este ano tocáballe ás consolas domésticas de nova xeración.

Nin Microsoft nin Sony defraudaron, pero Nintendo pecou de excesivo segredismo coa súa consola Revolution. O E3 deste ano, no que á información refírese, comezou antes do previsto. Microsoft presentou ó mundo a súa nova consola Xbox nunha reportaxe da cadea de televisión MTV onde amosou as grandes capacidades da súa máquina, non só no que respecta ós gráficos senón tamén na súa conectividade, integrando completamente o xogo e a comunidade *online* de Xbox Live no deseño xeral da consola.

A resposta de Sony non tardou en chegar, e o luns 16 de maio, na súa conferencia previa ó E3, amosou nunha sobria pero espectacular presentación cómo será a súa consola PlayStation 3, que por certo non estivo exenta de polémica. Mentres que Microsoft amosou xogos reais e xogables tanto nas súas presentacións como no propio E3, Sony limitouse a presentar demos técnicas da súa consola, que demostraban as súas increíbles capacidades gráficas pero sen teren en conta que os xogos finais tamén terán que procesar outras cousas como a intelixencia artificial e o resto de procesamento que require un xogo.

Aínda que Microsoft non tardou en criticar a Sony por xerar excesivo fume ó redor das capacidades gráficas de PS3, e días despois comprobárase que a presentación de Sony non foi sobre *hardware* final, o certo é que a Sony saíulle ben a xogada e de feito roubou a

Xbox 360, que será como se chame definitivamente a nova Xbox, boa parte da expectación que tentaba crear. Finalmente, no propio *show*, PS3 só se mostrou en vídeos, e Xbox 360, xa estigmatizada polas promesas de Sony, estivo en versión xogable e puidemos comprobar a magnitude do seu salto gráfico en espera de que os seus competidores cristalicen versións xogables das súas consolas.

Mención aparte merece Nintendo, que non amosou imaxes nin vídeos da súa nova consola, chamada Revolution, senón que só certificou que será moi pequena (coma tres caixas de DVD amoreadas), que será compatible con GameCube, que poderá ver DVDs cun adaptador, e que estará preparada para a rede, podendo descargar xogos de anteriores consolas como Súper Nintendo ou Nintendo 64. Nintendo mantivo o segredo de en qué consiste a Revolución que prognostica, cousa que decepcionou ós asistentes á feira, aínda que se confirmou que terá que ver coa forma de controlar os xogos polas insinuacións de Nintendo e pola evidente ausencia do mando de control nas presentacións.

Unha vez esvaecida a expectación polos grandes anuncios, comezou o mércores 18 o *show* propiamente dito, no que coma dixemos só estivo Xbox 360 en versión xogable, aínda que faltaba o xogo que todo o mundo esperaba: *Halo 3*. Pero estaban outros que agradaron ós asistentes, como os largamente agardados *Kameo* e *Perfect Dark Zero*, de Rare, ou o exclusivo *Gears of War* de Epic Games, o novo *Project Gotham Racing 3* e adaptacións de xogos multiplataforma coma *Need for Speed* ou *Call of Duty 2* que facían palidecer ás versións da actual xeración.

Máis aló disto, os xogos que “dominaron” o evento foron as novas edicións dos clásicos da acción en primeira persoa para PC, coma *Call of Duty 2*, *Quake IV* e *Unreal Tournament 2007*, e novas apostas como *Prey*, un xogo de ciencia ficción que tiña un moi bo aspecto e que tamén sairá para Xbox

360. Nas consolas non destacou gran cousa, estando esta xeración esgotada a nivel de potencial, salvo polo novo *Zelda* para GameCube, elixido xogo do *show case* que por unanimidade, tanto pola beleza e calidade do xogo como pola práctica ausencia de competencia.

Así e todo, entre os xogos que pecharán a actual xeración de consolas e os que continuarán demostrando a sempre crecente capacidade do PC había algunhas xoias moi prometedoras. En PC presentáronse novos xogos de estratexia como *Age of Empires 3* ou *Rise of Legends*, ambos de Microsoft, o primeiro facéndonos avanzar ata a idade das colonizacións, e o segundo, continuación de *Rise of Legends*, introducíndonos nun mundo de fantasía combinando os debuxos de Leonardo da Vinci coas *Mil e Unha Noites* árabes.

Estaba tamén un ambicioso proxecto de THQ, baseado como de costume na Segunda Guerra Mundial, chamado *Company of Heroes*, e un prometedor xogo de estratexia de *Star Wars*, subtítulo *Empire at War*, desenvolvido polos creadores orixinais de *Dune 2000*. Tamén estaba, aínda que a porta pechada, *Spore*, o novo xogo de Will Wright, creador do clásico *Sims*, que aparentemente permitiranos crear vida virtual desde as propias células ata organismos complexos. *Civilization 4*, agora de *Take 2*, tamén demostrou que vai pugnar polo dominio do xénero.



Amosando artillería

Crónica da edición 2005 da meirande feira de videoxogos do mundo, E3

Electronic Arts, o as debaixo da manga

(ven da páxina anterior)

Electronic Arts amosou toda a súa artillería, consistente nos seus sempre exitosos xogos de deportes anuais, que lucían especialmente ben en Xbox 360, nos seus excelentes xogos de condución como *Burnout Legends* ou *Need for Speed: Most Wanted*, e en novas licenzas nas que está a traballar, como *Dende Rusia con Amor*, adaptación da película de James Bond, *Batman Begins*, xogo oficial da nova película do home morcego, e *Marvel Nemesis*, un xogo que enfrontará a súper heroes clásicos de Marvel con novos e malvados viláns deseñados pola propia Electronic Arts. E a porta pechada tivemos ocasión de ver *Black*, un novo e caótico xogo de acción en primeira persoa dos creadores de *Burnout*, e o videoxogo oficial de *O Padriño*, que usa o estilo de *Grand Theft Auto* para mergullarnos na Nova York dos anos corenta.

Precisamente *Grand Theft Auto*, o xogo que durante os últimos anos dominou as listaxes de vendas, foi o gran ausente nesta edición. Anunciouse unha versión para PSP do xogo e confirmouse que o próximo sairá en PlayStation 3, pero non se amosou nada, e ademais a zona de Rockstar Games estaba pechada para os medios *online* pola exclusiva que tiñan cun medio americano, que deu conta dos novos xogos da compañía como *The Warriors*,



unha adaptación a PS2 e Xbox da película dos anos 70, e *Bully*, un xogo no que teremos que ser un abusón de escola.

Outras compañías americanas con grande presenza foron Activision e THQ, a primeira amosando os novos *Quake* e *Call of Duty*, ademais de novas entregas dos seus xogos baseados en *Spider-Man*, os *X-Men* e os *Catro Fantásticos*. Tamén amosou a continuación de *True Crime*, o seu xogo "estilo GTA", que chegará a finais deste ano. THQ estaba a expor os seus dos primeiros xogos para Xbox 360, un deles estilo GTA e outro de guerra e táctica, e tamén próximos lanzamentos como *Destroy All Humans*, *Juiced*, *Moto GP3* ou o novo *Full Spectrum Warrior*.

As grandes compañías xaponesas, salvo quizais Namco e Sega, estiveron de capa caída. Square Enix non amosou *Final Fantasy XII* en versión xogable, coma sorprendentemente fixera o ano pasado, senón que se limitou a emitir un vídeo e deixou que a xente se deixase cautivar pola maxia de *Kingdom Hearts 2* para PS2. Konami anunciou dous

novos *Metal Gear*, un para PS2 (versión mellorada de MGS3) e outro para PlayStation 3, aínda que non amosou nada na fería, e o seu xogo estrela, o novo *Castlevania*, foi decepcionante para moitos. Capcom amosou moitos xogos aínda que ningún deles tremendamente atractivo, salvo un moi orixinal chamado *Okami* no que deberemos pintalo mundo para devolverlle a súa cor. Finalmente, Sega xerou bastante expectación cos seus dos primeiros xogos para Xbox 360, un de condución e outro en primeira persoa, e coa acción de estilo clásico de *Spartan: Total War*, aínda que o novo xogo de Sonic, *Shadow The Hedgehog*, non tivo moi boa acollida. Finalmente, Namco amosou bos xogos de loita como *Soul Calibur 3* e *Urban Reign*, aparte de toda a súa nova liña de xogos para rapaces, nos que estarán títulos como *Hello Kitty* ou *Snoopy*.

As compañías europeas, cada vez menos numerosas, tiveron unha forte presenza concentrada en Ubisoft e Atari. Ubisoft leva anos medrando e amosou o vindeiro *Prince of Persia*, que pechará a

triloxía en Babilonia, e o xogo máis importante que prepara para este Nadal: *King Kong*, adaptación ó videoxogo da vindeira película de Peter Jackson, director de *O Señor dos Aneis*, e que colaborou estreitamente no desenvolvemento do xogo. Atari amosou a nova entrega de *The Matrix*, na que por fin poderemos xogar con Neo, o protagonista, ao que Keanu Reeves volverá deixar ó seu físico e a súa voz. Tamén se amosou a nova edición do xogo de loita de *Dragon Ball*, que malia facer dez anos que rematou a serie, o ano pasado foi un dos mais vendidos en España.

Finalmente, na sala privada de Eidos estíbese a expor o novo xogo de *Commandos*, desenvolvido polos españois de Pyro Studios. Esta vez será en primeira persoa pero non por iso se converte no xogo estándar do xénero, senón que mantén a identidade da saga, permitíndonos controlar alternativamente ó Boina Verde, ó Francotirador e ó Espía, en niveis onde teremos que combina-las súas habilidades para facer fronte ós alemáns. Outros xogos españois na feira eran *Fallen Lords*, de acción e estratexia e moi prometedor, e a nova edición de PC Fútbol, que corrige moitos dos erros da versión 2005, e inclúe un novo *interface* moito máis sinxelo de usar.

Non só había xogos para plataformas grandes, senón que PSP e Nintendo DS tamén estaba na feira amosando os seus mais agardados xogos. PSP, que estará en Europa o 1 de setembro, terá xogos coma *Burnout*, *Formula 1* ou *World Rally Championship*, e Nintendo DS, que leva mais tempo no mercado, mostrou xogos coma *Mario Kart* (elixido mellor xogo portátil da feira) ou o novo *Super Mario Bros*. Ámbalas dúas amosaron tamén os progresos técnicos que se acadaron nas consolas portátil, manexando sen se esforzaren grandes escenarios tridimensionais.

Esta edición do E3 foi posibelmente a de maiores expectativas dos últimos anos, que se cumpriron a medias. Presentouse a nova xeración de consolas, aínda que non se puído tocar moito dela agás Xbox 360, e certificouse que a actual xeración asistirá este Nadal ós seus últimos grandes lanzamentos. No PC, demostrouse que os xogos que seguirán marcando as tendencias e dominando ó mercado serán ós de acción en primeira persoa e estratexia, os primeiros cuns gráficos cada vez mais espectaculares e os derradeiros xa traspasados de forma permanente ás tres dimensións. O ano que ven será o da confrontación, con xogos, de tódalas consolas de nova xeración, algunhas delas xa no mercado, e alí estaremos para contárvolo de novo.

Civilization 4, agora de Take 2, tamén demostrou que vai pugnar polo dominio do xénero.





SOFTGAL

desarrollo e integración de sistemas

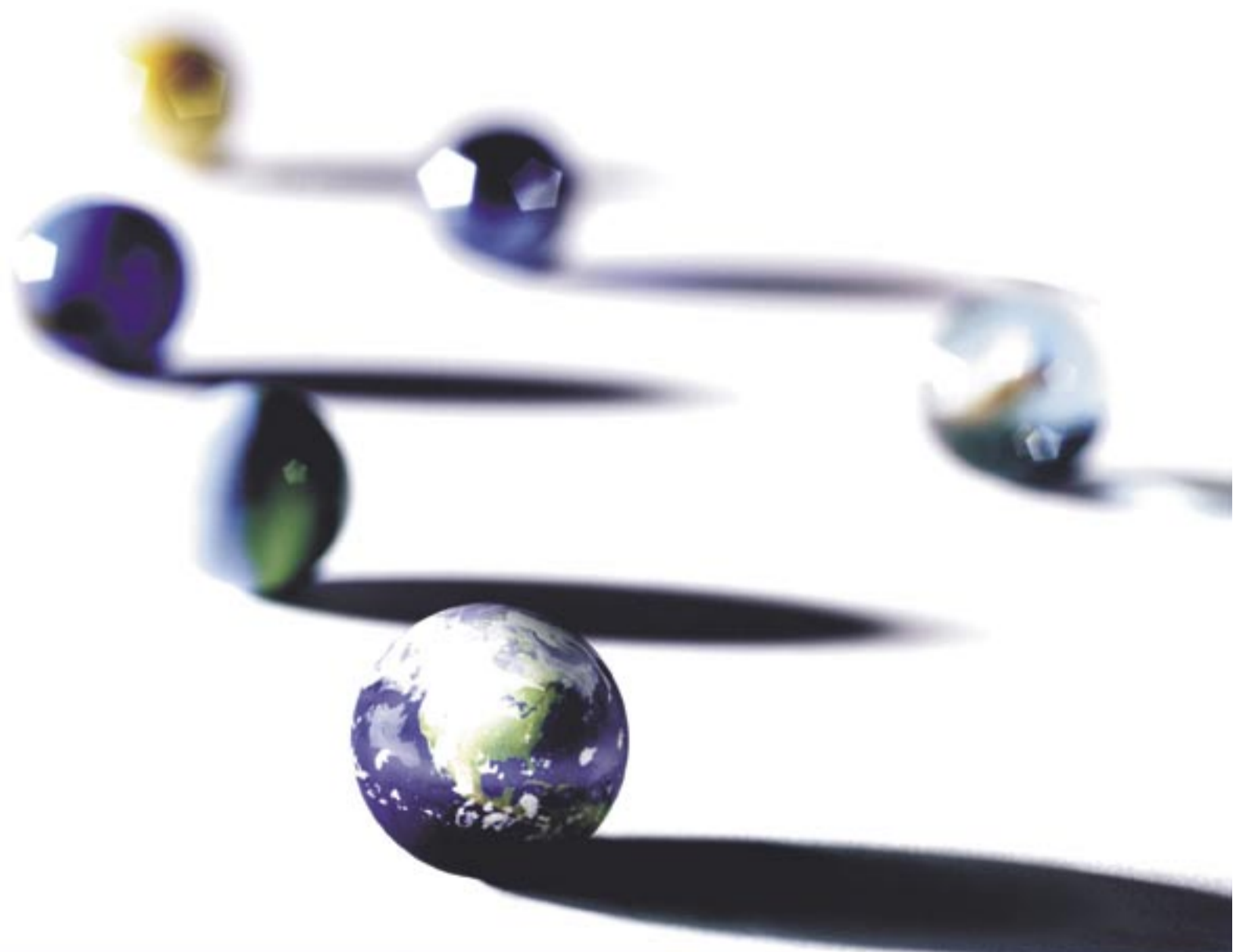
soluciones e-business

ingeniería de sistemas, redes y comunicaciones

integración sistemas multimedia y audiovisuales

soluciones de almacenamiento

infraestructuras TIC



A Coruña

Santiago de Compostela

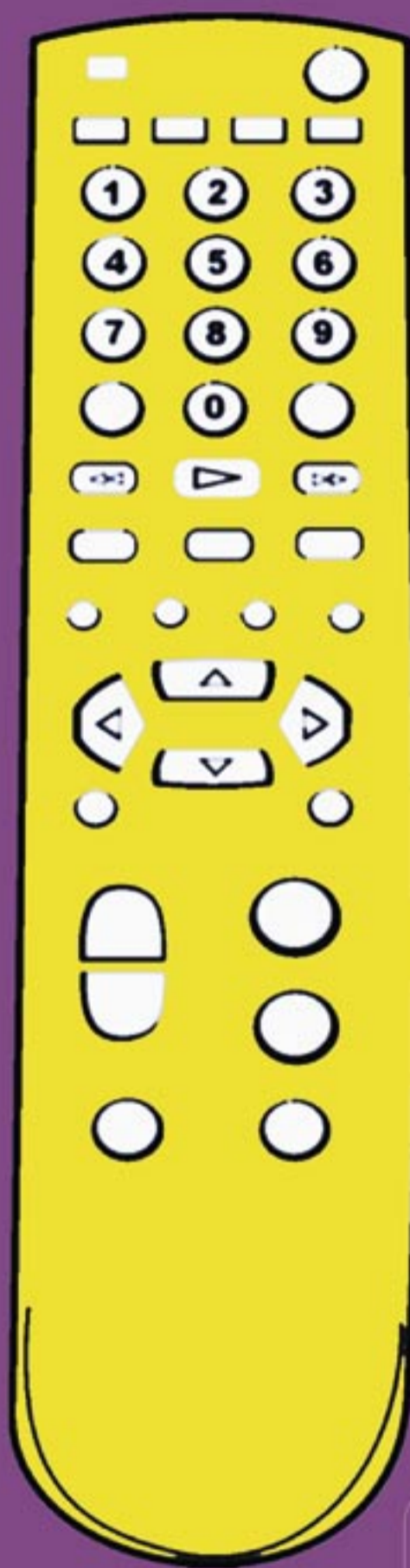
Vigo

Madrid

Lisboa

Cámbiate

e non saberás que facer co mando a distancia



código
televisión

0000000000
0vocento00
0000000000

A nova canle de Santiago de Compostela

Sintonízanos nas canles 60(Pedroso) e 44 (Montouto) de UHF