

Código Cero

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

NÚMERO 34 XUÑO/XULLO 2005

todos **es**
en internet 

Nova edición de MITE

Que nos depara o futuro?

Hackers en empresas de seguridade
Lobos con pel de cordeiro

A que concerto imos no verán?
Internet ábreche a mente (segunda parte)

TechBusiness Week 2005
Adiantamos un resumo (para ir abrindo boca)

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**



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:

Carlos Roma, Raquel Noya,
Modesto Pena, Antonio
Fernandes, Rubén G.
Pedrero, Víctor Castelo, David
Lombardía, Carlos
Lozano, Fernando Sarasquete,
Marcus Fernández,
Emiliano Gómez, Pablo Grandío,
Manolo Gago, Nicole Etchevers.

Supervisión lingüística:

María Xesús Vázquez.

Fotografía:

Adolfo Enríquez Calo, Joferpa.

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 34

Xuño/Xullo 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...



MITE é un deses lugares onde se intenta conseguir un equilibrio entre o tecnolóxico e o humano, entre os contidos especializados e os temas accesibles para todo o mundo. Ten xornadas técnicas e área expositiva, reflexión e lecer. Ademais estará representado gran parte do sector tecnolóxico galego, o que non quere dicir que alí estarán todos os que son neste país... pero case. En Código lle dedicamos a este salón tecnolóxico (a celebrar en Silleda a partir do día 30) un especial de catro páxinas. Os que queirades saber de que vai por enriba podedes quedar nos titula-

res. Pero os que desexen afondar nos temas que se van desenvolver, para chegar alí e non andar dando voltas extraviados, poden correr o risco de meterse nalgunha destas páxinas, redactadas con moito esforzo pola nosa parte para non caer no meramente expositivo e darlle un pouquiño de xogo, así que non vos sorprendades se o vedes todo contado "de distinta maneira". E xa que falamos de cousas "diferentes", cómpre sinalar que este número 34 de Código quedounos un pouco alternativo, contra corrente e, incluso, politicamente incorrecto (que saudable é, ás veces, ser politicamente incorrectos).

Non imos desvelar máis segredos, unicamente dicir que seguimos na nosa liña de coller Internet e mirala por arriba e por abaixo, por atrás e por diante, co obxectivo de sacar algún que outro trapo sucio. Ofrecemos tamén alternativas para o lecer no verán, xa que sei inclúe nestas páxinas a segunda parte da guía práctica para os concertos que se nos veñen enriba, agora que Internet se confirma xa como a mellor maneira de enterarse do que ocorre no panorama musical deste país e arredores. Tamén aproveitamos para reflexionar sobre que buscan os mozos e mozas en Internet (gracias, Antonio, por deixarnos ese

artigo) e para confirmar o que xa se sabía: ós hackers informáticos reciclados na sociedade dos "bos" e dos "xustos", non lles gusta nada a disciplina. Incluímos tamén un avance do que será o noso vindeiro especial, un resumo pormenorizado das voces que podemos escoitar na TechBusiness Week, polo tanto poñemos o tellado antes que os alicerces, as conclusións antes có limiar (pero moi interesante, como poderedes comprobar nas páxinas interiores)

E, polo de agora, nada máis. Seguíde atentos. Cando menos o esperedes, saltámosvos enriba.

firma invitada

Nicole Etchevers Goljberg, membro do observatorio da Cibersociedade **4**

novas

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

reportaxes

A empresa compostelá Solucións Informáticas e Multimedia aposta por baixar do pedestal o combinado "teclado+rato" **9**

TechBusiness Week 2005, resumo dun congreso de seis xornadas **10**

Os piratas informáticos adáptanse mal á vida empresarial tecnolóxica **11**

O acceso a Internet sen fíos impónse na Estrada **12**

¿Atopan o que buscan os mozos en Internet? **14**

Especial MITE: buscando novos horizontes para Galicia

· MITE redefine un país **15**

· Xornadas técnicas I **16**

· Xornadas técnicas II **17**

· Fogar dixital e domótica **18**

As redes de comunicacións para investigación e e-Ciencia **20**

Repaso minucioso polo panorama actual de consolas de videoxogos **22**

Guía práctica de concertos de verán en Internet **24**

Primeiras impresións en Código Cero sobre os blogs en Galicia **25**

que fixen eu para linquear isto?

Repaso por aquilo que menos nos gusta de Internet **21**

manda web

Doce vinganza (solteiros desesperados contra ex mozas) **25**

opinión

Adeus ós vellos electrodomésticos da nosa mocidade/E+D **27**

nova economía

Historias encontradas **28**

pc práctico

Limpando o computador co programa JV16 Powertools 2005 **29**

xogos

Tekken 5/God of war **30**



IGC, UN ESPACIO REAL PARA EL MUNDO VIRTUAL

Durante la pasada semana del 6 al 10 de Junio se celebró en Barcelona la 7ª edición del Internet Global Congress (IGC). Un espacio físico y real que reúne durante un período de tiempo a una gran parte de aquellos sectores empresariales, académicos y sociales que se mueven en otro mundo, uno más virtual, Internet.

El IGC, dentro del marco nacional español, ha logrado posicionarse como uno de los eventos que sientan una referencia a la hora de hablar sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación. Desde diferentes perspectivas, aunque con una fuerte tendencia orientada hacia el ámbito comercial y de negocios, el evento logra unir temáticas que conciernen al mundo de la tecnología, la innovación y la sociedad digital en España.

En el marco de este evento, y por medio de las múltiples ponencias que transcurren durante la semana de duración del congreso, es posible formarse una idea de lo que está sucediendo a nivel nacional y global dentro del ámbito de la Sociedad de la Información. Ponentes de diversos lugares, tanto locales como internacionales, y provenientes de varios sectores - empresariales, académicos, sociales y gubernamentales- hacen un breve repaso de sus últimos avances en proyectos, investigaciones, productos y/o servicios.

El punto fuerte del Internet Global Congress es su implicación en los aspectos relacionados a la innovación de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Bajo esta perspectiva y dentro de un marco netamente tecnológico fue posible conocer los últimos avances en IPv6, tema que tuvo un lugar privilegiado durante todo el congreso. Los ponentes, principalmente expertos venidos de fuera de empresas tan diversas como Nortel, HP, Cisco, Telefónica, Samsung, El Mundo, Telecom entre muchas otras, así como de diversas entidades académicas nacionales e internacionales presentaron sus visiones referentes al impacto del IPv6 en los negocios, la seguridad y protección de datos, movilidad, 3G, tecnología inalámbrica, desarrollos y aplicaciones, clusters y otros temas afines.

Sin embargo, no sólo de tecnología se habló durante el congreso, las temáticas sociales también estuvieron presentes principalmente dentro del grupo Sociedad, Política y Cultura donde se habló sobre Políticas y planes estratégicos para la Sociedad de la Información; Visión de la administración electrónica para diferentes administraciones públicas; Herramientas y servicios para el impulso de la administración

electrónica; Democracia electrónica; TIC en el aula; Revisión del e-learning hasta la fecha, Salud y nuevas tecnologías, Usos sociales de la red; La infraestructura digital de la ciudad innovadora y La iniciativa digital, ciudadanos, empresa y administración entre otros.

Las perspectivas desde las que se trataban cada uno de estos temas eran bastante disímiles puesto que la gran mayoría de los ponentes provenían del ámbito empresarial y su objetivo era enfatizar las ventajas de sus propios productos y servicios más que crear un espacio de reflexión sobre ellos. No obstante, hubo otros, que presentaron abiertamente sus experiencias a modo de compartir los logros obtenidos con el resto de los participantes.

A la par que se llevaban a cabo estas conferencias, y dentro del mismo recinto del congreso, se podía tomar contacto con las diferentes empresas y profesionales que desarrollan negocios en este ámbito. Para ello, se habilita el "village IGC" compuesto por pequeños stands de representantes comerciales en donde se accede de forma más directa y personalizada al producto o servicio de interés. En este sector, es posible encontrar empresas de diversas áreas como por ejemplo, seguridad, audiovisual, telecomunicaciones, juegos y entretenimiento, etc.

También de forma paralela, y en su tercera edición (al igual que el village), se celebran los Premios IGC a la Innovación Digital en donde se premia el talento y los avances tanto de las empresas como de aquellos profesionales o universitarios que presentan proyectos de base tecnológica innovadores en el campo de las TIC. Esta iniciativa logra combinar por un lado el *leit motiv* del IGC, la innovación digital y por otro lado, el reconocimiento y difusión a aquellos proyectos que han tenido la visión de crear diferencia. En esta edición, hubo más de 100 candidatos para las tres categorías -Proyectos I+D de Grandes Empresas, Proyectos I+D de Pequeñas Empresas y Emprendedores y Proyectos Universitarios y de Instituciones, entrando en competencia únicamente tres finalistas por categoría.

Imprescindible es mencionar detalladamente estos proyectos, a pesar de que, finalmente, sólo uno por categoría se llevaría el premio. Los proyectos finalistas para la categoría de grandes empresas fueron:

· *Base para el archivo audiovisual de Catalunya*, de la Corporació Catalana de Ràdio y Televisió <http://www.activa3.net>

<http://www.activa3.net>

· *InQuiero, solución de control remoto con Videoconferencia y VozIP*, de NTR <http://www.inquiero.com>

· *Servicio de teleasistencia avanzada, Seguitel*, de Telefónica I+D <http://www.tid.es>.

Dentro de la categoría de pequeñas empresas y emprendedores competían los proyectos

· *Futurmarketing*, de Futurlink <http://www.futurlink.com/es/futurmarketing.htm>

· *DeskFriend - The-Ecotimes*, de Bangle Group <http://the-ecotimes.com>

· *Integra TV-4all*, de TMT Factory http://www.tmtfactory.com/proyecto_integraTV-4all.asp

Dentro de la categoría de proyectos universitarios y de instituciones, los finalistas eran

· *II Congreso Online del Observatorio para la CiberSociedad*, del Observatorio para la CiberSociedad <http://www.cibersociedad.net/congres2004>

· *Elder-life*, de GAIA (Asociación Cluster de Telecomunicaciones del País Vasco) <http://www.gaia.es>

· *User Lab: Laboratorio de comunicación y experiencia de usuario*, de La Salle - Universitat Ramon Llull <http://www.salleurl.edu/tt/userlab>.

La incógnita de los premios fue develada durante la Cena IGC, siendo otorgados finalmente a la Corporació Catalana de Ràdio y Televisió, Futurlink y User Lab, respectivamente. A diferencia de muchos otros premios, los del IGC no implican una ganancia económica o de status (aunque si son obsequiados además, con un ordenador portátil) sino la posibilidad de difundir a mayor escala sus proyectos, siendo de vital importancia sobre todo para las categorías de pequeña empresa y emprendedores, así como la de universidades e instituciones. El hecho de tener presencia en un stand corporativo del village, de presentar sus proyectos durante una sesión del programa de conferencias, contar con difusión pública y además aparecer en la web corporativa del congreso, una vez publicados los premios, tiene por sí mismo, una valía mucho mayor.

Como comenta Vicenç Gasulla, director del IGC, con este tipo de eventos, "lo que se espera es ampliar el conocimiento sobre el desarrollo de los usos y aplicaciones de las nuevas tecnologías en todos los niveles, tanto empresarial como social, contribuyendo al avance del país y al posicionamiento de las regiones como líderes en unos sectores concretos".

Esperamos sinceramente, que así sea.



A noite de San Xoán trouxo a nova película de animación tridimensional de Dygra



A produtora galega Dygra trouxo a súa particular visión dunha obra de Shakespeare o pasado 23 de xuño ás pantallas de cine galegas coa estrea da película *O Sono dunha noite de San Xoán*, realizada en 3D. Este filme, que ten prevista a estrea mundial para o 1 de xullo, achéganos a un mundo de fantasía, fadas e outros personaxes que serven para narrar a historia con humor, ideal para ós afeccionados á animación de tódalas idades. Coa nova película, o protagonista, Perecho, pasará a ocupar un lugar na historia do audiovisual galego xunto con figuras coma Furacriolos ou o propio Cid.

Un estudo sostén que os programas de seguridade informática son máis inseguros que os que teñen que protexer

Un estudo do Yankee Group amosa que, por terceiro ano consecutivo, as vulnerabilidades nos programas de seguridade informática van en aumento de xeito espectacular, de xeito que en 2004 atoparon 60 fallos en programas informáticos de seguridade fronte ós 31 de 2003. Estes datos o que amosan é que os programas de seguridade informática amosan incluso máis vulnerabilidades que o resto, polo que habería que tomar medidas para evitar que os sistemas de protección futuros adoezan dos mesmos fallos.



Illa Mauricio sorprende ó mundo tecnolóxico cun plan integral de acceso Wi-Fi, de punta a punta

Illa Mauricio, ata o de agora, era un pequeno paraíso no Océano Índico máis coñecido polos seus valores turísticos ca por calquera outra cousa. Este era o principal motivo de por qué o mundo enteiro estaba a centrar a atención en Occidente para ver chegar o primeiro país *hot spot* (é dicir, a primeira nación enteira como punto de acceso á Rede sen fíos) descoidando ó resto do planeta. Mal feito, porque a sorpresa chega por onde menos se agardaba, dende África, continente ó que pertence esta pequena illa, onde calquera persoa que teña un computador entre mans poderá conectarse á Rede, estea no punto que estea.

A nova atopámola no Chicago Tribune, onde se dá conta de que ADB Networks será a empresa encargada de subministrar a infraestrutura. Dende o Goberno deste país, que ten unha importante presenza de poboación de orixe hindú (malia estar en África, preto de Madagascar) infórmase que a intención de converter Mauricio nunha "ciber-illa" vén dada por acadar unha meirande riqueza e desenvolvemento. O país, que non destacaba ata o momento polo alto nivel de penetración das novas tecnoloxías, terá cobertura total a finais de ano, malia as complicacións orográficas que presenta.



Kirai.net considerada o mellor weblog español por Bitácoras.com

O servizo de weblogs Bitácoras.com fixo público o resultado do concurso de bitácoras persoais españolas na Internet, elixíndose a de Kirai.net como a mellor, ó recibir 3 premios (mellor bitácora do ano, mellor bitácora para o público e mellor bitácora persoal). A bitácora de Kirai.net está escrita por Héctor García Puigcerver, un autodenomeado geek de Alacante que vive actualmente no Xapón, e dende a que amosa a súa visión da vida, especialmente relativa a novidades tecnolóxicas. Outras bitácoras tamén levaron o seu galardón, coma *Escolar.net* (premio ó mellor blog europeo e de xornalismo), *Microservos* (mellor bitácora colectiva), *Mangas Verdes* (mellor blog de tecnoloxía), *El Documentalista enredado* (mellor bitácora temática), *Jabalí Fotolog* (mellor fotolog) ou *Papel Continuo* (mellor deseño).



A empresa galega Emetel presenta SICOM, un servizo para mellorar a xestión nos concellos

As operadoras de telecomunicacións esméranse cada vez máis en facer produtos específicos, á medida de espazos ben definidos. Neste sentido, os concellos teñen características comúns que non teñen outras moitas institucións (para ben ou para mal). É nestes escenarios onde queren actuar a empresa galega Emetel e máis Siemens, que organizaron hai uns días en Santiago a presentación da ferramenta SICOM (Solucións Integrais de Comunicacións para Concellos), un servizo que se basea na integración completa das comunicacións (voz e datos) co fin de mellorar a xestión a modernizar as infraestruturas tecnolóxicas destas institucións públicas. A xuízo de Emetel, "o uso e o aproveitamento das novas tecnoloxías son claves para o desenvolvemento das sociedades". Os concellos (engadiron) constitúen un escenario primordial de actuación, sobre todo polo próximos que están ós principais beneficiarios destas actividades, os cidadáns. SICOM integra procesos de xestión de comunicacións como o 010, aplicacións para policía e bombeiros ou ferramentas de teleadministración, todo isto deseñado por Emetel.

McDonald's: hamburguesas vexetais, Internet e CDs para tostar

Tense falado moito da crise da comida rápida, pero o certo é que se seguen a comer hamburguesas e cadeas de renome como McDonald's son un exemplo a ter en conta de como unha empresa se pode reinventar a si mesma e dignificarse. Unha das últimas novas que vén da "casa das burgers" é a que fai referencia ó seu lavado de cara tecnolóxico, concretamente ó restaurante de proba que a empresa acaba de habilitar en Illinois (Estados Unidos) no que se lle ofrece á clientela a posibilidade de copiar os seus CDs a 99 centavos de dólar por canción, podendo elixir entre 40.000 títulos. Asemade, tamén se poden descargar tons para móbiles, acceder a Internet de alta velocidade ou imprimir imaxes. Segundo informa Baquía, tamén se estuda a posibilidade de alugar DVDs nos seus establecementos. A pregunta que se poden facer moitos consumidores é a seguinte: ¿Onde encaixan neste entramado tecnolóxico as hamburguesas? O obxectivo de McDonald's é levar este tipo de novos restaurantes dixitais a outras dez cidades do país. Se o experimento ten éxito, é posible que en breve poidamos dicir en Galicia a seguinte frase: "Póñame unha completa sen cebola e, de postre, unha tarrina de CDs".



Denuncian a "falta de transparencia" do DNI electrónico

A Comisión de Liberdades Informáticas (CLI) informou de que a Axencia Española de Protección de Datos descoñece a documentación que está a usar a Dirección Xeral da Policía para pór en marcha o DNI electrónico (prevista para 2006) polo que amosa a súa preocupación pola desinformación existente. Así, a CLI denuncia a "falta de transparencia" dos informes relativos ós datos persoais que se incorporarán no DNI electrónico e solicitou unha xuntanza co Comité de Coordinación do novo DNI.

Movistar lanza xogos educativos para o móbil accesibles cen por cen para as persoas discapacitadas

Movistar parece querer que todo o mundo xogue. Todo o mundo. De aí o lanzamento dos seus novos xogos educativos para móbiles, desenvolvidos seguindo criterios de accesibilidade total. Dito doutra maneira: son xogos que tamén poden ser utilizados por persoas con discapacidades. O obxectivo desta iniciativa, a maiores, é "que os usuarios podan empregalos e desenvolver as súas habilidades tanto intelectuais como psicomotrices", segundo fixo saber a operadora española. Os primeiros xogos a disposición dos clientes son os seguintes: Cazavocais, Sumacubos, Ranuco e Wordquest, descargables dende a carpeta *videojuegos* >>> *Juegos Educativos* do portal emoción. Cómpre sinalar que estes xogos son o froito da cooperación en movistar, a Fundación para a Integración de Discapacidades (Fundación IDR), o Instituto de Apoio Empresarial (IAE), a Asociación Pro-Persoas con Discapacidade Intelectual (AFANIAS), Nomasystems e Nodos.



Ya.com demanda a Jazztel por entrar no mercado do ADSL residencial

Ya.com filial de Internet en España de Deutsche Telekom, demandou a Jazztel por incumprimento do contrato. Desde setembro de 2000, dentro da operación de venda de Ya.com á operadora xermana, Jazztel comprometeuse por contrato a non competir no mercado de acceso a Internet para clientes residenciais. Jazztel cumpriu o compromiso ata decembro do ano pasado, cando empezou a desembarcar nos servizos de acceso a Internet con ADSL para clientes particulares. Ya.com presentou a demanda no Xulgado número 60 de Madrid e solicitou amais unha indemnización polos danos e prexuízos que o incumprimento do pacto causou o seu negocio. Jazztel conta na actualidade con máis de 60.000 abonados o servizo de ADSL.



Patentan un sistema para evitar os anuncios televisivos

Tres estudantes de informática israelís patentaron un dispositivo que bloquea o son da televisión durante a publicidade, permitindo tamén gravar os programas sen os anuncios televisivos. A idea parte do feito de que durante a emisión dos anuncios normalmente desaparece da pantalla o logotipo das canles de televisión, que pode detectarse por software, de xeito que resulta doado eliminar os anuncios. Patentado o invento só queda que algún produto comercial o integre para a súa venda nas tendas.

A operadora R inicia en Ames un itinerario lúdico para fomentar o uso das novas tecnoloxías

A operadora galega R quere difundir no noso país as vantaxes da Sociedade da Información, sobre todo entre aquelas persoas que máis se resisten a entrar na era dixital. Con este fin ábrese ó público a partir deste xoves 23 unha serie de cúpulas inchables xigantes en diversas localidades que acollerán, de xeito sucesivo, todo tipo de actividades lúdicas orientadas, precisamente, a quitarlle ferro ás novas tecnoloxías. O programa, que vai orientado a persoas de tódalas idades, inclúe estruturas inchables de 175 metros cadrados, 15 metros de diámetros e 9 de altura. Estas están deseñadas polo reputado enxeñeiro Quim Guixá. Nunha primeira fase seleccionáronse dez localidades do noso país, que trazarán o itinerario a seguir polas cúpulas. O primeiro concello elixido é Ames, e de aí desprazaranse ata Narón, Vilagarcía, Culleredo, Marín, Lugo, Santiago, Ourense, Betanzos e Arteixo.

A firma galega Enxebre leva a Warner Bros Park ó seu heroe Jako, o patrulleiro espacial da Coruña

Cómpre memorizar este nome, "Jako", porque vai ser durante un tempo o embaixador do audiovisual galego na capital de España, concretamente no Warner Bros. Park Madrid. Así nos informa a produtora coruñesa Enxebre Entertainment, "titular e responsable" deste patrulleiro espacial, unha sorte de marciano galego que, nas súas aventuras de audiovisual, sempre cae de pé. Enxebre acode con dous títulos, *Jako e o ladrón de mascotas en 3D* e o *pre-show Noticiero espacial*, co fin de que se exhiban no Teatro Chino do devandito recinto, con aforo para 600 persoas e unha pantalla xigante de máis de 14 metros. A produtora coruñesa tamén asumiu o labor de acondicionamento do sistema de proxección da sala para o correcto visionado en tres dimensións dos seus filmes. Cómpre sinalar que se trata da primeira vez que unha compañía internacional como Warner selecciona un produto español para os seus parques temáticos.



Yahoo! pon en marcha en España un servizo de radio musical personalizada en Internet

Yahoo! vén de poñer en marcha un servizo gratuito de radio en Internet. Esta ferramenta ofrece a posibilidade de personalizar a nosa propia emisora, facéndoa á nosa medida logo de emitir valoracións de artistas, álbumes e cancións preferidas. Yahoo! Música, que xa foi posto en marcha previamente en Inglaterra, é quen de ir presentando nova música axeitada ós gustos particulares do usuario, con 17 canles especialmente seleccionadas para o público español, segundo fixo saber a multinacional. Neste abano de alternativas atopamos emisoras como Pop/Rock español, Flamenco ou O mellor dos 80. O servizo vai orientado a unha audiencia potencial de 400.000 persoas, que son aproximadamente os usuarios da canle Yahoo! Música en España.



BT fusiona a telefonía móbil coa fixa no Reino Unido

Como xa avanzara hai uns meses, o operador de telecomunicacións British Telecom (BT) lanza un servizo que combina a telefonía fixa coa móbil co obxectivo de reducir o prezo das chamadas.

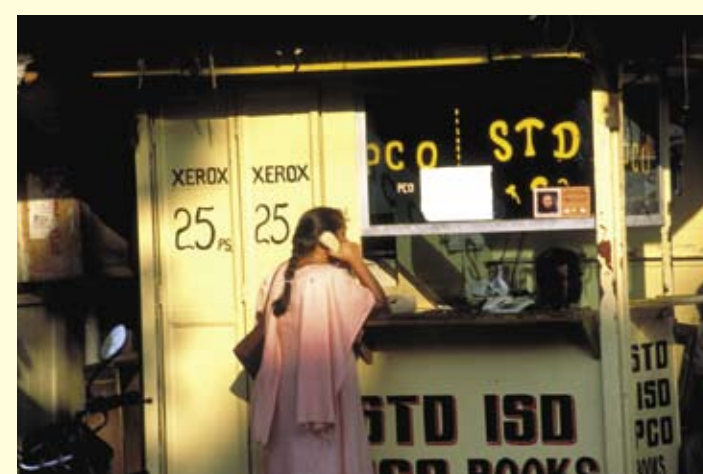
O novo servizo coñécese coma BT Fusion, e emprega

terminais fabricados por Motorola que acceden á rede de telefonía fixa mediante tecnoloxía sen fíos Bluetooth, de xeito que cando o usuario está no seu domicilio pode efectuar chamadas con tarifas de telefonía fixa e, cando está lonxe, aplicánselle as tarifas de móbil. Dado que se estima que o 30% das chamadas que se realizan dende o móbil procede do propio domicilio, pódese determinar que esta nova oferta supón unha vantaxe competitiva de BT no seu país, xa que permite ós usuarios un aforro no seu consumo telefónico.



Os discos duros e conexións de banda ancha non estarán suxeitos ó pago de cánones

Carmen Calvo, ministra de Cultura, anunciou que o seu Ministerio porá en marcha antes de finalizar o ano unha nova campaña de concienciación contra a piratería dirixida ós novos, aínda que tamén desbotou a posibilidade de que se aplique un canon ós discos duros ou ás conexións á Internet como se viña rumoreando dende hai tempo. Ademais, Calvo tamén incidiu en que o seu departamento está a pechar un convenio coa Federación Española de Municipios e Provincias (FEMP) para mellorar a coordinación policial encargada de perseguir a venda ilegal de discos e películas nas rúas.



A ONU quere conectar a todo o planeta á rede antes de 2015

A Unión Internacional de Telecomunicacións (UIT), entidade adscrita á ONU, vén de dar a coñecer o seu compromiso de conectar tódolos fogares do mundo para 2015. Este ambicioso plan, que nun principio tería que salvar unha cada vez máis pronunciada fenda dixital (esa fronteira nova e invisible entre os países que están desenvolvidos tecnoloxicamente e os que non), chamaríase Conectar ó Mundo e tería un presuposto duns 300.000 millóns de dólares, no que participan empresas, ONGs e organismos nacionais e internacionais.

A iniciativa, que conta co apoio de operadoras como Telefónica, baséase na necesidade de paliar a seguinte cifra: no mundo hai máis de 1.000 millóns de persoas en vilas e aldeas que non contan con posibilidade algunha de acceder á Sociedade da Información. O custe de habilitar conexións ás redes en todos eses núcleos de poboación sería de, aproximadamente, 1.000 millóns de dólares. Esta franxa de excluídos dixitais representa, hoxe en día, o 20% da poboación mundial.

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



Deteñen a un cracker en Poio

A Policía detivo en Poio a R.A.G., enxeñeiro de Camiños de 26 anos de idade que respondía ó alcume de *P.Power* e que segundo a Brigada de Investigación Tecnolóxica rachaba sistemas de protección dos programas de enxeñaría máis empregado polos profesionais do sector, distribuindo tamén os cracks a través da Internet. A detención produciuse por mor da denuncia da empresa española Soft.es, que desenvolve o programa Presto, do que só existen 35.000 copias rexistradas, mentres que detectaron decenas de miles de usuarios, polo que estiman que hai moitas copias ilegais, supostamente grazas a un único crack desenvolvido polo acusado. Estímase que os prexuízos ocasionados só a esta empresa xa se acheguen ós 100 millóns de euros.

Google Maps causa furor pola xeografía a vista de paxaro en Internet

Google puxo en marcha un dos servizos máis destacados do panorama internauta actual, unha especie de paso máis cara esa nova Internet que planea o buscador e que din que será algo así como un control minucioso de todo o que se fai na Rede. Google Maps é un gran mapa político do mundo pero tamén constitúe unha ferramenta de primeira orde para poñernos nos ollos dun paxaro e velo todo en "contrapicado", grazas ás imaxes obtidas vía satélite. Malia que aínda hai partes do mundo que están por cubrir (aínda está en fase de probas) en Código Cero fomos quen de atopar as localidades de orixe de tódolos integrantes da redacción, incluído (aquí operou o factor morriña) o punto exacto onde están os respectivos fogares. Tratándose ademais dunha xornada de calor, foi case obrigatorio viaxar polo Google Maps ata a praia do Vilar (na imaxe), no Parque Natural de Corrubedo, onde puidemos comprobar que, no momento en que se fixo a fotografía, recuaba a marea e lucía un sol de verán. Non puidemos localizar na praia a ningunha persoa, pero dadas as posibilidades da ferramenta no que se refire a proximidade, non pechamos poderlle ver a *coronilla* a algún paseante. Google Maps é a gran aposta do buscador de Mountain View, ideal non só para as persoas que na nenez coleccionaban mapas e lles daba por aprenderse as capitais de tódolos países, senón para tódolos internautas en xeral. Viaxar polo mundo a vista de paxaro montados nun rato é un privilexio que non se disfruta tódolos días.

IBM lidera a supercomputación mundial

IBM continúa a manter forza no mercado dos supercomputadores, aumentando o seu dominio de xeito que na actualidade 259 dos 500 ordenadores máis rápidos do mundo teñen o seu selo, mentres que competidores como HP quedan só en 131 (o que supón unha importante baixada para a compañía). A clásica Silicon Graphics queda nun terceiro posto con 24 ordenadores entre os 500 primeiros, o que deixa evidencia da enorme distancia entre os competidores. De feito, os dous primeiros equipos da listaxe mundial corresponden a IBM, e incluso 6 dos 10 primeiros equipos pertencen ó xigante azul, pero tamén hai que indicar que no tocante ós procesadores, os Power de IBM non están tan ben posicionados, xa que só hai 77, mentres que Intel se sitúa como claro vencedor con 333 equipos do *Top 500*.



Mundos Dixitais leva á Coruña ó máis representativo da animación

O sábado 25 de xuño comezou na Coruña unha nova edición de Mundos Dixitais, a desenvolver entre o Paraninfo da Universidade de Palexco. Esta xuntanza organizada pola Dirección Xeral de Comunicación e Audiovisual, conta coa participación de especialistas de renome do sector da animación a nivel internacional. Mundos Dixitais 2005, que estará en activo ata o 2 de xullo, vaixe desenvolver en chave de obradoiros, conferencias, sesións de videoxogos e presentacións de toda índole. Nestas últimas, cabe salienta a proxección de filmes galegos como *O Soño dunha noite de San Xoán* de Dygra ou *O Labirinto dos Soños* de Grándola Nova.



Pola Coruña están a pasar, entre outros, Jordi Barés, supervisor de VFX en The Mill (a firma responsable dos efectos especiais de *Gladiator*), Ángel de la Cruz (da empresa galega Dygra), Luis Rivero (ganador do premio internacional máis prestixioso no que se refire imaxes de computador en 3D, o 3D AWARD, na categoría de arquitectura), Gonzalo Rueda (Animated Pixel), Paco Rodríguez (Filmmax), Paul Taylor (Blur Studio), Gary Brozenich (The Moving Picture Company), Jamie Isles (Framestore) ou Cassidy Curtis, animador de DreamWorks, firma creadora de éxitos en carteleira como *Madagascar*. A dirección do encontro non se esqueceu dos afeccionados ós videoxogos, para os que preparou 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 xogos está a ser un dos temas sobre os que xiran gran parte das actividades, agora que (precisamente) se celebran os dez anos de PlayStation. Os directivos desta plataforma anunciaron a súa presenza nos Mundos 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.

Crean na Arxentina un xornal dixital feito por e para rapaces

Unha iniciativa arxentina do proxecto Jóvenes Comunicadores levou a crear un xornal dixital feito por e para rapaces. Así Expresiones Jóvenes é todo un referente, xa que na publicación tratan todo tipo de temas, dende a ciencia, a tecnoloxía, a medicina, a cultura e a ecoloxía ata a pornografía infantil. Os rapaces reciben formación e asesoramento dun xornalista profesional, elixindo cada mozo os temas que desexa tratar, aínda que para tal fin contan co apoio de expertos de cada tema en concreto, polo que acadan un resultado bastante adulto, aínda que tamén se atreven con artigos de opinión (baseados sempre en estudos previos). Para máis información, visitar <http://www.expresionesjovenes.com.ar/>.

Vimeo facilita a creación de vlogs

Hai meses que vimos dando conta do fenómeno das bitácoras de Internet, que se espallan constantemente e deron froitos coma o *podcasting* e, máis recentemente, o *videoblogging*. Incluso comentamos o caso de Dylan Verdi, que con 11 anos era a video-bitacoreira máis nova do mundo. Pois parece que toda esta explosión está a provocar novos servizos, coma o que agora oferta Vimeo, que facilita a creación de *weblogs* de vídeo (tamén coñecidos coma *vlogs*) xa que da ós seus usuarios un espazo de 8 Mb semanais para empregar con arquivos de calquera formato de vídeo. Estes vídeos tamén se poden consultar mediante sistemas de lectura RSS (que aproveitarían a información sobre os mesmos que introducen os usuarios, coma título ou resumo do contido) e permitirían a súa consulta mediante calquera dos populares programas de lectura de *feeds* RSS. O fenómeno das bitácoras aplicado ós vídeos está en aumento grazas ó abaratamento das cámaras de vídeo e á incorporación de prestacións de vídeo dentro das cámaras fotográficas dixitais, así como da baixada de prezo das cámaras web, o que facilitan a creación de contidos audiovisuais para a súa difusión nunha Internet que cada día ten máis doada a transmisión de arquivos de grande tamaño grazas ó espallamento da banda ancha e ó constante incremento das velocidades de acceso. Máis información en <http://www.vimeo.com/>.

Microsoft ten altas expectativas co lanzamento da nova Xbox a finais de ano

Microsoft está a pór o listón moi alto para a súa nova consola, a Xbox 360, xa que pretenden vender preto de 10 millóns de unidades en menos de 16 meses. A nova consola sairá a finais de ano en EE.UU., Xapón e Europa, adiantándose ós seus competidores, e tería un prezo que podería andar polos 240 euros. A Xbox 360 permitirá a reprodución de DVD sen periféricos adicionais, intercambiará datos con ordenadores dotados de Windows XP o Windows Media Center (de xeito que podería servir para reproducir cancións, vídeos ou imaxes) e contará con prestacións de alta definición (e incluso aproveitaría as características de televisores panorámicos nalgúns xogos).



O roubo de números de tarxetas de crédito nos EE.UU. afectou a máis de 700 galegos

O roubo de números de tarxetas de crédito á compañía CardSystems puído afectar a usuarios galegos, sumando entre Caixa Galicia, Caixanova e Banco Pastor un total de 700 vítimas potenciais. O resto de entidades bancarias non facilitaron datos do número de tarxetas afectadas (polo que a estimación do total de galegos prexudicados non se pode precisar polo momento). De tódolos xeitos, hai que advertir que só se subtraeron os números de tarxetas de crédito e as súas datas de caducidade, polo que só se podería facer mal uso dos mesmos comprando a través da Internet en tendas que non conten coas medidas de seguridade pertinentes, pero non se podería empregar tal información para dispor de cartos en caixeiros automáticos, polo que se dificulta a tarefa dos delinquentes.



Na tecnoloxía nada ten 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 ós individuos 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.

-Faládenos por favor das aplicacións desta ferramenta vosa.

-(Elvira) Nos intentamos eliminar o uso do rato e o teclado e que alguén interactúe cun computador unicamente para pedirle información concreta. Por exemplo estamos na sala dun museo e se queremos información específica sobre unha mostra de arte que queremos ver, entón lle poderemos preguntar ó computador: En que sala podo ver ós impresionistas? E o ordenador dínos: Na sala cinco unha vez que subas as escaleiras. Tan sinxelo como iso.

-Moitos estamos acostumados a chegar a algún deses puntos de información e a traballar co dedo. Pero debe ser que somos moi brutos, e que ó final, todo o que se usa co dedo se acaba estragando...

-(Elvira) Xa sei de que sistemas nos estás a falar. E o teclado e o rato tamén teñen problemas, posto que non son accesibles para todo o mundo. A xente nova que está habituada ós ordenadores non ten problema, pero as persoas maiores que nunca os viron non se achegan a eles para intentar interactuar. Entón, pensamos en que a mellor forma de interactuar cunha máquina é facelo dun xeito natural. É dicir, falando.

-Cando falamos de xente maior pensamos en persoas de oitenta anos. Pero hai persoas de menos de cincuenta para as que correr unhas carpetas na pantalla é unha completa odisea...

-(Elvira) Os que estamos habitados a estas ferramentas pensamos que todo é moi sinxelo, pero para a xente que nunca as viu poden ser realmente complicadas.

-Diciades que o novido-so desta ferramenta é a idea en si.

-(Pablo) O noso produto agora mesmo non existe en ningún outro lugar se cadra polo sinxelo da idea. Esta baséase simplemente en dotar a un punto de información de aparencia humana. A realidade amosounos que a experiencia de habilitar en lugares públicos un posto cun rato e un teclado para os visitantes non acaba de funcionar. Eu, cando vou a un museo e vexo o acceso ás obras

de arte acompañadas por un rato e un teclado decátome de que me causa rexeite. Véxoo como unha perda de tempo. A idea nosa é que unha figura humana ten máis capacidade de chamar a atención das persoas. Sobre todo se aquela reacciona á túa presenza. Que te saúde. Que note que estás alí.

-Por que o prototipo é unha muller?

-(Elvira) Eles (*o resto do equipo*) prefiren mulleres. A persoa que foi artífice da idea sostivo que coas mulleres é máis doado entrar en contacto.

-O interlocutor virtual, pode servir para máis aplicacións?

-(Elvira) Servirá perfectamente para todas aquelas situacións nas que sexa necesario solicitar e subministrar información. Por exemplo nun hotel, nun restaurante. Para saber se hai praza ou non hai placa, que tipo de menús teñen. Sempre para aqueles lugares onde hai uns clientes que preguntan e que reciben información bastante xenérica.

-(Pablo) En edificios administrativos tamén poden ter importantes aplicacións estas ferramentas. Calquera persoa que fose á Xunta saberá que aquilo parece un labirinto de departamentos e consellerías. O 50% das persoas que van por alí están perdidas. Isto obrigaría a ter permanentemente unha persoa atendendo a todas estas visitas. Con esta ferramenta nosa estableceríase un diálogo rápido entre máquina e persoa que lle serviría a esta última para saber en seguida onde está o lugar exacto a onde se dirixe.

-Agora que falades de todo isto, estásеме oco-rrendo que estaría moi ben que non funcionase se non lle dis "bos días" ou "boas tardes".

-(Elvira) A nosa intención é que teña un sistema de recoñecemento de posibilidade de diálogo e que o primeiro que faga é saudar.

-Si, porque hai xente moi maleducada... Cambiando de tema, ocrreseme tamén que haberá xente que diga que isto a longo prazo acabará quitando postos de traballo.

-(Elvira) As persoas que están dedicadas a estes traballos poden desenvolver outras tarefas e, ademais, hai que ter en conta que o feito de meterlle información ó noso interlocutor ou nada máis que mantelo sempre en activo son labores que requiren dunha man humana. Isto é algo que non pode facer outra máquina. Falamos de realimentalo.

-(Pablo) Agora mesmo ninguén paga a unha persoa para que estea aí de pé dicindo tres ou catro cousas. Pero dá unha imaxe útil, moderna e eficaz. É unha experiencia nova.

-Polo menos, non nos enfadaremos coa máquina se lle preguntamos algo...

-(Pablo) Ou incluso podemos facer algo tan sinxelo como pedirle que



nos imprima un mapa, guía ou documento. É unha solución moi simple que ofrece múltiples aplicacións. De feito, un dos lemas do noso director de empresa é que co 20% do esforzo resolves o 80% das situacións. É a regra que el utiliza para todo.

Dificultades cos accesorios

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 amigosa". 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.

SIM: "A mellor forma de interactuar cunha máquina é facelo dun xeito natural, ou sexa, falando"

A empresa compostelá Solucións Informáticas e Multimedia aposta por baixar do pedestal o combinado "teclado+rato"



Para que serve un computador?

Para gardar cousas

Para facer un album de fotos

Para ver películas

E, nun futuro máis próximo, para ver lugares

Código TV puído entrevistar a Elvira López e Pablo Soto, coordinadora e responsable da área de enxeñería, respectivamente, de Solucións Informáticas e Multimedia (SIM), unha empresa compostelá que traballa no desenvolvemento dun sistema que facilita o uso do computador mediante a voz para aplicacións moi concretas.

Techbusiness Week 2005:

o resumo do resumo

A TechBusiness Week pasou por Santiago o pasado mes de xuño e deixounos a impresión de que tivemos demasiadas conversas ó mesmo tempo, se cadra por un deses nosos alardes de prepotencia, onde prevalece máis veces das necesarias a frase “Aquí podemos con todo”. Ben, finalmente semella que saímos da tarefa coa cabeza máis ou menos alta e xa temos un borrador desta xuntanza organizada polo Foro Tecnolóxico e-Gallaecia e promovida pola Fundación Sabiria, pero non será ata o noso seguinte número cando demos a coñecer a “criatura”, un especial dunhas sete páxinas no que quixemos reflectir a verdade do que pasou. Polo momento, ofrecemos unicamente un resumo do resumo, nesta páxina.

Como se poderá comprobar, falouse moito (e ben) do software libre, dos problemas de seguridade ós que se ven expostos os usuarios de tecnoloxía, de liderazgo, de innovación e ¿a que ninguén o esperaba?) de ¡¡Fútbol!!



REDACCIÓN

Luns día 6 de xuño
O conselleiro de Innovación, Juan Rodríguez Yuste, inaugura o encontro

O conselleiro de Innovación, Juan Rodríguez Yuste, abriu a xuntanza no Palacio de Congresos. O encontro foi ó seu xuízo unha espléndida oportunidade para pararse durante uns intre e estudar cara onde se move Galicia. Ó seu xuízo, non hai dúbida posible: móvese cara a converxencia. No acto de apertura tamén participaron Marcelo Castelo, presidente da Fundación Sabiria e máis Senén Barro, reitor da Universidade de Santiago. Para este último, fíxose preciso definir o que é a TechBusiness ou, en calquera caso, definir o que non é: “Esta semana de seis días non é unha feira, nin un mercado, nin un congreso científico. Tampouco son xornadas de empresas. É, máis ben, un escenario onde se encontran comodamente administracións, empresas e universidade”.

Davara bota pestes contra a Lei de Protección de Datos

Miguel Ángel Davara quitouse dous sombreiros. Primeiro o de académico

(é profesor de Informática Xurídica na Universidade de Comillas). Segundo o de asesor (é asesor legal da Unión Europea para Tecnoloxías da Información). Ó final, este reputado xurista e relator quedouse co sombreiro de avogado, o que máis se axeitaba, precisamente, ó



que quería dicir no congreso. Ó seu xuízo, é necesario poñerse este chapeu para dicir máis claramente o que, por outra banda, non parece que se atreva a dicir moita xente: “A Lei de Protección de Datos non só é incumprible senón que pode ser un importante freo para o desenvolvemento tecnolóxico español e a continuidade dos negocios”. Sobre todo se temos en conta que España (engadiu), a través da Axencia de Protección de Datos, é un dos países máis sancionadores do mundo.

Martes día 7 de xuño
Julio César Hernández fala de métodos para distinguir en Internet a un ser humano dun robot

Cómo distinguir en Internet a un robot dun ser humano. Esa foi a base do relatorio de Julio César Hernández, profesor do Departamento de Informático da Universidade Carlos III de Madrid. Hernández recordoulles a tódolos presentes que cando se rexistran nun servizo de correo electrónico como Yahoo! e se lles pide que distinguan unhas letras que veñen deformadas están facendo, se cadra sen sabelo, un test para diferenciarlos do robots que actúan en Internet. A pregunta que se



pode facer o usuario é a seguinte: ¿Por que hai máquinas actuando en Internet facéndose pasar por persoas? O certo é que, que se saiba, non actúan por conta propia, pero son sistemas que realizan rexistros masivos de contas de correo electrónico e que son moi vantaxosos para enviar correo lixo a todo o mundo. As ferramentas (letras distorsionadas, sobre todo) que separan o humano do robótico son os *capchas*, os sistemas que se basean no seguinte: o que é doado para un ser humano non o é para un robot, e viceversa.

Mércores día 8
Marcelo Branco: “Non queremos ser só consumidores de tecnoloxía”

“O software propietario crea dependencia”. Marcelo d’Elia Branco puído dicilo doutro xeito, pero non máis claro nin máis alto. Primeiro na entrada do Palacio de Congresos con Código Cero, sentados arredor dun bloc de notas e un par de xornais, e logo no salón principal de conferencias, ante os asistentes á

TechBusiness Week. Branco é dese tipo de persoas que un espera atopar sempre en listaxes negras confeccionadas pola maquinaria mundial da industria discográfica, acompañando a certo profesor da UPV que defendeu en público as vantaxes das redes de intercambio de ficheiros. Nós, que logramos roubarlle media hora do seu tempo en Galicia, non tivemos necesidade de pedirlle que, por favor, non se cortara á hora de transmitir a súa mensaxe. Ó seu xuízo, o software libre leva consigo un aforro importantísimo para todos aqueles



países que queren acadar o desenvolvemento en materia tecnolóxica. O modelo de software propietario (advirte) está plenamente superado. “Nós non queremos ser unicamente consumidores de tecnoloxía”, engade.

Xoves día 9 de xuño
Ubuntu: o soño de Shuttleworth

Ubuntu quere dicir humanidade. Mark Shuttleworth, millonario surafricano, turista espacial, voluntario e defensor do código aberto, estivo en Santiago rodeado de amigos (case tódalas persoas que o escoitaron na sala eran afíns ó movemento do software libre), arroupado por colegas de vocación. “Estamos no principio do vindeiro gran salto do software libre”, dixo mentres acompañaba o seu relatorio con fotografías da viaxe espacial que fixo no Soyuz TM-32, onde foi o segundo pasaxeiro “turista”. E continuou: “O vindeiro chimpoo do software libre é a colaboración entre milleiros de usuarios de *open source* en tempo real, como se estiveran na mesma sala, falando, provintes de tódalas partes do mundo” (cómpre sinalar que esta decla-



ración caeu ó mesmo tempo que unha imaxe na que se vía a Terra vista dende o espazo, como música de fondo). Estas manifestacións de Shuttleworth viron desencadeadas pola presentación exclusiva en Galicia do proxecto Ubuntu, unha iniciativa coa que se quere contribuir, en última instancia, a rebaixar a distancia que separa ós países no tecnolóxico. Ubuntu, como ben se dixo ó principio do artigo, vai dirixido ós seres humanos, de toda condición, dun xeito (máxico) que elimina posibles barreiras entre eles e o produto: facéndoa de balde (xa se repartiu a cifra nada desprezable de 1.000.000 de copias de CDs). Trátase dunha distribución sen licenzas que podería cualificarse de “novo paso adiante de Debian”.

Venres 10 de xuño
Enrique Dans: “Os blogs son o reflexo electrónico da ágora grega, unha expresión de democracia”

A Sociedade da Información está a piques de dar un novo paso, e nós, os usuarios, nin nos decatamos. A Web trae boas novas, e Enrique Dans, director da área de Sistemas e Tecnoloxías da Información do Instituto de Empresa, non fixo máis que poñerlle



voz. Esta é a mensaxe: o universo blog pertenceche. Calquera pode ter hoxe en día unha bitácora electrónica, teña formación tecnolóxica ou non. “O que a simple vista pode parecer egolatría é, en realidade, un exercicio de diálogo”, dixo este profesor galego, natural da Coruña (vive en Madrid, onde leva moi mal, confesou, estar no mundo lonxe da súa terra). Ó seu xuízo, as vantaxes das bitácoras son múltiples: proporcionar información, contactos e, se tes sorte (como no caso do propio Dans, que conta cun dos blogs máis visitados de España, <http://edans.blogspot.com/>), beneficio económico. Na opinión de Dans, son o reflexo electrónico da ágora grega. O círculo péchase. Os antigos gregos serían “blogueiros”.

Rudolph Giuliani: “É máis doado xestionar nunha situación de crise que nunha de calma”

Para asistir a unha conferencia do ex-alcalde de Nova York, Rudolph Giuliani, hai que asumir unha serie de imperativos: non poderás baixar do vehículo unha vez que estea en marcha e deberás aceptar as medidas de seguridade que che impoñan. Non esperes, ademais, atopalo nos lugares onde (polo menos no papel) estaba planificada a súa presenza. Por exemplo: se tiñas a esperanza de escoitalo no Palacio de Congresos e Exposicións de Galicia descubrirás que, en realidade, o seu relatorio vai ter lugar no Hotel Porta do Camiño de Santiago. Así pasou, de



feito, no último día da TechBusiness, onde os obxectivos non eran despistar ós asistentes senón, precisamente, desbaratar hipotéticas iniciativas de agresión terrorista. Giuliani, que veu acompañado do seu equipo, desfíxose en eloxios para Santiago e achegou unha serie de consellos para o día en que, por calquera circunstancia, toque poñerse na pel dun líder. Un líder, comentou, “non nace, faise”. Debe ter fortes crenzas, debe ser optimista e valente. Ademais, ten que estar preparado para traballar en equipo. E, por último, debe amar ás persoas. Na súa opinión, hai momentos en que é máis doado xestionar no medio dunha crise. Na crise, todo o mundo esquece as diferenzas.

(Cómpre sinalar que el era alcalde de Nova York cando o ataque ás Torres Xemelgas).

Sacando peito no coche

Á hora de obter o carné de conducir, tanto suspenden os inexpertos como os “sobrados”. Poña vostede na súa vida un ex-piloto de carreiras como chofer persoal e, de seguro, que acabará trucándolle o motor ó automóbil. Cada paseo, un circuíto mortal. Iso é, segundo os especialistas en negocios e Sociedade da Información, o que ocorre na meirande parte das empresas que contratan a ex-hackers como empregados fixos. Máis tarde ou máis cedo, acaban collendo o volante cunha man e sacando o brazo pola xanela. Dito doutra maneira: malia os seus coñecementos sobre sistemas informáticos e protección, os hackers teñen problemas para someterse á disciplina do ambiente laboral. Segundo Symantec, moitos deles fomentan previamente a necesidade de ser contratados. É dicir, da mesma maneira que un bombeiro en paro podería chegar a converterse en pirómano para ser contratado, algúns hackers atan empresas ou institucións públicas para que estas se vexan na necesidade de facerse cos seus servizos (faite amigo dos teus inimigos, e todos contentos). Segundo informa Baquía.com, un dos casos máis salientables é o do hacker húngaro de 26 anos que, logo de atacar de forma sistemática á empresa Ericsson e de ter acceso a datos privados, declarou que o único móbil do seu proceder era a esperanza de ser contratado. Técnicas de mercado.

Jaschan, o fillo pródigo

Neste sentido, outro dos casos recentes de máis sona foi o de Sven



Jaschan, o alemán que, con 18 anos puxo en xaque o entramado mundial de computadores conectados coa cría en cautividade e posterior solta do virus *Sasser*, verme que causou un dos máis graves andazos informáticos que se lembran, recordable por ser o que provocaba os continuos reinicios non solicitados de millóns de equipos informáticos. Deste mal, como de dar voltas nunha gaiola circular, non se libraron empresas nin institucións públicas. O combativo virus, que se basea no coñecemento de vulnerabilidades no sistema LSASS (Microsoft Local Security Authority

Os ex-hackers informáticos contratados polas empresas son difíciles de controlar

Sussystem), foi, paradoxalmente, a mellor carta de presentación para o seu creador. Algo así como unha pistola envolta nun currículo. Ter unha entrevista de traballo cunha granada de man colgada do pescozo. Jaschan seduciú á empresa xermana SecurePoint, especializada no desenvolvemento de curtalumes, ferramentas para denegar o tráfico de arquivos sospeitosos de ser prexudiciais. A fichaxe deste *hacker*, que podería recordar á parábola do fillo pródigo (a única diferenza é que non regresa ó fogar), tróuxolle á firma Secure Pointe máis problemas dos desexados, sobre todo en cuestións de reputación de cara os seus clientes e socios. Que clase de empresa de seguridade é aquela que pon a un ex-atracador de bancos como conductor de furgón blindado? É boa ou é mala? É unha mala medida ou, pola contra, intelixente? Cómpre lembrar que Sven Jaschan chegou a estar en busca e captura, e que Mi-

crosoft tomou a decisión de poñer un recompensa para quen puidera achar datos sobre o responsable do *Sasser* para poder levalo ante a xustiza. Logo, foi detido en Alemaña grazas a unha persoa que o delatou. Mentres non daba chegado a data do xuízo, si que chegou, pola contra, a súa oportunidade. Foi contratado por SecurePoint. Sen embargo, a “fichaxe” non foi do agrado de todos. Un dos *partners* comercial e tecnolóxico de SecurePoint comunicou que non quería relación con empresas que contratasen a creadores de virus, malia que estes estean arrependidos dos seus actos. A empresa H+BEDV Datenctechnick, dedicada a achar solucións antivíricas ó mercado, decidiu poñer fin a toda colaboracións con SecurePoint. De todas formas, a empresa puído compensar sobradamente estas perdas de apoios, grazas en parte ó factor máis importante de todos á hora de vender os teus produtos: publicidade.

Mitnick: Eu vin aquí a falar do meu libro

Existen similitudes entre Kevin Mitnick e Paco Umbral? Que tipo de conexión hai entre o hacker arrepenido e o excéntrico autor de *Mortal e rosa*? Basicamente, unha actitude. A de pecharse en banda a falar doutra cousa ante os medios que non sexa o libro que traen debaixo do brazo, co seu nome, acabado de saído do prelo (quentiño). Así foi o que se cadra dixo Mitnick, e quizais non o dixo tan notoriamente como Paco Umbral, ou é que en inglés os arrebatos de teimosía non enfrían o aire como en castelán (o factor desentendemento minimiza os efectos destas actitudes). O caso é que Kevin, famoso por ter burlado a rede informática do FBI, estivo en Santiago, no transcurso da TechBusiness Week 2003, onde a promoción do seu libro *The art of deception* deixoulle tempo, malia todo, para asegurar algo tan interesante como o seguinte: “Tódolos sistemas son vulnerables”. A xuízo de Mitnick, que serviu de modelo a seguir para xeracións de hackers (e incluso inspirou a película *Xogos de guerra*), a única maneira posible que teñan as empresas e as institucións de defenderse dos hackers e dificultando o seu labor na medida do posible, poñéndolles obstáculos que fagan que cheguen a pensar que o esforzo, se cadra, non paga a pena. Mitnick é, como outros da súa estirpe, unha figura paradoxal. De feito, é socio fundador e presidente de Defensive Thinking.

Adiviñan a que se dedica esta empresa?

É doado de imaxinar: a defender a empresas e institucións deste tipo de ataques.

Esta empresa forma parte dese grupo de empresas de novo cuño integradas por hackers reciclados en firmas de seguridade. Así define o noso colaborador David Lombardía esta estraña situación: “O coñecemento destes denostados informáticos que teñen consagrado unha boa parte da súa vida a aprender a introducirse en redes resulta de gran utilidade á hora de facer avaliacións de seguridade. Un dos casos máis paradigmáticos é o de Kevin Mitnick, que aproveita os seus coñecementos para gañarse a vida escribindo libros, pronunciando conferencias e que fundou xunto a outro compañeiro de correrías a súa propia empresa, Defensive Thinking, pasando a definirse como “consultor de seguridade”, o que sen dúbida é moito máis lucrativo que o seu anterior labor”.

Que é un hacker?

A raíz deste termo estaría nos primeiros pasos dos microcomputadores de tempo compartido e os experimentos previos con ARPAnet. Diso xa hai décadas, todo hai que dicilo. Un hacker era, daquela, unha especie de programador de alto nivel, un mestre das redes que, ademais, permitíase o luxo de construír Internet e darlle, a maiores, vida. Hoxe en día un hacker non é unicamente unha persoa que sabe moito de software. No mundo da arte e o espectáculo tamén se usa este termo. E, por desgracia para os hackers da informática orixinais, tamén se aplica ás persoas que, tendo moitos coñecementos de programación e redes, utilízanos para abrirse camiño de xeito ilegal en computadores de todo o mundo. Estes son, digámolo así e facendo unha pequena homenaxe a Star Wars, os “hackers do lado escuro”. E, da mesma maneira que os Jedi corrompidos teñen un nome (os Sith), os informáticos mal intencionados son coñecidos dunha maneira semellante pero tamén distinta, crackers. Deste xeito, cómpre facer acto de contrición: somos os que traballamos nos propios medios informativos os que utilizamos mal o termo dende tempos inmemoriais, facendo que a palabra hacker teña unha connotacións negativas onde non tería por que habelas. Os hackers constrúen. Os crackers destrúen.

El acceso inalámbrico a Internet WI-FI se impone

MODESTO PENA

A Estrada ha dado un paso al frente acercando la alta velocidad al rural, y sin cables.

Se trata de el ayuntamiento con más núcleos de población de España (exactamente 473), inmersos en su mayoría en la zona rural en la que vive el 60 por ciento de la población del municipio. La Fundación Cultural de A Estrada ha movido ficha ante la lentitud de los operadores y la pasividad de las administraciones, que no acaban de dar servicio de banda ancha en las zonas en las que no ven rentable ofrecerlo. A Estrada Cidade Dixital ha puesto en marcha la primera fase de conexión a Internet con banda ancha en los 15 primeros *ruralcentros*.

Están de suerte los vecinos de:

Matalobos
Agar
Paradela
Tabeiros
S. Xurxo de Veá
Sto. Andrés de Veá
Couso
Guimarei
Rubin
Pardemarin
Berres
Moreira
S. Miguel de Castro
Codeseda
Sabucedo

Todos ellos podrán utilizar gratuitamente unos estupendos equipos informáticos y una buena autopista para acercarse a los servicios que ya están al alcance de los ciudadanos de la capital. El ayuntamiento ha aprovechado las antiguas escuelas rurales, en la mayoría de los casos abandonadas y casi en ruinas, y las ha equipado para ofrecer un lugar en el que los vecinos puedan tener acceso a Internet y a todo lo que ello conlleva (la Sociedad de la Información).

Eso son los *ruralcentros*.

Estos *ruralcentros* están dotados incluso de video y audio para facilitar la comunicación (videoconferencia), sobre todo con los parientes de la emigración, cosa que hasta ahora estaba un poco difícil, ya que en muchas de estas zonas todavía existen los TRAC (Telefonía Rural por Radio), que imposibilitan la conexión a Internet desde los domicilios.

Enhorabuena pues, a los dirigentes de A Estrada Dixital, que se han decidido a contribuir a que Galicia deje de estar a la cola en el número de viviendas



Una manera interesante de conectarse a la red desde múltiples lugares

Como es de todos sabido, en las redes inalámbricas no hay que llevar a cabo grandes obras de infraestructura como las de las redes de cable con canalizaciones bajo tierra y postes, aquí las inversiones se reducen y las dificultades de nuestro terreno montañoso desaparecen. Además, se minimizan los tiempos en llegar hasta los abonados, en definitiva, los costes. Estas son las claves de A Estrada Dixital para poder llegar a las zonas rurales que no cubren los grandes operadores.

De la ejecución de esta obra se ha ocupado una empresa también estradense SOINTEL (Soluciones Inalámbricas de Telecomunicaciones).

Ojalá esta iniciativa sea imitada por los demás responsables de velar por la utilización de estas nuevas tecnologías. Y con el WIMAX (lo último en tecnología inalámbrica cubriendo 70 Km y con unos anchos de banda de 124 Mbs y una pequeña antena) llamando a nuestras puertas, es más que probable que Galicia –como en el cuento de la liebre y la tortuga– pueda llegar a la meta, cuando menos, al mismo tiempo que los demás. La tecnología juega a su favor. Sólo hace falta que los responsables se pongan en marcha.

conectadas a Internet, y empiece a moverse de los últimos vagones en los que se encuentra y comience a andar su camino hacia

la conducción de la máquina y por el camino que vaya disfrutando de la tan mencionada Sociedad de la Información.



La revolución sin cables.

Red WI-FI es la tecnología clave para combatir el apagón digital del rural. La Fundación Cultural de A Estrada ha sido autorizada por la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (CMT) para convertirse en operador WI-FI. Esto conlleva que podrá dar servicio de banda ancha en la amplia zona rural estradense, que hoy por hoy está abandonada por el resto de los operadores. Mediante esta red inalámbrica Wi-Fi, en funcionamiento ya durante la primera fase, están unidos ya los 15 primeros *ruralcentros*, próximamente se pretende ofrecer además un servicio de conexión a Internet a bajo coste e incluso habilitar zonas libres de conexión por tiempo limitado para que con un portátil o PDA se pueda leer el correo o utilizar la Red de forma momentánea, todo ello contribuirá a eliminar de una vez por todas el abismo (brecha digital) que separa a los ciudadanos de los cascos urbanos de los del rural.

MÁIS
DE
90.0000
OLLOS

VERÁN A TÚA
PUBLICIDADE

ANÚNCIATE

981 936 324

Código  Cero

¿Encuentran los jóvenes lo que buscan en Internet?



ANTONIO FERNANDES
CONSULTOR INDEPENDIENTE

La pregunta real de este artículo es si la gente que domina esta eSociedad, nuestra amada Sociedad Red, ofrece a los jóvenes lo que esperan de ella.

Desde luego, no creo que con mi artículo resuelva mi duda, pero esto es lo bueno de Internet, puedo plantear mis dudas esperando que quizás alguien tenga a bien compartir conmigo sus ideas.

Hace ya algún tiempo, vemos en los medios apocalípticas noticias sobre el fin de la cultura tal y como la conocemos por culpa del uso del lenguaje que emplean los jóvenes en los SMSes.

Un lenguaje críptico, y que reconozco, difícil de entender en ocasiones. ¿Esto viene dado por desconocimiento de la lengua o por ahorro de caracteres?

En gran parte no niego el posible daño que la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) pueda haber ocasionado frente a los que antaño cursaron EGB y/o BUP.

Hay una controversia sobre si la reforma educativa ha sido algo positivo o no, según datos del profesor de la complutense Álvaro Marchesi del año 2000, el nivel medio de rendimiento en comprensión lectora y gramática es inferior en el plan ESO que su equivalente a primero de BUP.

Personalmente, y para no entrar en temas espinosos, creo que el ahorro de espacio en un espacio de texto finito tiene mucho que ver con el susodicho lenguaje críptico de los SMS.

Sin embargo, lejos de que Internet aisle a las personas y sobretudo a los jóvenes considero que se ha convertido en una nueva forma de interacción social.

La desaparición de la necesidad de una presencia física en el tiempo, y muchas veces, en un lugar concreto ha abierto un nuevo abanico de posibilidades de relaciones sociales hasta ahora desconocidas.

Manuel Castells en 2001 opinaba que Internet se está convirtiendo en algo más que una tecnología, es un medio de comunicación, de interacción y organización social; el medio de relación esencial en que se basa la nueva sociedad que ya vivimos.

Y desde luego, el paso de los

años le está dando la razón a pesar de que muchas personas no se den cuenta de que esto, está ocurriendo.

Esta nueva sociedad ya está asentada y quienes la van y ya están viviendo son puramente los jóvenes, por eso surge la duda de si estamos, nosotros, como partícipes y creadores en la actualidad de la sociedad TIC proveyendo de contenidos, recursos y servicios adecuados a esta juventud.

Según el estudio "Uso y actitud de los jóvenes hacia Internet y la telefonía móvil", creado en conjunto por el e-business center, PriceWaterHouse & Coopers y la escuela de negocio IESE de la Universidad de Navarra, desprendo que realmente el hecho de la no necesidad de presencia física es una de las más importantes factores para la juventud en las nuevas formas de interacciones sociales.

Casi todos los jóvenes encuestados por este estudio usan Internet diariamente, sobretudo en las franjas horarias 17:00-21:00 y 21:00-01:00 y desde sus propias casas. Esto viene siendo después de las clases y antes de dormir, sin contar un factor importante como es la hora de comienzo de la tarifa plana de muchos ISPs.

Una amplia mayoría opta por el uso lúdico de Internet (60%) mientras que menos del 40% lo usa para labores académicas.



Aunque cabe reseñar, que el uso académico de la red es ampliamente para las chicas, en un 42%.

Las mujeres aprovechan más los recursos de Internet para su formación académica.

Lo más importante para los jóvenes de Internet, es su uso como herramienta de búsqueda de información, en un 53%, sobretudo en jóvenes adultos que un más que gran mayoría lo considera importante, así como estar al día en noticias de lo que ocurre en el mundo que les rodea. No muchos adolescentes prestan atención a estos servicios de la red.

Los jóvenes adultos, usan toda esta información para darle utilidad en sus estudios sobretudo en la universidad, buscar empleo y

en general, emplear lo que está en sus manos para labores constructivas.

Una utilidad que encuentran a la red la mitad de los jóvenes usuarios es usarla para descargarse música por redes P2P.

La mitad de los usuarios también usan los servicios de Chat y Mensajería Electrónica para hablar con sus amigos desde casa o conocer nueva gente, en un abrumador 80% de los casos. Podríamos tener la imagen de una persona introvertida, en un oscuro cuarto, delante de la pantalla del ordenador. Pero la realidad es que más de la mitad de los encuestados afirma haber conocido en persona a alguien que conoció a través del Chat. El uso de los sistemas de charla en tiempo real, el Chat, es del 45% en el caso de los adolescentes y de tan sólo un 28% entrada la etapa de joven adulto.

Los más jóvenes aparte del chat, consideran importantes los juegos en red, en los que se abstraen y forman equipos con sus amigos. Sean estos de mucha distancia o su propia ciudad o villa. La falta de poder adquisitivo les impide hacer un uso adecuado del comercio electrónico, así como, la carencia en muchos casos más allá de los 18 de una tarjeta de crédito para realizar sus compras. Otro factor que consideran importante es la falta de seguridad, tema que supongo que será por falta de información al respecto. Sin embargo, usan la red para decidirse en la compra en tiendas físicas de producto, buscando comparativas y opiniones de los productos.

El 78% de los encuestados afirma tener su propia página web, y supongo que cada día más se referirán a sus weblogs (un ejemplo claro, LiveJournal.com, BlogSpot o la reciente iniciativa de Spaces.MSN.com...).

Y como no, en la red impera el idioma de Shakespeare y por ello un 64% de los encuestados reconoce que aprendió inglés para manejarse mejor en Internet, una vez más la necesidad crea la solución.

Estos jóvenes buscan recursos para suplir sus necesidades, espacios en los que no sólo se puedan divertir, conocer gente e interactuar con el mundo virtual de la red si no también contribuir a su manera a la sociedad red.

Estos jóvenes necesitan información, de muchos y variados temas, que se les asesore en empleo, en estudios, en música, en tecnología. Necesitan herramientas, no de control, si no de creatividad para crecer como personas.

Tenemos la tecnología y los recursos, pero, ¿Se están empleando adecuadamente con la juventud?





MITE redefine Galicia

O Salón Multimedia, Informática e Telecomunicacións desenvólvese no recinto feiral de Silleda entre o 30 de xuño e o 3 de xuño

(máis información en www.feira-galicia.com/ferias/mite/)



REDACCIÓN

Que? (a tecnoloxía cambiante)

MITE é o Salón Multimedia, Informática e Telecomunicacións. Trátase dun evento galego que rexorde (ou é que nunca desapareceu, estivo a agardar o momento axeitado para dicir "aquí estou eu"), logo de dous anos de ausencia. MITE comeza cun tóxico e de seguida convértese en algo novo: o salón quere ser un punto de encontro tecnolóxico único (tóxico) para logo conseguir que calquera recuncho de Galicia sexa un gran conxunto de encontros tecnolóxicos únicos (utopía). Ambición non lle falta a esta iniciativa, nin sequera coraxe e, ¿por que non dicilo?, algo de risco. MITE é teoría e práctica, área expositiva e xornadas técnicas, reflexión e lecer. O despegue dixital dunha terra tradicionalmente cinguida ós sectores produtivos primarios necesita de alguén que inicie a conta atrás ("dez, nove, oito..."). ¿E que mellor sitio para facelo que o centro físico de Galicia, en Silleda, unha localidade a medio camiño de calquera distancia? MITE quere ser ese lugar no que se dea conta de tódalas novidades tecnolóxicas que van xurdindo ó longo do ano. O sitio onde os seres humanos se actualizan. O sitio onde deixamos de dicir móbil de segunda xeración para dicir UMTS, onde nos despedimos das liñas tradicionais de conexión para coller as rendas da Internet sen fíos. Un lugar que

nunca é o mesmo dúas veces, igual que a tecnoloxía, cambiante dun ano para outro.

Cando? (entre xuño e xullo)

As boas novas sempre parece que acontecen no verán. Ou esa é a sensación que se ten dende o inverno: que o vai suceder a partir de xuño, vai ser bo por obrigación. Por outra banda, son os meses ideais para reatopar os vellos amigos e visitar lugares que deixaron pegada. Como por exemplo, e xa que falamos de tecnoloxía, o MITE, unha xuntanza que se cría desaparecida e que volve agora para a súa oitava edición con obxectivos renovados. Serán catro días (entre o 30 de xuño e o 3 de xullo) para o optimismo.

Onde? (manifesto tecnolóxico)

O centro de Galicia xa non está en Santiago. Está no recinto da Feira Internacional de Galicia, en Silleda. MITE fará o posible para que, polo menos durante catro días, deixemos de lado a Catedral compostelá, o Camiño, as celebracións cinguidas á Ruta Xacobeá, as festas gastronómicas e as degustacións masivas, as pasadas eleccións autonómicas e as consecuencias dos resultados e os resultados das consecuencias. Queremos novas novas (atención ó xogo de palabras), tipoloxía visible nas primeiras planas dos xornais, espazos de televisión diametralmente opostos a Luar. Galicia mide xa 428.000 metros cadrados de superficie de

exposición e conta con 140.000 metros cadrados de aparcamentos. Exactamente as medidas do recinto de Silleda.

Quen? (nomes propios)

En MITE, hai moitos nomes propios, empresas e institucións con responsabilidade. É un proxecto común estruturado da seguinte maneira. MITE está organizado pola Feira Internacional de Galicia. Patrocinan a Fundación Semana Verde de Galicia, as Consellerías de Cultura e Innovación. Entre as entidades colaboradoras poderemos atopar estas que citamos agora: as devanditas consellerías, a de Asuntos Sociais, a de Xustiza, a de Sanidade, a empresa Soluziona, Telefónica, CRTVG, IBM, Fundación Empresa-Universidade de Galicia (FEUGA), Finsa, IDG Communications, Inforhouse, Global Aimer Services e Casadomo (a web da domótica en España). Cómpre sinalar que na listaxe de colaboradoras tamén está a revista Código Cero (esta que o lector ten xusto diante), un grupo de comunicación que xustifica a súa presenza neste salón por varios motivos: 1. Por promover a nosa actividade 2. Por promover a actividade de outros (¿De que serviría unha revista tecnolóxica se non hai noticias tecnolóxicas das que falar?) 3. Por estar alí onde haxa máis posibilidades de que o país esperte da apatía tecnolóxica na que vive envolto dende hai máis anos dos necesarios.

Como?

MITE vaise desenvolver de varias maneiras, en calquera punto complementarias. Como salón tecnolóxico que é (e non pode deixar de ser), inclúe un importante área expositiva coa participación dun centenar de empresas (será a tecnoloxía que se ve). Pero MITE tamén achega este ano un amplo programa de actividades como xornadas técnicas en clave de simposios (14 nos que participarán máis de 60 relatores (será a tecnoloxía que se escoita). A intención dos organizadores é, tal e como dixemos no anterior número de Código Cero, trazar unha precisa radiografía do sector galego das novas tecnoloxías. Ó longo das diferentes intervencións, conferenciantes e asistentes tratarán de buscar respostas para todo tipo de preguntas sobre o sector (cabendo a posibilidade de que tamén se busquen novas preguntas para todo tipo de respostas). As xornadas técnicas xirarán en torno a cuestións como o **fogar dixital** (a cargo do portal Casadomo), os **servizos que os centros tecnolóxicos galegos achegan ás empresas** (Centro de Supercomputación de Galicia, CIS Galicia, Instituto de Electrónica Aplicada, Centro Tecnolóxico do Mar e a Asociación da Investigación Metalúrxica do Noroeste), a **seguridade, a animación en tres dimensións (3D) e as vantaxes e inconvenientes do software de código aberto fronte ó de código pechado (Linux versus Windows)**.



Xornadas técnicas:

REDACCIÓN

• Solucións de almacenamento

(xoves día 30 pola mañá). Participarán empresas como Sun Microsystems, Incom Storage, Internacional Periféricos e Memorias, Cadtech Ibérica ou Flytech. Ó longo das distintas intervencións, os conferenciantes tratarán de dar resposta a unha das cuestións que máis preocupa hoxe en día ás empresas: ¿Que facer para preservar o ben máis prezado, a información? ¿Como protexerse dos ataques informáticos en forma de virus ou programas espía? ¿Cales son os formatos axeitados para depositar o coñecemento das empresas?



• Solucións RFID

(xoves, día 30 de xuño). Intervenirán representantes de IBM, Adianta ou Sun Microsystems. O RFID é, na nosa lingua, o identificador por radio frecuencia que vai inserido nas etiquetas de boa parte dos obxectos de consumo que todos coñecemos. Trátase dun pequeno chip que vai adherido ó produto en cuestión. Viría a ser un novo paso do vello sistema do código de barras. Esta ferramenta ten utilidades para realizar inventarios rápido, cómodo e exhaustivo dos bens que ten unha empresa. Así e todo, o seu uso indiscriminado nos Estados Unidos xa espertou voces de alarma naquel país: pódese saber qué obxectos compramos e ónde estamos unicamente polas etiquetas RFID, o que segundo algúns especialistas sería unha violación da privacidade.



• Domótica na promoción inmobiliaria

(xoves, 30 de xuño, no Club Feira). Intervenirán empresas como Lartec, Securitas Direct, Televés Integra, Intel ou Mahía Fadesa. Esta promete ser unha das xornadas técnicas máis interesantes, xa que a domótica é un sector en desenvolvemento que afecta de xeito directo ós compradores de novas vivendas, sendo practicamente cada galego un comprador de nova vivenda potencial. A domótica ten unha especie de definición oficial que é a seguinte: Trátase do conxunto de sistemas que automatizan as instalacións do fogar (unha vivenda será domótica se ten cableado e equipos necesarios para dispor de servizos avanzados). Dito doutra maneira e para que se entenda: a domótica é todo o que rodea ó fogar que nos obedece, aquel que podemos controlar de xeito máis doado e integral. Pensemos nun portátil e na posibilidade de controlar os equipos de vixilancia ou o acendido e apagado da calefacción.

• O Fogar dixital. Integración de sistemas de converxencia de tecnoloxías

(xoves 30 de xuño polo serán). Intervenien Casadomo, Philips, Netproyectos, Home Systems, e Telefónica. Que todo, absolutamente todo no noso fogar, pase pola mesma canle e sexa cen por cen compatible con calquera outra incorporación futura. O fogar dixital sería o primeiro paso cara a cidade dixital, un escenario onde non só os aparellos electrónicos están conectados senón as vivendas entre si e co concello, e este coas empresas e estás, á súa vez, de novo coas vivendas.



• Solucións ERP

(xoves 30 de xuño, na sala 1 do Edificio Auditorio). Participan

Logic Control, Desadi 10, Oracle, Coremain, CTI-Soft, DST Software, CCS Profesionais e Wireless Galicia. Cada certo tempo chégalle ó usuario de informática novos termos que lle esixen estar sempre en perpetua actualización (e o que non é usuario habitual de novas tecnoloxías é, con estes novos termos, menos usuario). “ERP” é un termo novo pero tampouco tanto, xa que se refire á planeación de recursos empresariais. Segundo indican empresas como Microsoft, trátase “dunha forma de utilizar a información a través da organización de forma máis proactiva, en áreas claves como fabricación, compras, administración de inventario e cadea de subministros, control financeiro, administración de recursos humanos, loxística e distribución, etc”.



ENTERPRISE RESOURCE PLANNING

• Seguridade e protección de datos

(xoves, 30 de xuño, sala 2 do Edificio Auditorio). Intervenien Rivas & Montero, Eprom, Panda Software, Symantec e Flytech. ¿Que poden facer as empresas para protexer o seu principal valor de cambio, a información? ¿Que ocorre cando hai un incendio como o do edificio Windsor en Madrid que destrúe o lugar onde está depositada esa información, os computadores? ¿Como defenderse dos virus e programas espía que circulan pola Rede? Segundo Panda (unha das participantes desta xornada) nun dos seus informes máis recentes, o 99% das empresas de todo o mundo son conscientes da ameaza que representan os programas espía (spyware) nos seus sistemas informáticos. Sen embargo, a meirande parte delas non sabe que facer para ceibarse destas ameazas que ralentizan os equipos e rastrexan a actividade dos mesmos.

• Certificación dixital

(xoves, 30 de xuño, na sala 2 do

Edificio Auditorio). Participan Camerfirma, A Real Casa da Moeda e o Bufete Piqué Asociados-Consortio Dixital. Os certificados dixitais son, digámolo así, unha forma de aforrar tempo e custes para moitas empresas, posibilitando a sinatura de documentos e a tramitación coas administracións públicas por Internet. Constitúen un método de primeira orde para garantir cuestións como a privacidade, a confidencialidade e o non repudio en Internet. Son, para que se entenda, imprescindibles para votar por Internet. Estes certificados son ferramentas que permiten verificar a identidade do usuario, algo fundamental no mundo das redes, onde tódolos usuarios ó longo da súa vida se fixeron algunha vez esta pregunta: “¿Será quen di ser realmente a persoa coa que me estou a comunicar?”.

• Solucións para control de flotas

(venres, 1 de xuño, sala mirador Pavillón 1). Nesta xornada participan GMV Sistemas, ITC Comunicacions, Fagor Electrónica e a firma Datatronics. Ó longo desta xornada as empresas que vimos de citar tratarán de ofrecer respostas prácticas ós problemas que poden ter determinadas corporacións que teñen unha longa serie de recursos humanos e técnicos en mobilidade, espallados nun máis ou menos amplo escenario xeográfico. As novas tecnoloxías baseadas en sistemas como GPS, GPRS ou UMTS ofrecen un amplo abano de posibilidades. A cuestión é a seguinte: ¿Como saber onde están exactamente todos e cada un dos efectivos da nosa empresa co fin de averiguar en cada momento o noso seguinte paso a seguir?.



• Solucións para mobilidade

(venres, 1 de xuño, polo serán, sala mirador Pavillón 1). Intervenien



respostas para os que sempre preguntan

representantes de empresas de renome internacional como IBM, ABOX ou GMV Sistemas. A mobilidade é fundamental nun mundo cambiante. As oficinas, tal e como se entenden no sentido tradicional, van camiño de desaparecer. A mobilidade é a chave para facer que as PEMES que buscan clientes a pé de rúa sexan máis efectivas. Significaría traballar dun xeito máis cómodo e ter meirande contacto coa familia e cos amigos. Que non houberse paredes. É posible falar xa, nalgúns sectores, dun novo tipo de persoa. A persoa sen fíos: a que leva consigo a oficina e o fogar, vaia onde vaia. O traballo, a fin de contas, é unha actividade, non un lugar no que sentarse e vivir.



• **Os centros tecnolóxicos como instrumento de apoio ás PEMES galegas** (venres, 1 de xullo, no Club Feira). Esta xornada técnica correrá a cargo de varios centros de investigación do noso país, que tratarán de acurtar distancias co sector empresarial galego, de cara a proxectos comúns e diversos xeitos de cooperación. O CESGA (o Centro de Supercomputación de Galicia, vello coñecido da nosa revista e colaborador habitual) vai presentar os proxectos Simula e Egee. Este último (*Enabling Grids for e-Science*) 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 computadores existente ata o momento). Polo que respecta a CIS Galicia (Centro de Innovación e Servizos de Galicia), cómpre sinalar que centrará a súa intervención no deseño de produtos con programas de presentacións virtuais. O IEA (Instituto de

Electrónica Aplicada) presentará ferramentas para instrumentación virtual, sistemas electrónicos de control ou simuladores pedagóxicos. Tamén estará presente nesta xornada CETMAR, o Centro Tecnolóxico do Mar, que centrará a súa intervención en servizos de información en liña para o sector pesqueiro. Por último, AIMEN (Asociación da Investigación Metalúrxica do Noroeste), centrarase nas aplicacións de xestión documental.



• **FEUGA: presentación do programa Propyme**

(venres, día 1 de xullo, a partir das 12h, no Edificio Auditorio). O programa Propyme va orientado a axudar as empresas galegas de cara á mellora da súa produtividade a través do uso intelixente das novas tecnoloxías. A Fundación Empresa-Universidade Galega, responsable do proxecto, di que a chave está na automatización dos procesos industriais e de xestión. Dito doutra maneira: menos esforzo e menos tempo para facer o mesmo que se facía antes, pero co engadido de estar DENTRO e non FÓRA da Sociedade da Información. FEUGA, con esta iniciativa, quere que a costa arriba que significa para moitas empresas adaptarse á tecnoloxía sexa un camiño chan. O proxecto estrutúrase da seguinte maneira, por pasos:

- Cooperación entre FEUGA e un grupo de empresas seleccionadas para formar parte dun proxecto piloto para a implantación da automatización nos procesos industriais.
- As solucións tecnolóxicas seleccionadas son proporcionadas por empresas galegas (desenvólvese á vez a oferta e máis a demanda sen saír do noso país).
- Implántase en FEUGA unha aplicación de demostración e simulación que axude á comprensión dos procesos industriais.

• Nas últimas fases do proxecto espérase chegar a un número importante de empresas.

• **3D e posproducción de Cine/TV**

(venres 1 de xullo, a partir das 16.15). Esta xornada técnica correrá a cargo de Trazos (Madrid), unha prestixiosa escola de arte especializada en creación



e produción de imaxe dixital. Esta actividade é de especial interese para moitos estudantes e profesionais galegos, tendo en conta que:

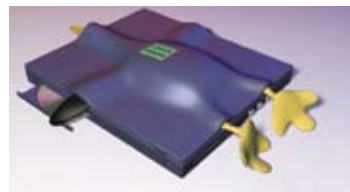
- A animación galega está en fase de crecemento, e ós casos de éxito de Dygra ou Bren (a través de Filmax) hai que sumar outros moitos que, dende a independencia, achegan novas formas e novos contidos. Exemplos: Grándola Nova ou Enxebre.
- As novas tecnoloxías, tamén na súas aplicacións ós debuxos animados, son unha corrente que flúe sen descanso. Calquera ocasión é boa para actualizarse.

• **Captura de datos en planta**

(venres día 1 á mañá na sala 2 do Edificio Auditorio). Está prevista a participación de Megasoft, CTI Consultores, Desadi 10, Sisteplant e Syspro Enxeñaría. As solucións de captura de datos en planta son un complemento ideal para sistemas integrados de xestión nas empresas. Coas ferramentas que achegan as empresas que estarán presentes no MITE, o usuario pode saber de primeira man e no momento tódolos aspectos do proceso de produción: o “cando”, o “como”, o “onde” e, claro está, o “que”. Isto proporciona ás empresas datos útiles sobre ordes de fabricación, entre outras moitas cousas.

• **Comparación sistemas operativos**

(sábado día 2, Club Feira, a partir das 10.20h). Tanto as empresas como as administracións queren saber que é o que máis lles convén no que se refire a adquirir programas de xestión. ¿Software aberto ou pechado? ¿Libre ou propietario? ¿Que vantaxes e dificultades ten Linux? ¿Microsoft é a solución? A historia, neste sentido, non está pechada, e o tempo (ese factor que acaba separando sempre o grao da palla) aínda non se pronunciou. Esta xornada técnica do MITE promete ser moi interesante, en todo momento en que xunta a dúas empresas que van falar de cousas distintas (non se trata, polo tanto, dunha clásica reunión de amigos



onde non hai motivos para a controversia). Silicon Graphics vai incidir nas vantaxes do software libre para as PEMES e Microsoft.... Microsoft, evidentemente, non. A xuízo desta multinacional, Linux está a facer que a xente vexa con mellores ollos o Windows, por contraposición. “A cocina da nosa nai sempre nos sabe mellor logo de pasar unha tempada comendo lonxe do fogar”, díxonos Luis Martín, director de Estratexia de Plataforma e Mobilidade Microsoft Ibérica, nunha entrevista recente con Código.

• **Aulas con Software 2005**

(sábado día 2, sala 3 do Edificio Auditorio, a partir das 9.00 horas). Esta actividade contará coa presenza de diversos especialistas de renome nas novas tecnoloxías aplicadas á educación (e viceversa). Ó longo da xornada falarase de temas como as novas ferramentas nas aulas, os retos para formar a formadores (ensinar ós ensinantes a actualizarse) e que facer para que a tecnoloxía na eido educativo non fomenta un novo tipo de exclusión, a dos mozos con discapacidade que necesitan novos teclados, novas tipoloxías, novas tecnoloxías das novas tecnoloxías.



Na miña casa... ¿mando eu?

MITE empresta este ano especial atención á domótica e ó fogar dixital



REDACCIÓN

Non é o mesmo domótica que fogar dixital. A domótica abrangue, digámolo así, o lado máis superficial das novas tecnoloxías aplicadas ó fogar, o que vai máis asociado ó “síndrome R2-D2”, coma se a robótica para as nosas casas tivese que ir cinguida ó que uns directores de cine imaxinaron hai tempo que debía ser a robótica doméstica. R2-D2 poderá ser moi simpático e moi entrañable vestido de asistente do fogar, pero a nós sempre nos pareceu demasiado “monovolume” e, sobre todo, escasamente áxil.

Hai quen di que os electrodomésticos e os equipos tecnolóxicos que temos no fogar tenden a ser cada vez máis autónomos por unha razón fundamental: o ser humano tende, paralelamente, a ser máis estático. Isto fai referencia a un dos *disfrutes* preferidos das persoas: que alguén (ou neste caso, “que algo”) traballe por elas. ¿A quen non lle gustaría controlalos aparellos eléctricos da casa dende o traballo cun simple “clic”? ¿A

quen non lle agrada moito chegar ó fogar e pór en marcha unha aspiradora que non necesite de Manipulación, que fíxese todo o traballo por si soa e que recoñece obstáculos e texturas do chan? Sexa como sexa, a cuestión “comodidade” é so unha parte (a máis vistosa) dun TODO moitísimo máis complexo.

O camiño cara o fogar intelixente está sementado de esforzos de I+D, consolidándose cada vez máis como un eido de negocio importante para as grandes empresas do sector. En MITE poderemos ver, na área expositiva, un espazo 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. A cidade dixital é aquela onde non só os aparellos electrónicos están conectados senón as vivendas entre si e co concello, e este coas empresas e estas, á súa vez, de novo coas vivendas. Cómpre sinalar que Mahía, que ten a súa orixe na localidade de Bertamiráns (Ames) é un dos máis punteiros grupos empresariais de

Galicia e España, abrangendo no seu seo promotoras inmobiliarias e construtoras.

Polo MITE tamén pasarán os representantes de Casadomo, un dos principais portais sobre fogar dixital que están operativos en España, co fin de organizar unhas xornadas técnicas sobre domótica na promoción inmobiliaria, telecomunicacións, servizos de valor engadido na promoción, modelos de negocio e lecer no novo concepto de fogar. Casadomo é, de feito, unha das iniciativas web que máis apostan por difundir estas novas ferramentas. Na súa opinión, o mercado está maduro, logo dunha drástica baixada dos prezos de hardware electrónico. “Agora, grazas a Internet, vemos a aparición de múltiples fabricantes e provedores de servizos que están a desenvolver novos produtos e servizos que conxugan o mellor da Rede con tecnoloxías de control asequibles que lle van dar á domótica o empurrón definitivo no mercado”, sostén Casadomo no seu portal.

(máis información en www.casadomo.com)

Segundo Baquía.com, a industria do fogar dixital experimentou unha evolución importante nos últimos cinco anos que, se continúa este ritmo de crecemento, podería superar os 1.200 millóns de euros no 2007. A mesma páxina web informa doutro detalle positivo: “A porcentaxe de vivendas con instalacións domóticas pasou de apenas un 3 % no 2003 a estar preto do 4,5 % neste 2004. No 2007 esta cifra podería acadar un 8,5 %, segundo datos aportados polo Goberno”.

Dúas áreas: comercial e activa

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

· Área comercial expositiva. Espazo onde conviven as empresas do sector baixo dous prismas relacionados, profesional e público; lugar de presentación de novidades dirixidas á industria, xestión de PEMES e mundo empresarial.

· Área de actividades. Trátase da parte activa do proxecto, e contará nun principio cun espazo de formación e interacción co visitante.

Interese comercial do MITE 2005

· Trátase dun certame de carácter internacional, con incidencia no mercado da Unión Europea.

· Ten unha alta capacidade para chegar ó mercado galego e o portugués.

· Inclúe unhas interesantes xornadas técnicas, con participación da Xunta de Galicia e do comité organizador (GaliciaTIC) con carácter internacional.

· Trátase dun escaparate, un lugar de encontro onde (segundo a organización) estarán presentes tódalas marcas, orientado de forma clara ó público en xeral e ós profesionais.

· MITE é un salón interactivo con gran potencial para poder acceder ó produto.

· Celebrarase no Recinto Feira Internacional de Galicia, no centro xeográfico do eixo Galicia-Norte de Portugal.

· Conta co respaldo dalgunhas das principais marcas do mercado, colaboradoras (por outra banda) no comité da feira.

· O MITE está dirixido por quen máis está capacitado para dirixilo: o propio sector. No comité organizador participan as principais empresas motoras do sector en Galicia e varias consellerías.

· Presentación da cidade dixital e das vantaxes da comunidade domótica.

· Plan de medios intensivo, con ampla difusión en tódalas canles de comunicación galegas, tanto na radio, como en revistas especializadas (Código Cero), xornais e televisións.

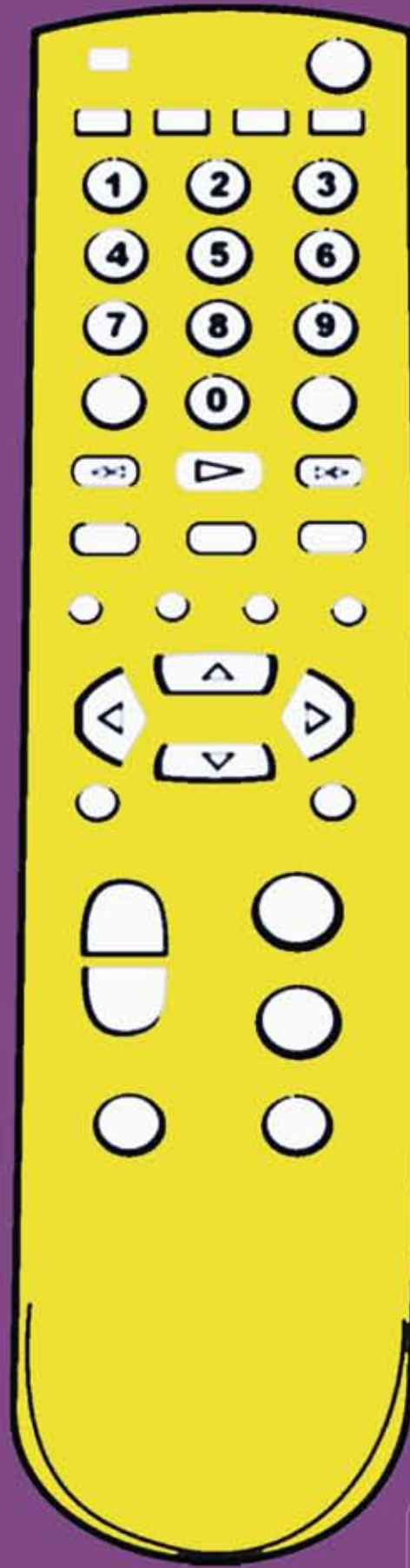
· Apoio e presenza comercial da gran industria de Galicia: alimentaria, téxtil, automobilística, madeireira, etc.

O perfil do visitante

As persoas que acudiron ás primeiras edicións de MITE pertencían, principalmente, a unha franxa de idade comprendida entre os 21 e os 40 anos. Ademais, o 65% da xente que acudiu ó salón, fíxoos con intención de compra. A metade das visitantes eran persoas que influen nas decisións de compra da súa empresa e o 62% ocupan postos técnicos ou de nivel medio. Os principais lugares de onde proceden son as seguintes provincias: as catro de Galicia e as limítrofes, dende Asturias ata Portugal, pasando por Castela-León.

Cámbiate

e non saberás que facer co mando a distancia



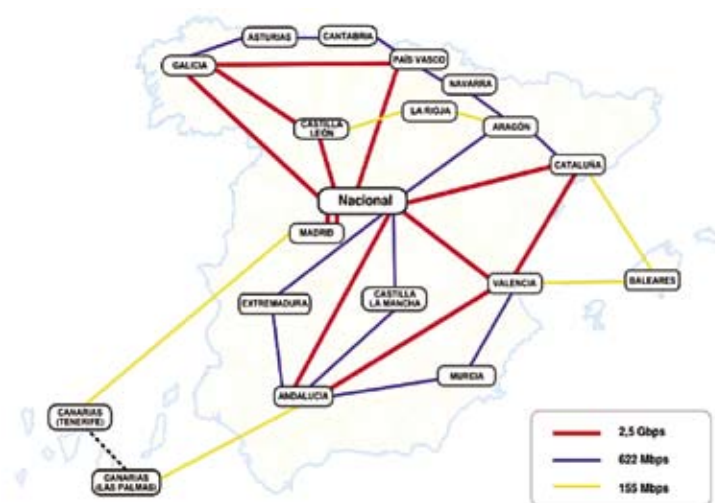
código
televisión

0000000000
0vocento00
0000000000

A nova canle de Santiago de Compostela

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

La redes de comunicaciones para investigación y la e-Ciencia



VÍCTOR CASTELO

La e-Ciencia como conjunto de actividades desarrolladas usando recursos distribuidos necesita de unas infraestructuras de comunicaciones avanzadas que permitan la transferencia de información a altas velocidades y en unas condiciones de continuidad del servicio garantizado. En la actualidad las redes de investigación han alcanzado unas altas cotas de calidad con velocidades del entorno de las decenas de gigabit por segundo y se encuentran en pleno desarrollo de cara a continuar manteniendo prestaciones en consonancia con las necesidades de los científicos, siempre en constante crecimiento.

La red de investigación española, RedIRIS, ha evolucionado de forma que desde 2003 dispone de una red mallada con troncales de 2,5 Gbps y conexiones externas de hasta 10 Gbps, lo que permite a los grupos de investigación que acceden mediante sus redes de campus y redes autonómicas mantener unas altas cotas de conectividad a nivel mundial.

A nivel europeo la red Géant asegura la conexión con redes de investigación europeas y conecta con otras redes de investigación formando "de facto" una Red Global de Investigación que conecta Europa, África, América o Asia. De esta manera, la conexión desde una universidad española hasta otra en Estados Unidos de Norteamérica, Marruecos o Brasil se realiza utilizando una red controlada dentro de la comunidad investigadora. Géant conecta 34 países, más de 3.500 instituciones, utilizando enlaces con lambdas de 10 Gbps en su núcleo, ya desde noviembre de 2001.

La red de los Estados Unidos de Norteamérica, de lo que se conoce como Internet2, se concreta en la red Abilene, con troncales de 10 Gbps donde se conectan a través de

puntos denominados Gigapops más de 220 universidades. Géant conecta con Abilene y las redes norteamericanas de investigación en general (USA y Canadá) con 12 Gbps



También es muy importante señalar el despliegue de RedCLARA, la red de investigación latinoamericana y su conexión a Géant en el nodo de Madrid, estableciendo una alta conectividad con RedIRIS.

La Intranet formada por las redes de investigación además de sus altas velocidades dispone de características especiales, en cuanto a utilizar Ipv6, tecnología multicast, o poder proporcionar calidad de servicio (IP QoS) o redes privadas virtuales (VPN), estableciendo las mejores condiciones para que la e-Ciencia pueda tener lugar.

Pero es necesario proporcionar lo mejor para los usuarios y ofrecerles cada vez mejores prestaciones, la nueva generación de redes, en el caso europeo Géant2, para finales de 2005, proporcionará velocidades de cuatro veces los actuales 10 Gbps, con calidades de servicio extremo a extremo y configurando una red híbrida

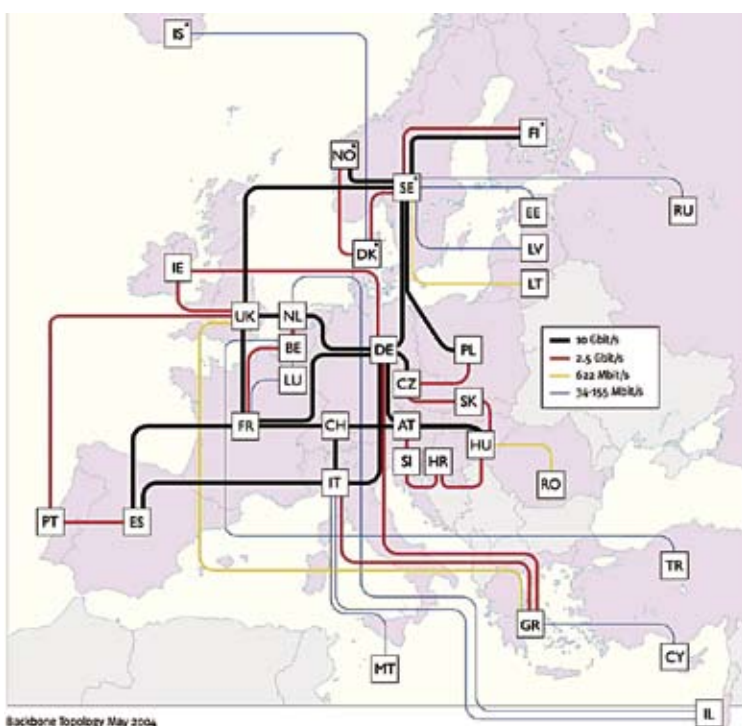
entre IP y conmutación óptica, intentando evolucionar de una forma flexible y utilizando la tecnología más apropiada según las necesidades de los usuarios.

Víctor Castelo.-

Fue director del Centro de Comunicaciones CSIC RedIRIS, que gestiona la Red Nacional de I+D, y desde 1997 forma parte del Board of Directors de DANTE, entidad que coordina las comunicaciones de las redes de investigación en Europa.

En el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), ha trabajado en instrumentación de ensayos mecánicos controlados por ordenador (1975-1986) y ha dirigido la Red de Área Extensa del CSIC en todo el país (1986-1993). Es co-autor del Libro Blanco de la e-Ciencia en España.

La FECYT (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología) encomendó al CESGA (Centro de Supercomputación de Galicia) la organización, durante los próximos días 6, 7 y 8 de julio, de un encuentro entre expertos en e-Ciencia de ámbito europeo. El objetivo de este encuentro es compartir experiencias, promover la participación en programas internacionales y ayudar a establecer acuerdos de colaboración con países que ya tienen un programa propio.



QUEN GOBERNARÁ EN BOÑAR?
[HTTP://WEBS.DEMASIADO.COM/](http://webs.demasiado.com/)
GLORIA_MARIA/

Internet, a veces, é como perderse na gran cidade. Como quedar a durmir no autobús e pasarse da parada. Cando espertas, xa non tes nin idea



de por onde andas. Código Cero leva meses preparando unha monumental reportaxe sobre esta cuestión: unha xornada na Rede con itinerarios imposibles, de link a link, cos ollos vendados e vaselina no rato, para que corra máis sobre o tapete. Na nosa redacción ocorren, case tódolos días, cousas deste tipo. Esta é a reconstrución dos feitos dunha das anécdotas máis recentes:

1. O que escribe este artigo, horas antes do 19 de xuño, día das eleccións, xura e perxura que si gaña determinado político vaise de Galicia.
2. A falta doutro sitio mellor (ou a falta de máis amplitude de miras) selecciona a vila dun dos seus compañeiros de redacción como paraíso en potencia, novo destino de autoexiliados políticos, trátase de Boñar, un pobo de León situado a pé de montaña (a miña cidade invisible).
3. Toda viaxe necesita un labor de documentación, así que se mete no Google e pincha, en imaxes, “Boñar”.
4. Practicamente a única web que atopa con fotos do lugar en cuestión é esta coa que se abre este artigo, aloxado en Webs.demasiado.com, unha desas páxinas que, non se sabe moi por que motivo, vai

na mesa (substituto artístico do “home do saco”).
 5. O mellor que se pode dicir deste sitio é que, polo menos, responde ó que lle ordenas (se pinchas nun link, aparece exactamente iso que solicitas), pero nada máis, co que o que prometía ser unha estratexia de evasión (o da viaxe) acaba sendo unha bravuconada.
Conclusión: quédome unha semana (mentres non se sabe finalmente

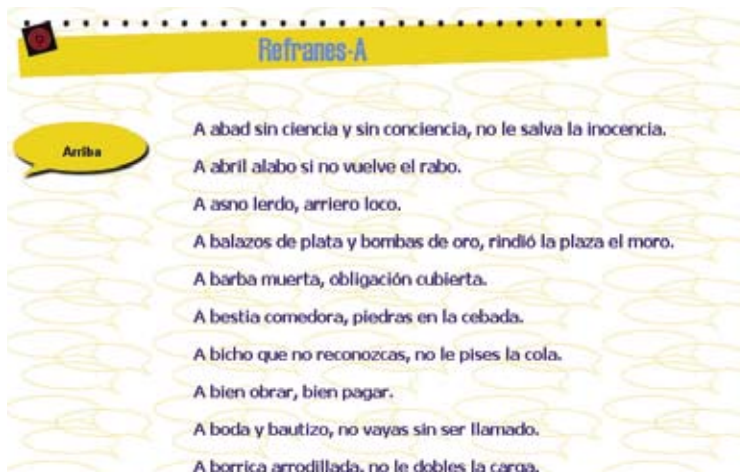
DE GRANADA A RIVAS DE VACIAMADRID???
[HTTP://WWW.GRANADA.ORG/](http://www.granada.org/graficos/protcivil/pcrivavaciamadrid.jpg)
GRAFICOS/PROTCIVIL/PCRIVAVACIAMADRID.JPG)

Ó final, quedámonos cun escudo de Protección Civil. Polo que poida pasar. Os internautas sábeno ben. Saben que en ocasións navegar na Rede é como pedir dende Galicia un quilo de percebes e descubrir logo que chos traen de Albacete. Ou como viaxar a Londres dende Santiago pasando por Illa Mauricio. Iso foi, máis ou menos, o que aconteceu na segunda parte da anécdota comentada no anterior artigo, e é preciso sinalar que tivo segunda parte, malia que non tan boa como a primeira, xa que lle falla frescura. Pero aí vai: unha vez descartada a opción “Boñar” (por culpa dunha web) este que escribe barallou outra alternativa, precisamente a que lle suxeriu, sen dicirllo, outro dos seus

a través da ferramenta “imaxes”. O tiro, como soe pasar nestas ocasións, saúlle be cruzado, e a única imaxe que conseguiu da localidade foi un escudo do corpo de Protección Civil da devandita localidade madrileña (o que sempre quixo ter). O máis curioso de todo é que este tesouro foi obtido nunha web do concello de Granada (www.granada.org), con carta do alcalde sobre impostos sobre bens inmobles incluída (o que sempre quixo ter, tamén). ¿Ten algunha relación Granada con aquela localidade madrileña? ¿Significa algo que o único que conseguira fora un escudo de Protección Civil? ¿Significa que alguén ou algo non quere que me vaia de Galicia? A mente humana é un misterio, poñéndose trampas. Nas vindeiras eleccións autonómicas penso poñer no Google a opción “Jamaica”. Recordádemolo.
 Vémonos de aquí en catro anos.

HTTP://WWW.TERRA.ES/PERSONAL/MAROPABE/REFRANES.HTM

Esta sección estame quedando como vasos comunicantes. Cada artigo ten relación co outro e non se entenden de xeito independente. O que escribe este texto ten ambición de “plumilla” e para o texto de Rivas de Vaciamadrid estivo esforzando os miolos para sacar un bonito final, unha conclusión brillante. Non o conseguiu, pero sacou algo en claro mentres andaba en Internet na procura dun refrán español tradicional que



servise de colofón. Decatouse dunha cousa na que poucas veces reparara: o refraneiro español fede a podredume. A meirande parte deles parecen escritos por unha mente enferma, e creo que se pode chegar un pouco máis lonxe: cómpre suprimilos de Internet. Nesta páxina web coa se abre este artigo atopamos uns cantos realmente insultantes: “A la moza y a la mula, por la boca les entra la hermosura”, “A la mujer ni todo el dinero ni todo el querer”, “A la mujer

Axúdademe que caio Repaso dunha longa serie de tropezoños, caídas e coscorróns en Internet

fea, el oro la hermosa”, “A la mujer loca, más le agrada el pandero que la toca”, “A la mujer y a la cabra, sogla larga, sogla larga”. E así seguimos ata o infinito (rastrexamos máis de douscentos refráns ofensivos desta temática) ¿Pode haber algo máis machista e caduco que o refraneiro tradicional español? Convén superar certas cousas, malia que logo nos digan que son parte da nosa historia e identidade. Pois eu persoalmente non quero nin esta historia nin esta identidade, por moitas manifestacións multitudinarias que se poidan organizar para preservala.

H DELARTE.GALEON.COM

A causa merecía mellor presentación. Como di unha persoa moi querida deste que escribe, todo depende do bonito que sexa o envoltorio. Se este falla, o edificio cáese. Isto é exactamente o que ocorre con esta web, na que se piden apoios para preservar na Educación a carreira da Historia de Arte, que parece ferida de

morte. A causa ten todo o noso apoio, non así o deseñador da páxina, ó que había que prohibirlle que seguise a fedellar en Internet porque ninguén ten dereito a duplicar e cortar a Goya desa maneira, e menos unha persoa que pide pola preservación da Arte. En fin, e non lle chega con iso que nos lanza enriba dous *pop-ups* (¿pode haber algo máis horrible que un *pop-up*, tamén coñecidos como “xanelas emerxentes de publicidade non solicitada?”).



acompañada pola música de Richard Clayderman, un pianista loiro e sinistro co que (todo o mundo o sabe) se ten arrepiado a moitos nenos que non querían comer todo o que se lles poñía

compañeiros de redacción, que viviu un tempo nunha vila chamada Rivas de Vaciamadrid, un topónimo que ó interesado se lle apareceu tan bo como calquera outro, así que co Google diante procedeu a buscalo

¿Que fixen eu para linquear isto?



PSP: Sony quiere dominar o lecer portátil



pros:

- > pantalla panorámica de grande tamaño e boa luminosidade
- > boa conectividade tanto con ou sen cables
- > capacidade multimedia e 3D
- > amplo catálogo de xogos
- > soporte de tarxetas de memoria para permitir o uso de ficheiros persoais coma fotos, música ou películas
- > a existencia de desenvolvementos non oficiais coma emuladores de vellas consolas de vídeoxogos



contras:

- < o prezo, que pese a ser axustado é superior ó dos competidores
- < a batería, que ten unha autonomía reducida por mor da potencia da consola
- < a dispoñibilidade, xa que non se venderá en Europa ata o 1 de setembro



MARCUS FERNÁNDEZ

Sony é o líder indiscutible das consolas de vídeoxogos domésticas, arrasando en primeira medida coa PlayStation e logo coa PS2, pero o mercado portátil quedáballe bastante afastado, xa que Nintendo coas súas múltiples GameBoy teñen dominado o sector, polo que a PSP supón unha dura ofensiva por parte do fabricante nipón. A PlayStation Portable (PSP) sería así unha aposta arriscada senón fose porque a propia fama de Sony no mundo das consolas ten un peso específico moi importante, e porque a aposta que fan é pola calidade. Así, a consola de Sony ten un aspecto moi luxoso, presentando unha pantalla en formato panorámico (16:9) e co controlador de movementos á esquerda da mesma e os botóns de disparo á dereita (algo tradicional nos mandos de xogo de PlayStation). Ademais, debaixo do controlador de movementos dixital se incorpora un pequeno botón que é en realidade un controlador analóxico ideal para os xogos de movementos precisos. Pero iso só no tocante á aparencia exterior, porque internamente tamén conta cunhas prestacións que deixan polo chan ós seus competidores, xa que as características de proceso tridimensional da consola lle permite reproducir xogos ós que só estaríamos afeitos en dispositivos domésticos, o que supón todo un avance para os usuarios.

Os sistemas de almacenamento para xogos tamén son innovadores, xa que se trata de discos UMD de 1,8 Gb de capacidade, e que tamén se comercializarán como dispositivos de lecer audiovisual, ou sexa, para películas, polo que levaría á PSP máis alá a unha mera consola, converténdose nun completo dispositivo multimedia. Ademais, aparte dos discos UMD, as opcións da PSP se amplían co soporte de tarxetas de Memory Stick PRO Duo, que actualmente xa chegan a capacidades de 2 Gb, polo que son unha peza fundamental para espallar os usos diversos da consola, xa que permitirían así a reprodución de música, vídeos, etc. xa que os novos contidos se poderían cargar de xeito doado na tarxeta de memoria conectando a consola a un ordenador. Ademais, as tarxetas de memoria tamén permiten achegar contidos a través da Internet, xa que se agarda que as compañías de vídeoxogos colguen nas súas

webs demos que se poidan descargar para o seu uso, e tamén abriría novas liñas de negocio, xa que se poderían vender contidos audiovisuais adaptados á nova consola. A navegación a través dos contidos almacenados na consola é moi doada, contando unha interface coñecida como X-Media Bar, que permite empregar un sistema de iconas dende as que percorrer tódolos ficheiros gardados para poder así ver imaxes, escoitar música ou reproducir vídeos. Polo momento o uso deste tipo de contidos se limita ás tarxetas de memoria que teñan os usuarios, pero agardan que no futuro se comercialicen discos UMD con contidos diversos. De feito, nos EE.UU. xa comezan a vender películas coma Spider-Man 2, Hellboy ou A Casa das Dagas Voadoras. Todo isto nos leva a pensar que a PSP non competirá só con outras consolas, senón que podería desbancar ó resto de reprodutores de vídeo portátiles que pretenden ocupar o mercado, xa que a súa relación calidade-prezo é moi boa e, ó contar con moitísimos usuarios, non só baixarán os prezos, senón que tamén se popularizarán os contidos. A conectividade tamén é un punto forte da consola, xa que se pode enchufar a un PC a través dun porto USB, para transferir ficheiros ou para outros usos dos que aínda non se pode precisar moito (xa que cada día están a aparecer novos, sendo a PSP todo un territorio por descubrir). Tamén as redes sen fíos serven para tal fin, pero a incorporación da tecnoloxía Wi-Fi ten un uso moito máis lúdico, xa que permite as partidas en rede sen precisar de cables, o que é toda unha marabilla para os afeccionados a este tipo de xogo. Un punto que se considera crítico nas consolas portátiles é a autonomía, e neste caso parece suficiente (que non sobrada) xa que un uso normal da mesma podería manterse durante unhas 7 horas, só que algúns usos, como os xogos con alta carga tridimensional poden reducila ata pouco máis de 4 horas, o que sigue a ser suficiente para unha consola portátil. De tódolos xeitos, a peza chave que propulsará á PSP será sen dúbida, a do seu fondo de xogos, xa que cando se comece a vender en España xa contará cun enorme catálogo de xogos, que ademais funcionan en todo o mundo, xa que neste caso non se estableceron lindes xeográficos, polo que os usuarios europeos poderán gozar dos títulos xaponeses e americanos.

M. F.

A verdade é que a xogada de Nintendo foi toda unha sorpresa, xa que a compañía viña seguindo toda unha liña de dispositivos portátiles baseados na Gameboy e agora desmarcouse cun novo dispositivo de dúas pantallas (de aí o DS do seu nome, *Dual Screen*) polo que lembrará ás vellas *handhelds* (coma o famoso xogo de *Donkey Kong* que lembrarán tódolos que fosen nenos na década dos 80). Ademais, a nova consola mellora un dos puntos febles das consolas de Nintendo, a pantalla, xa que incorpora retroiluminación, o que mellora os modelos anteriores que, ou non incorporaban iluminación, ou a iluminación era frontal. Pero o feito de incorporar dúas pantallas non é só para seguir a súa liña de deseños en cuncha (ou sexa, consolas con bisagra), senón que a pantalla inferior é táctil, de xeito que se pode manexar cunha pluma, como se fai coa meirande parte dos dispositivos PDA do mercado, o que nun principio non parecía unha prestación interesante, pero que vai collendo forma segundo van saíndo títulos que a aproveitan. Para atraer público, Nintendo tamén xoga coa baza de contar cun catálogo inmenso de vellos xogos, polo que a Nintendo DS ten dúas fendas para a inserción de xogos: unha para os cartuchos de Gameboy Advance e outra para as tarxetas de xogos de Nintendo DS (que serían dun tamaño bastante reducido, semellando unha tarxeta SD). A capacidade destas novas tarxetas sería de 128 Mb, o que pode parecer pouco, pero tendo en conta que os xogos de Nintendo64 non chegaban ós 8 Mb podemos ver cómo a cifra non é nada desprezable. Asemade, as tarxetas incorporan espazo para almacenar partidas gravadas sen precisar de pila (como pasaba cos

vellos cartuchos) o que podería reducir o prezo dos soportes de almacenamento (algo que agradecerán os fabricantes). Outra innovación sería que a consola conta cunha memoria interna elevada, de xeito que sería posible que cun único sistema se puidese realizar unha partida multixogador, dependendo tal posibilidade das condicións que poñan os fabricantes para os xogos en rede. A potencia da consola é superior á da vella Nintendo64 (do mesmo xeito que a PSP de Sony tamén supera á PlayStation) e os primeiros títulos xa contan cuns gráficos e uns sons abraiantes, pero non se poden comparar ós da consola de Sony, pero outros son os factores que impulsan á consola portátil de Nintendo. A pantalla táctil é de por si un elemento diferenciador, pero outro elemento innovador na Nintendo DS é a incorporación dun micrófono que permitiría dar ordes de voz en certos xogos, o que podería mellorar a experiencia de xogo en moitos casos, e incluso podería facilitar sistemas de *chat* a viva voz. Incluso a consola incorpora de serie un *Pictochat*, que permite sacarlle partido á conectividade sen fíos para poder comunicarnos con outros xogadores no radio de alcance. Para a escritura se pode picar nun teclado virtual ou escribir co noso propio puno e letra. O sistema podería servir tanto para un *chateo* normal como para concertar futuras partidas con outros xogadores, o que podería acadar un certo éxito en lugares nos que concorran moitos usuarios de consolas (como feiras, centros de lecer, etc.). De tódolos xeitos, o factor decisivo para a popularidade desta consola parece ser o habitual en Nintendo: un catálogo de xogos apoiado en estrelas de peso coma *Zelda* ou *Mario*.



Nintendo DS: Dúas pantallas mellor que unha



pros:

- > Prezo axustado
- > Compatibilidade cos xogos de GBA
- > Pantalla táctil e micrófono
- > Conectividade sen fíos
- > Batería de longa duración



contras:

- < Capacidade gráfica inferior á de outras consolas
- < Carencia de controlador analóxico
- < Orientación excesivamente infantil

PSP versus Nintendo DS

A elección dun consumidor á hora de elixir consola debería estar definida por varios factores: o prezo, a calidade e os xogos. En tal caso teríamos dúas eleccións claras: os cativos e os mozos. Parece claro que os cativos optarán pola Nintendo DS, unha consola claramente infantil, con xogos dedicados ós pequerrechos, e cun prezo inferior. Ademais, ó ter unha boa autonomía, e contar cun formato de cuncha (que evita os raións das pantallas), queda claro que a consola de Nintendo recollerá o relevo das Gameboy. Os mozos que busquen algo máis que unha consola verán que a PSP, pese a ter cun prezo superior (e non poder mercarse ata despois do verán)

conta cunha calidade gráfica impresionante, capacidades multimedia sen precedentes e abren a comunicación co exterior de xeito que podería empregarse para navegar pola Internet, chatear, ver películas e moitos outros usos que irán aumentando día a día e que a convirten na consola co maior potencial dos últimos anos (por non dicir da historia).

Para rematar, habería que indicar que, no caso de non poder agardar ó lanzamento europeo da PSP é posible achegar unidades de importación a un prezo asumible (en grande medida grazas á forza do euro con respecto ó dólar) aínda que o fabricante non aconsella este tipo de iniciativas.



Guía práctica para seguir los festivales musicales de verano II

Si en el número anterior de Código Cero os dimos la clave para asistir a los mejores festivales musicales de junio y julio, este mes hacemos lo propio con agosto y Septiembre. Prepárate porque te vamos a poner los dientes largos, ya que el mes de agosto sale casi a festival diario. Además, la oferta musical en países como Francia o Gran Bretaña es espectacular. Así que busca, compara y apuesta por lo que más se adecúe a tus gustos, y como no, a tu bolsillo.



El gran Nick Cave tocará con los Bad Seeds en el Festival Internacional de Benicassim

RUBÉN G. PEDRERO

Agosto empieza a lo grande con el **Festival Internacional de Benicassim** www.fiberfib.com, el mayor evento musical de la Península y uno de los más apreciados y visitados por el público extranjero. En su undécima edición, la última que se realiza en agosto (del 4 al 7), pasarán por sus diferentes escenarios artistas de la talla de *The Cure*, *Oasis*, *Nick Cave & The Bad Seeds*, *Basement Jaxx* o la última sensación británica, *Keane*. Además de la calidad del cartel, hay que hacerse eco de su espléndida página web, con un gran diseño, toda la información necesaria y la posibilidad de comprar los abonos directamente. Como gran inconveniente, el precio (unos 150 euros por cuatro días de conciertos, sin contar los días extra de acampada) y las instalaciones, no preparadas para tal afluencia de "fibers" (hasta 40.000). Ese mismo fin de semana, con una filosofía similar y contando con muchos de los grupos que pasarán



por Benicassim, se celebra en la pequeña y costera localidad portuguesa de Zambujeira do Mar, el **Festival do Sudoeste**. Eso sí, a un precio muy inferior (alrededor de los 60 euros). El gran inconveniente es que, al cierre de esta edición, carece de página web, por lo que los foros musicales de Internet, son la gran fuente de información de este interesante festival.

El 11 y 12, todos los fans del techno-pop nacional, tienen una cita en la Playa Fluvial de Camarzana de Tera (Zamora), donde se celebra el **III Festival Rural de lo Moderno**. Bautizado como *Electro In Río*, *L Kan*, *Astrud*, *Glamour to Kill* y multitud de Dj's, darán color a este curioso festival. Tan curioso como



su Web, www.electroinrio.com, ya que a pesar de estar diseñada en flash, es una de las mejores en contenido y diseño de cuantos festivales se hacen en la península. Al día siguiente en la otra punta del país, la playa almeriense de Villaricos se llenará de incondicionales de la mejor música electrónica. *Chemical Brothers*, *Goldfrapp* o *Faithless* serán cabeza de cartel del **Creamfields Andalucía** www.creamfields-andalucia.com. Los más viajeros pueden acercarse hasta la bella localidad francesa de

Saint-Maló, donde del 12 al 14 de agosto, se organiza **La Route de Rock** www.laroutederock.com. Tres días de conciertos con importantes grupos de rock alternativo como *Yo La Tengo*, *Mercury Rev*, *The Cure* o *Sonic Youth*.

También fuera de nuestras fronteras, aunque a poquitos kilómetros de Galicia, se celebra del 15 al 18 el **Festival de Paredes de Coura**



www.paredesdecoura.com. Los míticos y siempre imprescindibles *Pixies*, *Foo Fighters*, *Queens Of The Stone Age*, *Nick Cave* o los proyectos musicales de los actores

proclive en festivales por toda Europa. A los ya mencionados hay que añadir el 25 y 26 el **Rock en Seine** www.rockenseine.com muy cerca de París y el 26, 27 y 28 el británico **Reading Festival** www.readingfestival.com sin duda el gran y último acontecimiento musical del verano. Para los que el dinero no les da para tanto, unas palabras de ánimo, ya que muchas de las bandas

que van a tocar en ambos festivales, ya pasaron por Paredes de Coura. Aunque el cartel de Reading es mucho más amplio, y afortunadamente, mucho mejor que su patética página web, algo bastante común en los festivales ingleses, que descuidan hasta niveles insospechados su presencia en la Red.

Para terminar con este mes, recordar que desde mediados de junio y hasta el 21 de agosto, se está celebrando en Vigo el **I Festival Internacional de Jazz Imaxina Sons**. Desgraciadamente, a pesar de contar con más de 2 meses de actuaciones en directo, Imaxina Sons no cuenta con web propia, por lo que la información oficial se encuentra en la página del concello vigués, www.vigo.org, lo que dificulta enormemente la promoción del mismo.

Todavía con la resaca festivalera de agosto, entramos en septiembre, donde vamos a destacar el **Azkena Rock Festival** www.azkenarockfestival.com, último gran festival de verano en la península. Durante los días 2 y 3 de Septiembre, *Deep Purple*, *Wilco*, *Bad Religion* o la casi omnipresente en los festivales europeos Juliette Lewis y su banda *Juliette & The Licks* cerrarán por la puerta grande en Vitoria-Gasteiz la temporada estival de conciertos.

En Septiembre también llegará el Festival Novapop (Ceuta), BAM (Barcelona) y Lemon Pop (Murcia), aunque todavía, o no tienen web, o la tienen con datos de la edición anterior, algo bastante ilógico, porque septiembre está a la vuelta de la esquina.

Recordamos, tal y como hicimos en el Código Cero del mes pasado, que esto es una simple muestra, ya que a lo largo de la geografía gallega, española y europea, hay muchos más festivales, conciertos y certámenes de gran interés. Y nada como Internet para estar enterado de sus últimas novedades y ayudarte a la hora de elegir un festival u otro.





Doce vinganza



Raquel Noya

Din as estatísticas máis recentes que unicamente o 5% dos separados se consideran amigos das súas ex parellas. Realmente é unha porcentaxe que lle pon a pel de galiña a calquera que pretenda comezar unha relación, xa que, sabendo isto, ó final da túa vida a máis do 90% das túas ex parellas non lles importaría botarache por riba todo o lixo que colle nunha carreta. Pero isto non é nada comparado co que chegan a facer os franceses sedentos de vinganza despois de seren traizoados ou abandonados polas súas antigas parellas, pois un sitio web dálles a posibilidade de publicar a fotos das mesmas espidas ou comprometidas.

O éxito da páxina <http://www.jemevenge.com/> é tal, que o seu creador, un empresario que se fai chamar "Milukman", estase a facer millonario á conta dos fracasos sentimentais dos demais. Este pouco desvergoñado sitio parte dunha idea moi sinxela: aquelas persoas enganadas, traizoadas ou abandonadas, e que non saben como vingarse, teñen a posibilidade de enviar as fotos ou os vídeos comentados das súas ex parellas para que todo aquel que visite a páxina poida botarse unhas risas mentres toma o café das once no traballo. Só ten que enviar unha foto ou un vídeo por e-mail ó enderezo especificado, e no que debe precisar o motivo da vinganza, o nome de pila, a cidade e a idade da persoa da que se quere vingar. E para máis facilidades, este sitio ofrece os seus servizos en francés, inglés, español e italiano.

Agora ben ¿Ata que punto é unha vinganza? Pode que ata hai uns anos realmente si que fose, pero nos tempos que corren... polo amor de Deus, ¡Estalle a facer un favor!, ¡Sobre todo coñecendo ós franceses!, que non é por nada, pero todos sabemos que no tocante ó sexo, ó liberalismo... e todo iso, están a anos luz de nós, e a gran maioría non ten absolutamente ningún pudor á hora de ensinarse como a súa nai os trouxo ó mundo. E se non, que llo pregunten á Marlene Morreau, que leva anos paseándose polas televisións europeas lixeira de roupa e protagonizando todo tipo de escándalos, facendo as ledicias dos televidentes máis morbosos. Isto, sumado a que as fotos e imaxes han de pasar unha criba de selección para descartar aquelas menos estéticas... ó final vai ser que é un orgullo que te inclúan na sección de "pillados".

Pero... ¡Quietos aí! ¿Onde ides?, que xa me estou imaxinando a escena: todos correndo a acender

o ordenador e pinchar na páxina, sen acabar de ler o artigo, a ver se atopades á veciña ou ó "metrosexual" da oficina... As caras das persoas espidas están tapadas, e para descubrir de quen se trata hai que pagar, e incluso se propón un abono mensual duns 10 euros para o primeiro mes e de case seis euros a partir do segundo. Non pensariades que o Milukman non ía sacar tallada do negocio... e vaia tallada, porque está páxina cada día gaña máis adeptos en Francia, e ó ritmo que leva, non me estrañaría que moi cedo se abonasen curiosos doutros países.

Así que a partir de agora recordádeo ben, se non estades o suficientemente orgullosos do voso corpo ou a gusto coas vosas parellas, pensádeo dúas veces antes de sometervos a unha sesión de fotos nas que mostredes os vosos encantos máis íntimos, pois corredes o risco de que, tras unha ruptura, aparezan colgadas pola Rede.

A pequena aventura doméstica dos peluches rariños

¿Imaxinades que na vosa primeira cita despois de moito tempo chegades á casa d@ rapaz/a e o primeiro que vos atopades ó cruzar pola porta é unha man xigante ou un cactus de peluche colgado no recibidor? Supoño que despois de recuperarvos do susto o primeiro que vos vén á mente é saber onde diantres compraría semellante "chirimbolo", ou quen tería o valor e o pouco gusto de presentarse con ese agasallo polo día do seu aniversario... ou peor aínda: ¿Faría el mesmo? ¿Soñaría con algo así, e, ó acordar decidiu pñerse mans á obra e crealo para amosarlo ó mundo? Nada máis lonxe da realidade. Entrade na <http://www.fujichia.com/stuffed/> e veredes que é algo moito máis sinxelo do que pensades. Nesta páxina atópanse máis de trescentas fotografías de bonecos de peluche que tratan se asemellarse ós obxectos máis estraños que poidades imaxinar. Por exemplo,

hai mandos á distancia, peixes, caixas de mistos, chisqueiros, dados, morcegos, monstros dun só ollo, percebes, si, si, percebes, ledes ben... ¡E ata *canutos* de tela!. E o mellor de todo é que todos os bonecos son *made in feito na casa*, cada un na súa claro, con moita paciencia (uns máis que outros como pasa con todo) e con moitas doses de orixinalidade. É cuestión de ter na mente algún aparello que che apeteza inmortalizar para deixalo enriba da cama e sorprendere ó máis incrédulo dos teus amigos. Iso si, se tendes en mente facer algunha "movida" desta, non dubidedes en mandar a foto ó enderezo indicado e facer uns cantos de máis, por se se pñen de moda, que xa sabedes que estas cousas feitas artesanalmente teñen un valor incalculable que aumenta co paso dos anos. Quizais dentro dun tempo se coticen incluso mellor que as esculturas de Rodin.



Manda Web!

O meu diario é de todos

Código Cero ponlle ó termómetro á blogosfeira galega e aquí van as primeiras impresións

FERNANDO SARASQUETE

Nace CinemaFriki, unha bitácora galega para afeccionados ó cine que marca distancias coa cinefilia académica
<http://cinemafriki.bitacoras.com/>

Ser cinéfilo é unha enfermidade. A bitácora Cinema Friki marca distancia co ambiente tertuliano das noites con José Luis Garci e presenta no blogosfeira galega un espazo de artes e xéneros

cómpre sinalar que atopamos na bitácora unha noticia que atrapou especialmente a nosa atención. Segundo os últimos rumores, George Lucas podería estar preparando unha precuela de *A ameaza pantoasma*, algo así como o episodio cero e na que Yoda sería o protagonista principal. Lucas dixo que coa *Vinganza dos Sith* xa chegaba abondo, pero tamén hai moitos políticos que din que con oito anos chega e ó final témolos



audiovisuais para xente normal. Rumores, trailers, comentarios, imaxes, novas: todo isto se pode atopar en Cinema Friki. O proxecto está levado por un grupo cabal de afeccionados ó cine que non teñen outra pretensión que ofrecer ó público galego todo tipo de novidades sobre a sétima arte que poidan resultar interesantes. Os seus xéneros preferidos son os mesmos que prefiren todos aqueles que estivemos contando os días que faltaban para a estrea do novo episodio de *Star Wars* (do que por certo se inclúen interesantes comentarios e novidades) pero ós que nunca se nos ocorreu disfrazarnos de Darth Vader: aventuras, acción, fantástico, ciencia ficción, terror, anime, clásicos, series míticas. E xa que falamos de *Star Wars*,

toda a vida, case sen decatarnos. Como conclusión, dicir que hai unha cousa que, respecto a CinemaFriki, está ben clara: pírranse polo cinema fantástico e todo o que teña relación co cómic, e foron, de feito, unha das primeiras webs que ofreceu unha crítica con fundamento de *Batman Begins*.

Quintana, a blog solitaria
<http://www.quin2005.com/diario.htm>

Durante as pasadas eleccións, o candidato do BNG, Anxo Quintana, foi o único dos tres máis coñecidos que fixo uso do blog para facer campaña electoral. Tal e como advertiu o especialista coruñés Enrique Dans durante o transcurso do congreso TechBusiness Week, a tendencia é que a medida que vaia pasando o tempo os políticos

lle empresten máis atención a estas ferramentas para sondexar a opinión do electorado. Da mesma maneira, os cidadáns poden visitar os blogs dos políticos para contactar con eles e ler as súas opinións, con lupa ou sen ela, entre liñas ou en superficie. O certo é que parécenos un misterio cómo se pode ser político en campaña e, ó mesmo tempo, ter un blog actualizado con entradas día si e día tamén (por aí din que, malia ser el o autor do texto, alguén llos redactaba para colgalos). Quintana falou da vivenda, a emigración, o paro e de todas esas cousas das que soe falar un político nos momentos previos ás eleccións. Finalmente, a aposta polas novas tecnoloxías non lle serviu de moito, posto que o seu partido perdeu unha boa serie escanos, pero a nós, en Código Cero, pareceunos unha postura moi razoable: se queres que o teu país supere a fenda dixital empeza dende o principio. Empeza por saltala ti. Despois, é posible que che sigan.

<http://pablosantiago.blogspot.com/>

Pablo Santiago é un xornalista da terra do que escribe este artigo (Barbanza), mais non aparece aquí por moitos de proximidade, senón polo interese do seu blog. Santiago ten unha web interesantísima www.aliciaenelladooscuro.com na que ofrece un exhaustivo estudo histórico e social da pedofilia, dende os tempos antigos ata a actualidade. Pero Santiago tamén ten un blog no que hai tempo que paramos en Código Cero para ver o que nos conta, e a verdade é que co tema das pasadas eleccións non nos defraudou, como tampouco o fixo á hora de comentar as súas impresións sobre as mobilizacións pasadas en contra dos matrimonios gays. Pablo Santiago, para que non o saiba, é un xornalista galego nado en Boiro que foi detido pola policía en marzo de 2002 mentres traballaba en *Alicia en el lado escuro*, ó ser tomado polo “xefe” dunha rede mundial de pornografía infantil. Santiago leva anos loitando coa xustiza e co sensacionalismo nos medios, na procura de que se reconeça a viva voz e dunha vez por todas que foi



Pablo Santiago

Artículos del escritor y periodista Pablo Santiago. Agítelos antes de leer. No intente escribir lo mismo en su casa.

20.6.05

Planes de vacaciones

Que yo sepa, mi madre nunca se ha ido de vacaciones. Bueno, sí, una vez con mi padre a Mallorca, pero no le gustó la experiencia. Prefería estar en casa, con sus rutinas, sus mercados, sus terrones destripados, sus misas dominicales y su luto sempiterno por no sé quién.

Tengo unos vecinos que tampoco salen nunca de vacaciones. Aún estoy esperando aquel fin de semana planeado en una casa de turismo rural. No es cuestión de dinero, ni de tiempo, sino de mentalidad. Hay mucho esclavo del entorno, de la rutina, del estatismo doméstico. Gente apegada a su casa como un caracol, que ni siquiera se plantea probar una roulotte, por si lo suyo es eso, el complejo caracol.

Los tiempos en que los paisanos no salían jamás de su tierra más que a donde les llevaran sus pasos no se han extinguido. Y, por exceso, muchos que van de vacaciones sólo a ver gente, a lugares abastados de la costa, acaban viendo a sus jefes, a sus



Correo Electrónico
aliciaenelladooscuro@yahoo.es

Correo Postal
Pablo Santiago García
Apartado de correos 301
27153 - Lugo

Enlaces
Alicia en el lado oscuro

Campaña pro inclusión
Firma por mi inclusión PDF

o seu traballo xornalístico sobre pederastia (que sempre quixo que fose serio e minucioso) o que o levou a contactar con pederastas auténticos, e non ningunha outra razón.

Ó seu xuízo, a única prensa independente está hoxe en día na Rede, esperando a cada lector no universo blog. A súa bitácora nace precisamente de aí, con letras grandes.

Para que se saiba.

Pablo Santiago está a traballar súa segunda obra, *Memoria dun pederasta virtual*.

<http://insomniorizar.blogspot.com/>

Saúdo este pequeno blog, que me toca de preto, agora que a súa autora perfecciona o uso das ferramentas, agora que a posuidora da capacidade de **Insonniorizar**

(estraña palabra que parece que fala de cousas boas) se nos vai de Galicia ata o outro extremo da Península onde todos agardamos que atope o que

busca. Mentres se escribía este artigo, fóronme subministradas estas benditas palabras da pequena aprendiz de webmaster:

Todos temos un soño, unha esperanza, un oxalá, Todos temos unha pantoasma tamén, un pesadelo no noso armario empotrado

Todos temos pes para camiñar Non hai camiños para a paz, a paz é o camiño

Oxalá que a espera non desgaste os nosos soños

O futuro é un caleidoscopio de dúbidas

Pero sinceramente cremos que cando un home deixe de derramar sangue de outro home estaremos falando de futuro

Graciñas a ela e a tódolos factores que fixeron posible esta esperanza.



R.I.P.



Carlos Lozano
cuetorubio@yahoo.es

Chamádeme nostáxico, pero cada vez que paso por unha tenda de audio-vídeo e vexo a decadencia na que van morrendo sen remedio algúns respectados compañeiros da nosa existencia, éntrame unha estraña sensación de baleiro. Isto xa me leva pasando dende hai algún tempo, pero non foi ata o patético adeus dos vídeos cando puiden concretar tan penosa sensación. Modelos que outrora víamos inalcanzables, cheos de cabezais e sons estéreos, cámaras lentas e paradas de imaxe hiperclaras, saldáronse a prezos indignos de tan elaborada tecnoloxía. Morren arrastrándose penosamente polos andeis dos grandes almacéns, cada vez máis agachados, ocultos tralo brillo dos DVDs, burricáns que daquela nin sequera sabían gravar...

Pero o seu tamaño contido e pouco chamativo, fai que as mentes pouco sensibles a estes capítulos de desaparicións tecnolóxicas non fosen conscientes do drama que se vivía na sección de electrodomésticos. Pola contra, o que está a pasar cos “vellos” televisores de Tubos de Raios Catódicos é unha morte propia das extincións dos dinosauros. Grandes aparellos de imponente presenza, espectaculares medidas en longo, ancho e fondo e brillantes imaxes producidas polo eterno bombardeo dos electróns nas superficies fosfóricas, están a ser pisoteados por tarabelos famentos de esquelética constitución: LCDs e Plasmas que crean imaxes de debuxos animados co silente produto de mecánicas cuánticas imposibles de comprender. A mística dos baleiros interiores dos tubos catódicos, atravesados por raios de electróns, artistas que pintaban a imaxe na pantalla, atraídos por enormes campos enerxéticos, van desaparecer decontado. A forza bruta vai ser derrotada polos tenuous impulsos electromagnéticos. A pedrada de David na fronte de Goliat.

Dicía un vello profesor que a mirada do ser humano se sentía



irremediamente atraída por dúas cousas: o lume e o que daba voltas. Produto de inquietudes prehistóricas aínda no subconsciente. Pois algo temos que ter evolucionado porque estamos a cambiar as cociñas por vitrocerámicas; e, no audio, os xiradiscos foron os primeiros ameazados pola desaparición. Aínda que se defenden como poden nas mans dos DJs e nos corazóns dos melómanos, está claro que a masa compradora non sabe para que demo vale esa cousa redonda que xira. E aínda menos mal que a estupidez industrial, ou vaia vostede saber que escuros intereses comerciais, impediron que a nova xeración de SACD e DVD Audio extinguiase tamén o xa venerable CD. Que vai sobrevivindo, pero xa cercado polo poderoso exército formado polas tropas combinadas de Mp3 e DVDs.

Por certo, que xa que falamos desta combinación, direi que unha das mellores ideas que vin ultimamente é

a de levala ó mundo dos reprodutores para coche. Xa hai modelos que len DVDs cheos de Mp3, amáis do vídeo, claro; e que incluso teñen un conector USB para poder ler os ficheiros de audio dende un disco duro portátil ou un reprodutor de estado sólido. Xa poden pasar semanas, ou meses, antes de que nos aburramos da música que temos no

coche e teñamos que pasar pola leria de cambiala.

Vaia, xa me deixei levar outra vez pola atracción do novo. Este artigo fá da nostalxia do que desaparece, non da excitación que causa a novidade. Vexo que esta revista de Novas Tecnoloxías está a exercer unha influencia funesta sobre min.



Navegacións Cotiás



Manuel Gago
magago@usc.es

E+D

Sempre que teño tempo, emprego as tardes dos venres en facer E+D (Exploración e Desenvolvemento). Basicamente, o que fago é perderme polos vieiros, carreiros e corredoiras de Internet, confronto as cousas novas que van aparecendo na web co meu traballo, tento aprender do que fan outros ou observo erros que logo non reproduzo ou acertos que poden adaptar. Ese traxecto, a penas tres horas rápidas e gozosas nas que me acompaño das miñas emisoras favoritas de ShoutCast, permíteme coleccionar unha chea de favoritos cos que poder inspirarme no futuro.

Si, recoñezoo, non me importa dicir que me inspiro noutras webs. A humanidade ten un cerebro compartido e que a publicación de contido, independentemente do seu soporte, é unha cuestión de intercambio de coñecemento. A inspiración é un proceso misterioso, aínda que non místico, coma crían os románticos. Se algo vou sabendo é que un se inspira se comparte un ambiente creativo. As xeracións literarias: ¿alguén pensa na inspiración provindo do café das tertulias? Sitúate aos vossos escritores favoritos do pasado mellor nun contexto de cine, borracheiras,

libros comentados, paseos con monólogos de desamor e efervescencia sexual. Ese é o cóctel en moitos casos. En Internet acontece o mesmo: podes ver un novo deseño web debuxado nunha baldosa mentres te duchas, pero é posíbel que a revelación se produza, máis ben, dándote un paseo por del.icio.us ou por coolhomepages.com.

Ao que fá: a creatividade ten certa propensión á egolatría. E Internet tamén ten o seu monllo de ególatras que xamais recoñeceran a inspiración externa. Lembro unha conversa cun coñecido que mantiña unha pobre páxina de pouco e mal código e moita e rica labia e pretensións. Unha vez apareceu o tema de Eye4u (www.eye4u.com), a páxina corporativa dunha casa de deseño alemá feita en Flash que, daquela (ano 99), era todo un prodixio de dinamismo. A súa sesuda opinión foi: “bah, esa merda fágoa eu en catro horas”. Ante a sorpresa manifesta de varios que coñeciamos ben o tempo e o esforzo que levaba aquela montaxe tecnolóxica, o experto porfiou. Estraña coincidencia: todos os que nos parecera desmesurado o seu comentario, continuamos no negocio cinco anos

despois, pero el non. Non é o único caso. En Internet, coma noutras disciplinas, a abundancia de sobrados é ás veces insoportábel. E ser sobrado é o peor que che pode pasar na rede: se te cres o mellor rematarás por ser o peor.

Aprendino nun xa mítico obradoiro do deseñador Mario García en Santiago hai uns anos. Mario é o autor da identidade gráfica de centos de importantes xornais ao longo de todo o mundo. Aquel home detíñase máis nos fallos que advertira nos seus proxectos de deseño ca nos seus acertos. E compartíao no seu rubor. E ao facelo establecía unha comunicación íntima e sincera.

No noso país, a cultura da oralidade e da experiencia aínda é máis mitineira que conversante. Cando asisto a algún evento cibernético, nunca falta a boa recua de figuras que esperan venderte algo –ese algo que ninguén vai comprar– ou falarte mal de alguén. Nese momento, por non perder o tempo, busco uns folios en branco e comezo a debuxar un pouquiño de futuro cheo –afortunadamente– de equivocacións.



Historias encontradas (I)

David Lombardía
david@elvilmetal.com

El éxito o fracaso de un proyecto empresarial depende de tantos factores que dos ideas aparentemente similares pueden acabar corriendo suertes muy distintas. Le presentamos a unas puntocom que han conseguido hacerse un hueco en el mercado, y las enfrentamos a otras que no han corrido tanta suerte.
Actividad: Información



LibertadDigital

Nacido hace cinco años, este diario electrónico ha mantenido desde entonces un constante crecimiento, convirtiéndose en uno de los principales medios de información digitales en castellano.

Vio la luz prácticamente en plena crisis de las puntocom, pero sin embargo, no ha sido una víctima más, sino que constituye, junto al casi omnipresente elmundo.es un buen ejemplo de éxito en la información y opinión online. Y es que quizá una de las señas de identidad básicas de LibertadDigital es su clara línea editorial, situada en la "derecha liberal", que ha conseguido reunir un plantel de colaboradores y

columnistas amplio, a unos costes muy bajos, y conseguir una fidelidad casi sin igual entre sus lectores, que en muchos casos lo visitan varias veces al día, y leen un número de páginas bastante considerable. Gracias a esa combinación de información y opinión –que también le ha granjeado numerosos detractores– la web, dirigida por Javier Rubio, ha conseguido ser la 16ª web más leída del mundo en castellano, con unos 800.000 usuarios únicos.

Su estrategia ha sido la de ir creciendo poco a poco, intentando no perder nunca dinero, o al menos, cantidades modestas. Así, en su nacimiento, el equipo fundador, cuya apuesta era casi en mayor medida ideológica que empresarial, suscribió una parte considerable de las acciones, mientras que otra fue a parar a manos del grupo Intereconomía (que edita la revista Época, cuenta con la emisora de radio Intereconomía, y recientemente lanzó el semanario Alba). Los propios fundadores marcan el comienzo del "boom" en 2001, con un fatídico 11 de septiembre como día clave en que Internet, convertido ya en fuente de información para miles de personas, fue la vía de información elegida por millones de personas al mismo tiempo, con un número de peticiones tal que

los principales medios tuvieron que "racional" su ancho de banda para no colapsarse. Sin embargo, LibertadDigital, aún modesta, seguía funcionando sin problemas gracias a su servidor principal y su "clon" de respaldo. A partir de ahí, se fueron animando a añadir nuevos servicios y secciones, para continuar captando más lectores, lo que obligó a ampliar la capacidad (hoy su servidor está compuesto por 10 ordenadores), pero manteniendo siempre la prudencia económica.

Mientras que otras puntocom contaban con presupuestos generosos, los "chicos de Javier Rubio" debían conformarse con poco para intentar hacer rentable el producto, aunque contaban con cierta ayuda externa. No hizo falta gastar dinero en publicidad, pues el editor del diario, Federico Jiménez Losantos contaba con una buena plataforma desde la que darlo a conocer en la Cadena COPE, con cierto público que correspondía (y corresponde) al target del diario. Con gasto prácticamente cero en marketing, una redacción compuesta por unos pocos profesionales jóvenes, alejada de los delirios de la época de la burbuja, y los inevitables contactos profesionales de sus fundadores para conseguir algunos anunciantes, el diario conseguía datos notablemente positivos. Así, en el ejercicio de 2004, la empresa obtuvo unos beneficios de 30.000 euros. Pero la apuesta por hacerse un hueco en un mundo, el de la información, dominado por unas pocas empresas de gran tamaño que a menudo controlan varios medios (PRISA, Planeta...) incluía nuevos desafíos, de modo que LibertadDigital tomó un camino casi sin precedente en el panorama español entre empresas de tan reducida dimensión: realizar una ampliación de capital entre sus lectores, con acciones de un nominal de 10 € y una prima de emisión de 100. La maniobra fue redonda, pues sus fieles lectores

–y algunos accionistas más "destacados", como el director de "El Mundo", Pedro J. Ramírez– suscribieron una cifra en torno a los 4 millones de euros. Sin duda un buen colchón para seguir dando guerra, aunque ya no se planteen hacerlo sólo a través de Internet.



EstrellaDigital

EstrellaDigital fue –y así lo dicen actualmente en su página principal– el primer diario electrónico en español. Nació de la mano del periodista Pablo Sebastián, en torno a 1.998. Era una buena época, en lo económico, para los proyectos en Internet, y el proyecto de Sebastián no fue menos. A la idea sucumbieron periodistas como Antonio Herrero, y empresas como Ibersuizas, que compró el 25% en 1.999, o el grupo Villar Mir. La presencia de socios dispuestos a gastar dinero hizo posible campañas de publicidad en prensa escrita y radio, y el diario comenzó a conseguir buenos resultados...de visitas. Pero la crisis puso de relieve que la estructura del diario no era susceptible de ser rentable. Había abierto delegaciones territoriales, lanzado muchos productos y servicios, y los ingresos no acompañaban. Hubo que ajustarse el cinturón y los problemas internos comenzaron a aflorar: en 2001, se despidió al director, José Antonio Martínez Vega, por negarse a despedir a 25 de los trabajadores, y a partir de entonces, se suceden cierres de delegaciones, despidos...y querellas por supuestos fraudes a la Seguridad Social. Informaciones de las que se hacía eco un entonces emergente LibertadDigital. Unos años más tarde, nació, en colaboración con Recoletos, "la Estrella" un semanario que apenas duró unos meses en el kiosco debido a sus bajas ventas –a pesar del dinero gastado en publicidad–. Hoy, estrelladigital.es sigue publicándose en la Red, pero con muchos menos medios de aquellos con los que empezó, pero, al menos, sobrevive.

En el sector de la información, los nuevos jugadores que, en muchos casos han empezado desde abajo y llegado a un punto en el que no sólo no pierden dinero, sino que son bastante rentables para sus creadores, son los "confidenciales", como es el caso de *elconfidencial.com* o *elsemanadigital.com* (que ha ido incorporando más y más secciones hasta constituirse en una especie de diario completo). A ellos, y a investigar quiénes están detrás de estos peculiares medios que mezclan rumores con primicias, dedicamos el artículo "Rumores con cara", disponible en *ElViMetal* para todos nuestros lectores: <http://www.elvilmetal.com/module.s.php?op=modload&name=News&file=article&sid=40>



Más información en
www.elvilmetal.com

PC práctico



Emiliano Gómez
emiliagv@usc.es

Cantas veces soñamos con limpar o noso computador de lixo e nunca soubemos por onde buscar? Hoxe, neste novo artigo de PC práctico, imos botar un pouco de luz nestes asuntos e incidir polo miúdo no programa **JV16 PowerTools 2005**, unha especie de vasoira virtual para limpar as inevitables faragullas que quedan nos computadores logo dunha navegación intensiva. Trátase dunha ferramenta que fixa, repara e optimiza o funcionamento do ordenador dun xeito práctico e sinxelo facilitando a tarefa de mantemento.

LIMPANDO O ORDENADOR CO PROGRAMA JV16 POWERTOOLS 2005



INTRODUCCIÓN

Hoxe en día son moitos os xornais, revistas, libros que veñen con un ou máis CD's, tamén é cada vez máis estendido a descarga de programas a través de Internet; todos estes programas os instalamos e logo de probalos os desinstalamos do ordenador, deixando, na maioría das veces un rastro no noso equipo, como por exemplo enlaces a programas que xa non existen, ficheiros duplicados, baleiros ou innecesarios, fontes non usadas, arquivos de traballo internos do sistema.



Tamén a navegación por Internet deixa moitos ficheiros no noso ordenador, o historial de sitios visitados, as cookies, os ficheiros temporais, etc. Así mesmo os programas de uso cotián gardan o historial dos derradeiros ficheiros abertos, o propio Windows tamén o fai e todos estes ficheiros, referencias inexistentes, enlaces rotos fan que o noso equipo sexa máis lento e moito menos eficiente tendo incluso incompatibilidades entre distintos programas instalados.



O programa que os propono hoxe é unha ferramenta que fixa, repara e optimiza o funcionamento do ordenador dun xeito práctico e sinxelo facilitando a tarefa de mantemento.

Existen outros programas como **Disk Cleaner** ou **RegCleaner** ámbolos dous gratuítos que fan unha tarefa semellante.



CARACTERÍSTICAS

O programa **JV16 PowerTools 2005** foi desenrolado polo mesmo autor do programa **RegCleaner** sendo a derradeira versión mellorada; ten un interface sinxelo e traducido a 20 idiomas, entre eles o español e funciona nas versións 95, 98, 98 SE, ME, NT, 2000 e XP de Windows, custa case 30 \$ e permítese a súa descarga shareware totalmente operativo durante 30 días.

Entre outras cousas permite:

Herramientas	Ayuda
Administrador del registro	Ctrl+F1
Limpiador del registro	Ctrl+F2
Buscador del registro	Ctrl+F3
Buscar y reemplazar en el registro	Ctrl+F4
Monitor del registro	Ctrl+F5
Buscador de archivos	Ctrl+F6
Limpiador de archivos	Ctrl+F7
Buscador de duplicados	Ctrl+F8
Reparador del menú Inicio	Ctrl+F9
Limpiador de historial(reciente)	Ctrl+F10
Administrador de historial	Ctrl+F11
Administrador de cookies	Ctrl+F12
Protector de intimidad	Shift+Ctrl+F1
Herramienta de automatización	Shift+Ctrl+F2

1. Limpar o rexistro do sistema. Borra e desinstala software acochado. Utiliza software de Inteligencia Artificial (AI). Permite buscar no rexistro. Amosa unha lista dos programas instalados no rexistro e permite eliminalos selectivamente ó activar a casinha do nome do programa.
2. Limpas o historial de Windows e de moitas aplicacións.
3. Elimina definitivamente os programas que foron mal desinstalados.
4. Mantén o menú Inicio. Controla os accesos directos.
5. Mantén historiais

e cookies. Soporta Internet Explorer e Mozilla.

6. Ten un protector de intimidade.
7. Encontra e mantén librerías duplicadas, enlaces rotos, etc.
8. Permite analizar o contido de arquivos descoñecidos.
9. Permite cifrar, combinar, analizar, copiar, limpar, renomear masivamente arquivos.
10. Pódense desfacer os cambios facilmente.
11. Ten unha interface ata en 20 idiomas.
12. Ten un manual gratuítu en inglés en formato PDF.
13. Almacena datos ata en 14 formatos distintos e permite a impresión.
14. Permite automatizar as tarefas anteriores e se actualiza por Internet.



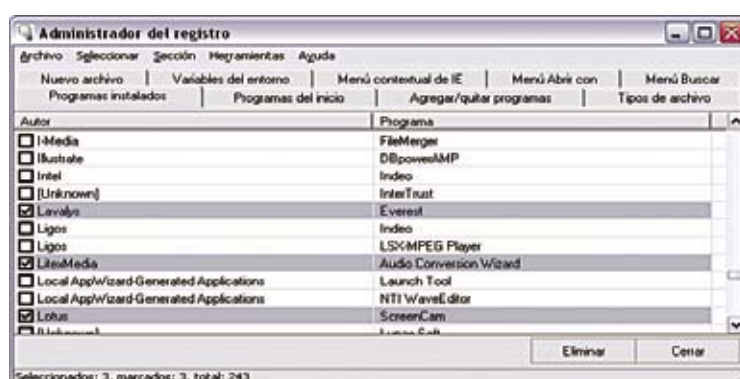
O fabricante garante que o programa non contén spyware nin publicidade.

DESCARGA

Pódese descargar do sitio: <http://www.macecraft.com/downloads/> premendo no enlace **JV16 PowerTools 2005** versión 1.5.0.278 e elixindo a opción "Gardar", escollendo un cartafol para o ficheiro destino chamado **JV16pt_setup.exe** que ocupará 1,3 Mb.

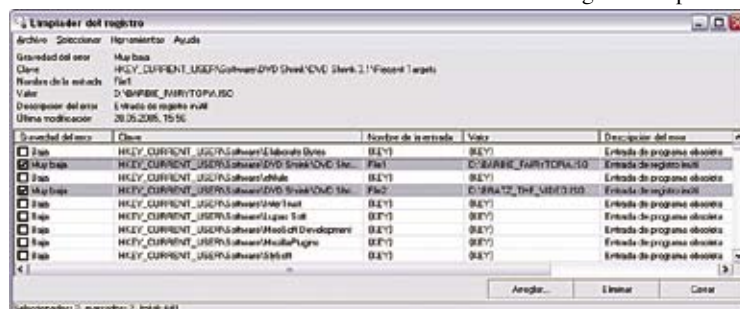
INSTALACIÓN

1. Facer dobre clic no programa descargado anteriormente.
2. Pantalla de "Configuración" premendo no botón "Sí" ante a pregunta desexa



continuar?.

3. Pantalla de "Benvida" premendo no botón "Next".
4. Pantalla de "Licencia" premendo no botón "Yes".
5. Pantalla de "Cartafol de destino" premendo no botón "Next".
6. Pantalla de "Selección



de compoñentes", por defecto "Instalación completa" e premendo no botón "Next".

7. Pantalla de "Menú inicio e accesos directos" premendo no botón "Next".



8. Pantalla de "Tarefas adicionais" premendo no botón "Next".
9. Pantalla de "Listo para instalar" premendo no botón "Install".

EXECUCIÓN

10. Pantalla de "Progreso de instalación", activar

a casinha "Start **JV16 PowerTools 2005**" premendo no botón "Finish".

11. Execútase o programa preguntando si se desexa conectar co servidor central a través de Internet, premer no botón "Sí".
12. Na seguinte pantalla

premer no botón "Sí" para actualizar o caché. Espere.

13. Pantalla "Actualización do caché completa" e prema no botón "Aceptar".

CONFIGURACIÓN

14. Para utilizar o idioma español, premer no menú "Language", e na opción "Spanish - Español".
15. Para configurar as opcións do programa, premer no menú "Archivo", e na opción "Configuración".
16. Probe as distintas opcións dispoñibles desde o menú principal do programa.





Tekken 5: afinando a técnica

PABLO GRANDÍO
DIRECCION@VANDAL.NET

Os tempos nos que o mercado dos xogos de loita estaba aberto a novas compañías pasaron hai xa anos, e agora o xénero, procedente das máquinas recreativas, está dominado case por completo polas tres grandes sagas: *Virtua Tennis*, *Tekken* e *Dead or Alive*, sendo as dúas primeiras exclusivas de PlayStation 2 polo momento. *Tekken 5* é a nova edición do máis famoso xogo de loita, e esta derradeira entrega para a actual consola de Sony segue as liñas marcadas polos anteriores xogos, pero presentando tres novos personaxes e diversificando e equilibrando os estilos de loita dos restantes. A historia ten lugar pouco despois

que a de *Tekken 4* e desta vez Namco pon moito énfase en ela, introducindo numerosas escenas cinemáticas que contan as relacións entre os diferentes personaxes, e que lle dan maior densidade ó xogo tradicional dividido en nove roldas, sendo a última contra o xefe final do xogo. A historia conta como Heihachi Mishima, tradicional xefe final da saga, resulta aparentemente



morto tras unha explosión na súa mansión, pero misteriosamente un novo torneo de Tekken é organizado días despois por alguén descoñecido.

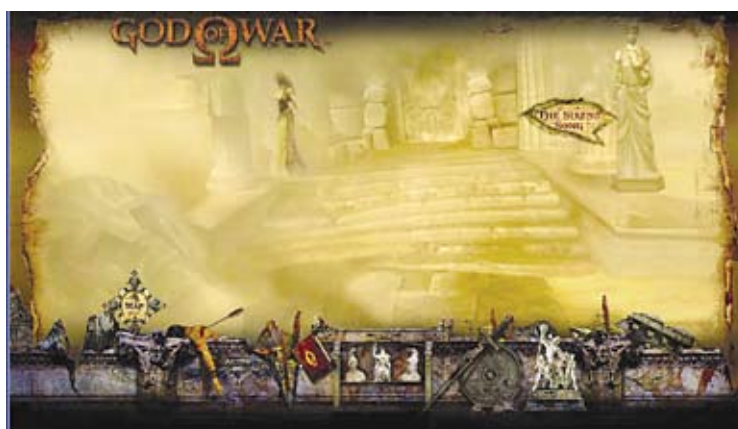
Ao torneo volven tódolos loitadores da saga, mais tres novas incorporacións: Raven, un misterioso espía que parece moito fisicamente ó Blade interpretado por Wesley Snipes, Feng Wei, un mestre de artes marciais chino, e Asuka Kazama, prima de Jin Kazama, un dos personaxes clásicos da saga.

O xogo mostra uns gráficos de altísima calidade, na cima do que se pode esperar en PlayStation 2, e ademais inclúe moitos modos de xogo adicionais entre os que destacan o *Devil Within*, unha aventura en terceira persoa protagonizada por Jin Kazama, e *Historia Arcade*, que inclúe conversións de *Tekken*, *Tekken 2* e *Tekken 3*. No que á loita se refire o xogo faise máis técnico que as edicións anteriores, e agora se pon maior énfase na anticipación e non tanto na execución de golpes fortes.

God of War

Esta produción interna de Sony América é unha das meirandes sorpresas que os usuarios de PlayStation 2 teñen levado nos últimos anos. Sen case ningunha publicidade, o xogo de acción que nos ocupa, ambientado na antiga Grecia, levou as maiores cualificacións en tódalas revistas especializadas, e xa se converteu nun dos imprescindibles para PlayStation 2 nos Estados Unidos, superando ó rei do xénero de acción, *Devil May Cry*.

En *God of War* controlamos a Kratos, un xeneral espartano que ten que vende-la súa alma a Ares, o deus da guerra, e que a cambio recibe poderes para vencer ós seus inimigos. Para recupera-la súa liberdade deberá atopa-la caixa de Pandora, e para acadalo enfrontarase á práctica totalidade da mitoloxía grega. Trátase de un xogo de acción frenético que combina o combate corpo a corpo co uso da maxia para ofrecer ó xogador unha experiencia variada e divertida.



novas

**Nintendo DS
chega a 150.000 en
España**

Nintendo anunciou en xuño en Madrid, na inauguración dun local dedicado á prensa, que a súa nova consola portátil, Nintendo DS, chegou xa ós 150.000 sistemas vendidos en España, unha cantidade considerábel para o tamaño do mercado nacional. A compañía, que contratou ó grupo Etopa para seren a imaxe da consola en España, investiu xa máis de 5 millóns de euros en marketing para a nova máquina.

**SCI adoptará a
marca da
adquirida Eidos**

Sci adquiriu Eidos a mediados de maio, pouco antes da fería E3, e anunciou que a partir de agora usará a marca Eidos, moito máis coñecida en todo o mundo, para vender tódolos seus produtos. A compañía tamén usará as oficinas de Eidos en todo o mundo para distribuír os produtos alí onde non ten oficinas propias, como nos Estados Unidos, onde ata agora os xogos de Sci eran distribuídos por Take 2.

**Medra a polémica
sobre os xogos vio-
lentos en Xapón**

A polémica sobre os xogos violentos continúa a medrar en todo o mundo por mor do éxito de *Grand Theft Auto*, e agora tócalo a Xapón, o segundo maior mercado de videoxogos do mundo, onde o xogo de Rockstar Games é distribuído pola compañía local Capcom. As vendas do xogo xa están sendo reguladas por algúns gobernos locais, e a polémica medrou recentemente despois de que un rapaz de 15 anos asasinase ós seus pais, e os seus compañeiros de colexio declarasen que era un gran afeccionado ós videoxogos e especialmente a *Grand Theft Auto 3*.

**True Crime 2 estará
ambientado en
Nova York**

Activision anunciou onde terá lugar a nova entrega da súa saga de videoxogos "estilo GTA", *True Crime*. A segunda parte de este xogo de acción terá lugar en Nova York, despois de certa expectación e a celebración dun concurso onde se retaba ós navegantes de internet adiviñar onde estaría ambientado o xogo, sendo unha das opcións Madrid. *True Crime 2* sairá a finais de ano para PlayStation 2, GameCube e Xbox.

**Microsoft fai as pri-
meiras previsións
para Xbox 360**

No ELSPA Games Summit celebrado en Londres a finais de xuño, Microsoft fixo por primeira vez previsións de vendas para a súa nova consola de videoxogos, Xbox 360. A compañía espera vender 10 millóns de consolas nun prazo de entre 12 e 16 meses, unhas previsións moi ambiciosas que de cumprirse farían que a consola comezase con moito maior éxito que a primeira Xbox. Xbox 360 sairá a finais deste ano en todo o mundo.



SOFTGAL

desarrollo e integración de sistemas

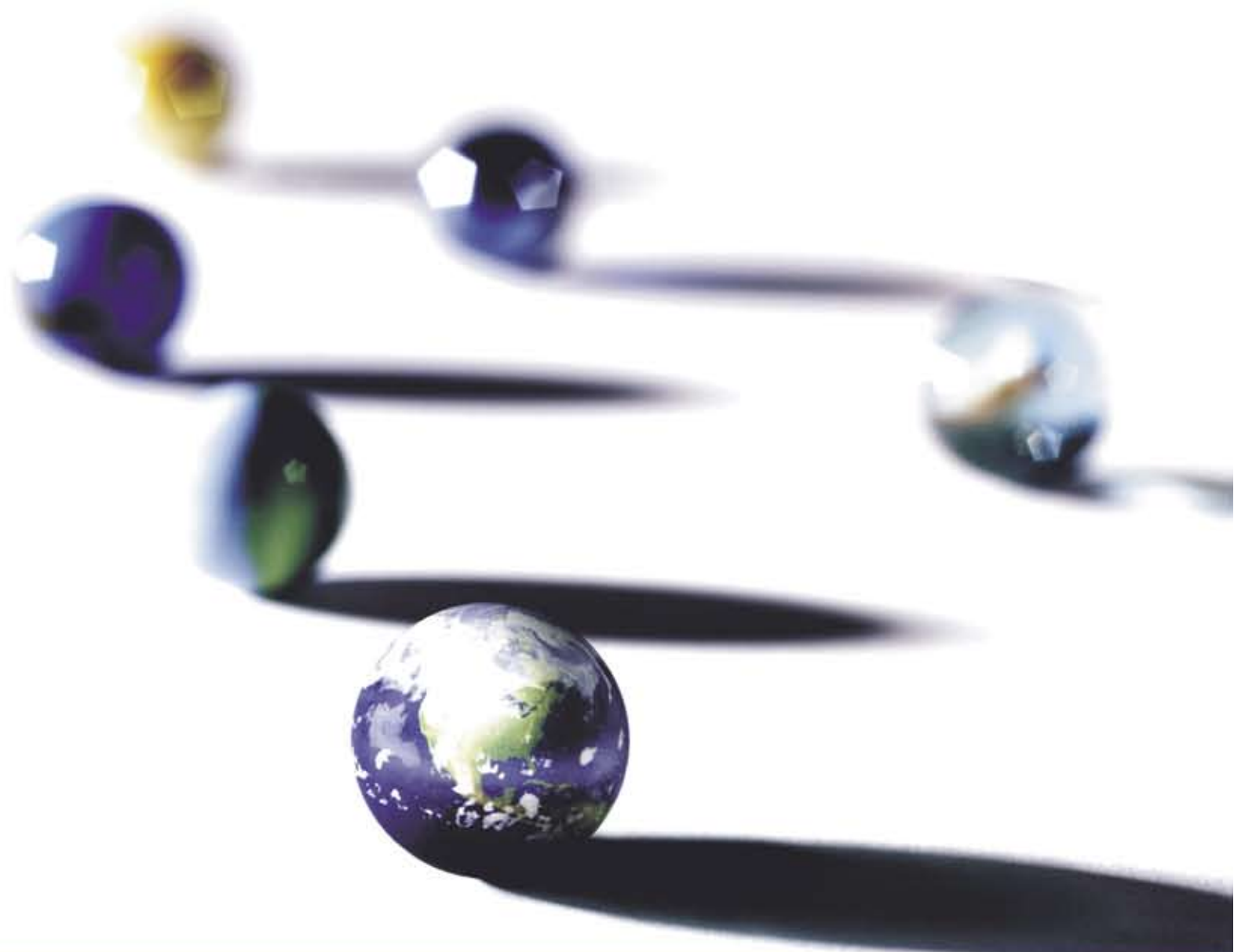
soluciones e-business

ingeniería de sistemas, redes y comunicaciones

integración sistemas multimedia y audiovisuales

soluciones de almacenamiento

infraestructuras TIC



A Coruña

Santiago de Compostela

Vigo

Madrid

Lisboa

www.caixagalicia.es

Una **conexión**

de **máximo interés**

Conéctate a www.caixagalicia.es. Entrarás en un gran centro de ventajas. La primera, trabajar a través de Internet. La segunda, trabajar con Caixa Galicia.

Y la tercera, encontrar una gran cantidad de productos pensados para la gente que le gusta la rapidez, la comodidad y la eficacia.

Hipotecas, préstamos... Y todo, con un interés muy atractivo.

Entra en nuestra página y verás cómo te conectarás a un gran centro de ventajas.

De máximo interés.




CAIXAGALICIA

 **GALICIA 2005**
VUELTA AL MUNDO A VELA 2005-2006