

Código



Cero

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

NÚMERO 37 ESPECIAL GALICIA TIC 2005

todos es
en internet 



GaliciaTic 2005

Punta de lanza da tecnoloxía

Factoría galega do audiovisual
Que se prepare o mundo...

Blogoutono erótico
Repaso por algúns dos sitios... que nos motivan

Web 2.0
Internet somos todos


FIFA 06 e Nintendogs
Os xogos dos que todos falan

Microsoft®

- ¿SE INTEGRA DE FORMA SENCILLA?
- ¿REDUCIRÁ NUESTROS COSTES?
- ¿TENDRÁ FUTURO?
- ¿ES FÁCIL DE GESTIONAR?
- ¿ES LINUX
- O WINDOWS SERVER?

CONOZCA LOS HECHOS.

RADIOSHACK COMPARÓ EL COSTE TOTAL DE PROPIEDAD Y DESCUBRIÓ QUE CON WINDOWS SERVER SYSTEM PODÍA AHORRAR MILLONES DE EUROS.

"A la hora de actualizar nuestros servidores UNIX, consideramos Windows Server™ y Linux. Descubrimos que Windows Server System™ ofrecía varias ventajas, incluida la capacidad de reducir el número de servidores que teníamos en nuestras tiendas en un 50% (de 10.200 a 5.100); y, además, nos suponía un ahorro de varios millones de euros en hardware, software, gestión de sistemas y costes de soporte." –Ron Cook, Vicepresidente y Director de Informática de RadioShack  RadioShack.

Para ampliar esta información y consultar otros casos visite: microsoft.es/hechos

Microsoft®

Windows
Server System™

© 2005 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Windows, el logotipo de Windows y Windows Server System son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o otros países. Otros nombres de productos y compañías mencionados aquí pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.





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

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

Redacción

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

Publicidade:

Carolina Cruz, Ruben G. Pedrero
publicidade@codigocero.com

Colaboraron neste número:

Fernando Garrido, Mario S.
García, Carolina Cruz,
Matías Loureiro, Xana García,
David Lombardía,
Fernando Sarasquete, Marcus
Fernández, Carlos Lozano e
Pablo Grandío.

Supervisión lingüística:

María Xesús Vázquez.

Fotografía:

Adolfo Enríquez Calo, Jofarpa.

Edita:

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

Deseño Gráfico:

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

Imprime:

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

Número 37 Especial GaliciaTic 2005

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

neste número...



Este número 37 de Código Cero xira en torno á nova edición do congreso GaliciaTic, que se celebra en Santiago os días 25 e 26 de outubro. Unha xuntanza tecnolóxica que reúne baixo un mesmo teito (o do Palacio de Congresos e Exposicións de Santiago) a gran parte das persoas que, en Galicia, poden dicir algo sobre as novas tecnoloxías e a Sociedade da Información. Nas páxinas interiores incluímos o programa detallado polo miúdo e unha entrevista ó director do congreso, Miguel Merino, que nos recordou algo que, dalgunha maneira, tiñamos esquecido: os eventos como GaliciaTic son necesarios para a propia tecnoloxía e, en última instancia, para Galicia e

os seus habitantes.

Onúmero complétase ademais cunha serie de artigos e reportaxes cos que tratamos de interesar á meirande cantidade de lectores, non só os xa iniciados nisto da Sociedade do Coñecemento, baseada en Internet, os móbiles e, sobre todo, nas persoas, senón tamén os "outros", os "non-lectores" de Código Cero. Non se trata de levarlle cada mes esta revista ós nosos avós, que dificilmente atoparán algo de utilidade nestas páxinas, pero si que se pode falar dun intento de exercicio de conciliación entre unha boa parte dos habitantes deste país e un dos seus principais inimigos: o equipo informático.

Incluímos reportaxes sobre o estado actual dun dos sectores económicos

de máis proxección en Galicia: o audiovisual. E tratamos de ofrecer respostas as seguintes preguntas: ten futuro este sector co novo Goberno galego? Corre perigo de morrer de éxito, agora que parece que se está a facer forte onde antes non había nada? Que é o que podemos facer os galegos que non facemos series nin películas para contribuír a que o soño non esmoreza? A algunhas destas cuestións responde o propio director xeral de Comunicación Audiovisual, Manuel Xosé Fernández, quen fixo un oco na súa axenda para recibir unha "ráfaga" de preguntas dende a redacción de Código Cero.

Neste número tamén poderedes atopar artigos sobre ciencia (o gran observatorio que se está a preparar

nas Canarias), sobre as novas formas de licenza de dereitos de autor que xorden co espallamento da Sociedade da Información (*Creative Commons*) e sobre un fenómeno que, dende unha revista de novas tecnoloxías, resulta difícil deixar de lado: a *blogosfeira*. Pero, desta vez, abordada dende un punto de vista moi suxerinte.

E para que non se aburra ninguén, incluímos dúas páxinas da sección *Que fixen eu para linquear isto?*, unha das que máis gusta entre os lectores, e non é de estrañar, xa que a practicamente a tódolos seres humanos por igual nos agrada máis (cómpre recoñecelo dunha vez!) escoitar falar mal de algo que falar ben. Así son as cousas.

firma invitada

Fernando Garrido, Observatorio da Sociedade: Creative Commons, coñecemento aberto **4**

novas

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

reportaxes

Novos soportes do audiovisual **11**

A primeira web en lingua castelán de tódalas webs que falan ou falaron do mar faise en Galicia: Maremundi.org **12**

Entrevista a Manuel Xosé Fernández, director xeral de Comunicación Audiovisual **13**

Proxecto EAVE: Galicia saca a bailar ós que moven os fíos no sector do cine **14**

Especial GaliciaTic 2006

· Introducción: resumo de intencións **15**

· Programa **16**

· Programa **17**

· Entrevista Miguel Merino, director de GaliciaTic **18**

· Entrevista Fernando Blanco, conselleiro de Innovación **19**

A Consellería de Innovación dá a coñecer os plans para os vindeiros anos **20**

Foro Ineo: que é? a quen vai dirixido? **21**

O CESGA dá soporte a un traballo de estudo sobre a malaria **24**

Un pouco de ciencia: estudo sobre o "gran observatorio canario" **27**

Unha ollada ás blogs que xiran en torno ó erotismo **28**

Web 2.0: a Internet que se nos vén enriba **29**

que fixen eu para linquear isto?

Repaso dobre por unha serie de webs que non nos aledaron o día **22**

nova economía

Biometría: para acceder, muestre... **25**

opinión

Todo o que quixemos saber sobre estas tres siglas: GPS **26**

xogos

FIFA 06 e Nintendogs, os xogos dos que se fala **30**

Fernando Garrido.

Membro do Observatorio para a CiberSociedade e Analista Social en ENTER - Instituto de Empresa



Creative Commons fundouse no ano 2001 co apoio do Center for the Public Domain e con expertos en propiedade intelectual na súa dirección, como James Boyle, Michel Carroll ou Lawrence Lessig. Na actualidade a Stanford Law School e o Center for Internet and Society albergan as oficinas centrais da organización.

Entre os obxectivos principais desta organización está a creación dun espazo que promova, ao tempo que garanta, o intercambio de traballos de artistas e científicos como xeito de protexer unha cultura de coñecemento aberta nacida na esfera académica. Nace así a páxina web desta entidade, como espazo de coordinación deste proxecto, aínda que coa advertencia explícita de que CC non é unha firma legal nin prové servizos legais, co que o uso das súas licenzas non implican unha relación avogado-cliente.

A filosofía de CC está claramente baseada na Licenza Pública Xeral - GNU da Free Software Foundation, un dos elementos empregados polo movemento do Software Libre para protexer os seus desenvolvementos e aplicacións. Aínda que existe unha diferenza fundamental entre estes dous tipos de licenza e radica no obxecto de protección: mentres que a licenza GPL-GNU é unha licenza que se emprega de xeito maioritario cara a protección de programas e aplicacións informáticas, as licenzas de Creative Commons están dirixidas cara a protección da propiedade intelectual de "contido". Na propia terminoloxía de Lawrence Lessig, mestre en Stanford e unha das principais figuras nos debates sobre a propiedade intelectual, a diferenza entre a licenza GPL e a CC radica en que xorden e están pensadas para capas diferentes.

A base da división analítica en tres capas está formada pola infraestrutura, que se corresponde coa parte "Física" de Internet, a saber, servidores, cabos, satélites e demais hardware. Esta capa, ao igual que as outras dúas, é esencial no funcionamento e na comprensión da Rede, pero ten unha diferenza fundamental coas outras dúas: é a única tanxíbel, que se pode ver ou tocar.

A segunda capa, denominada "capa lóxica" ou "capa do código", está formada polos compoñentes brandos que fan funcionar a infraestrutura, é dicir, o software e as aplicacións informáticas, mentres que os contidos conforman a capa superior de Internet. Coñecemento,

Información, Dados e demais tanxíbeis que circulan a través das infraestruturas e grazas ás aplicacións da capa lóxica.

Neste senso, a propia organización de CC nace coa preocupación polo que se denomina "cerre das capas superiores da Rede", un peche que fai referencia aos dereitos de propiedade intelectual, en xeral, e ao copyright en concreto. As licenzas elaboradas por CC permiten unha cesión de dereitos

mais ampla que o tradicional Copyright, pero non deixan de ser unha ferramenta de xestión da propiedade intelectual, é dicir, non se cuestiona en ningún caso o propio termo de "propiedade intelectual", como si se fai dende outros eidos do Copyleft.

Actualmente as licenzas Creative Commons están completamente operativas e adaptadas á xurisdición local en 21 países, e estase a traballar en 14 próximas xurisdicións e en 10 países estanse a dar os primeiros pasos. No estado español presentouse a transposición (tradución e adaptación legal) das licenzas fai un ano, en outubro de 2004 en Barcelona, coa tradución ao catalá e ao castelán. Dende xullo e grazas ao esforzo do Consello da Cultura Galega traducíronse ao galego estas licenzas, un feito "simbólico", xa que estas licenzas xa estaban presente no eido cultural galego por medio do Blogmillo (a comunidade dos blogs galegos), por os deseñadores gráficos "Aduaneiros sem fronteiras" ou polo propio Consello da Cultura Galega.

Na Rede, son múltiples as aplicacións que integraron as licenzas Creative Commons nos seus dispositivos. Flickr, unha páxina web que permite xestionar e almacenar fotografías dixitais e que evolucionou cara unha Rede social, permite licenciar as fotografías coas diferentes licenzas de Creative commons, ata o punto de almacenar, a comezos de setembro de 2005, máis de catro millóns de fotografías con estas licenzas, converténdose así, nunha das maiores bases documentais fotográficas da Rede. Yahoo integrou no seu buscador unha aplicación para buscar documentos con licenza CC e varias das cadeas máis importantes do mundo, como a BBC, ofertan parte do seu contido con este tipo de licenzas.

O máis relevante, ao noso criterio, destas licenzas radica en que forman parte dunha apropiación social da Rede por parte da sociedade. Blogs, Podcast, Flickr, Tags, Folksonomías... son conceptos que xiran entorno ao contido xerado pola sociedade, contido que é envorcado na Rede e Creative Commons aparece como modelo de propiedade intelectual alternativo ao restritivo copyright. Dende fai uns meses estas licenzas están traducidas ao galego, dende fai uns meses é posíbel abrir os contidos galegos empregando estas licenzas.

"Na Rede, son múltiples as aplicacións que integraron as licenzas Creative Commons nos seus dispositivos. Flickr, unha páxina web que permite xestionar e almacenar fotografías dixitais e que evolucionou cara unha Rede social, permite licenciar as fotografías coas diferentes licenzas de Creative commons, ata o punto de almacenar, a comezos de setembro de 2005, máis de catro millóns de fotografías con estas licenzas, converténdose así, nunha das maiores bases documentais fotográficas da Rede."



Creative Commons, coñecemento aberto

Concurso internet nas bibliotecas

¡entra e navega!



Un xogo para fomentar o uso de internet
Compite na rede

Organiza:



XUNTA DE GALICIA
PRESIDENCIA
Secretaría Xeral de Comunicación
Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual





O Goberno non apoiaría a Cataluña na súa reivindicación do dominio “.ct”

O Goberno non respalda a iniciativa de permitir que Cataluña teña do dominio “.ct”, algo que só acontecería en caso de que se estivese a falar dun Estado. Esta é a opinión de José Montilla, ministro de Industria, quen dixo no Senado que os códigos de dúas letras só están asignados a países e Estados recoñecidos pola ONU segundo a norma 3166 e que Cataluña, “malia súa identidade nacional, non é un Estado, polo que non parece que sexa posible que a ICANN (a entidade internacional que concede os dominios) lle conceda esta identificación de primeiro nivel”. As declaracións viñeron a conto logo de que o Goberno de Cataluña reivindicase o dominio “.ct”. O ministro engadiu que o Executivo central non vai respaldar esta iniciativa.

Induráin chega á pantalla do móbil

O navarro penta-campión do Tour, Miguel Induráin, levará agora os seus éxitos deportivos á pantalla dos móbiles da man de Meta Image e m-Solutions, pois veñen de lanzar un xogo compatible con moitos terminais de telefonía das principais marcas que xa está accesible dende calquera operador español enviando unha mensaxe de texto coa palabra Induráin ó 7282 (custando o xogo 0,90 euros para usuarios de Movistar e 1,20 euros para o resto de operadores). O xogo permite participar en etapas de ruta e contrarreloxs, de xeito que permiten unha xogabilidade distinta (sendo coma 2 xogos en 1). Máis información en <http://www.msolutions.es/>



Máis de 100.000 visitas á web de Código Cero en setembro

O portal tecnolóxico Código Cero chegou as 104.169 visitas durante o mes de setembro superando o seu *record* histórico. Preto de 3.500 visitas de media diaria (4.500 de luns a venres), sitúan a *Código Cero* no sétimo posto dos medios de comunicación do país na rede internet, e o segundo dos que usan a lingua galega. A esta cifra de visitas hai que unilos máis de 1.300 subscribers que diariamente reciben de xeito gratuito o boletín de novas tecnolóxicas en galego. As informacións publicadas durante o mes de setembro, transferiron preto de 18 xigas de información, e *linquearon* a preto de 600.000 novas das que os lectores do portal solicitaron ampliación sobre as informacións publicadas. *Código Cero* está neste momento procedendo a realizar un redeseño completo do seu portal que permitirá nas próximas semanas ampliar os seus contidos e servizos nos que os lectores participarán activamente.



Un estudo sostén que en Inglaterra certas clases populares viven de costas ós termos tecnolóxicos

A meirande parte da xente non sabe que é un “blog” ou unha rede “peer to peer”. Isto pasa aquí e tamén (ollo ó detalle) en Inglaterra. Estudos como o que vén de presentar DDB London sobre o tema non son, en realidade, estritamente necesarios, pero si que son axeitados para relembra que á Sociedade da Información aínda lle queda moito por democratizarse. Segundo esta enquisa efectuada a perruqueiros, taxistas e hostaleiros (representantes da cultura de rúa), preto do 90% dos mesmos non sabían que era un “podcast” e arredor do 70% nunca escoitara antes falar do termo “blogging”. O informe, que gaña en interese cando se sabe que se fixo en Inglaterra, o suposto berce de todos estes termos (e Estados Unidos), puxo de relevo ademais unha curiosa confusión. Así, moitos dos enquisados trabucaron o termo “blogging” co de “dogging”, que é máis ou menos a versión inglesa de “voyeur”, pero con certas especificacións: o “dogging” practícase alí onde soen ir as parellas cos seus automóviles para facer todas aquelas cousas que non poden ou non queren facer nos seus fogares. Os sitios exactos onde se concentran estas persoas soe ser comunicado vía sms ou en sitios web.



Impulso TV, un medio publicitario que lle saca “punta” á tecnoloxía

A Corporación Caixa Galicia e Continental Producións unen por forzas no sector do audiovisual. Froito deste achegamento é a creación de Impulso TV, unha plataforma para a aplicación da tecnoloxía multimedia ó sector publicitario. Este proxecto, que é galego dos pés á cabeza, foi presentado no Centro On Caixa Galicia da Coruña, a onde acudiron o conselleiro delegado da entidade financeira, José Luis Méndez e máis o presidente de Continental, Pancho Casal. Segundo dixerón ós medios de comunicación, Impulso TV achega un servizo integral de desenvolvemento de canles corporativas de comunicación multimedia, tanto dende o punto de vista tecnolóxico como de contidos e de estratexia. Deste xeito, informaron, intervéñen no mercado como plataforma publicitaria mediante o desenvolvemento dun entramado de pantallas naqueles lugares onde (de seguro) haberá grandes cantidades de persoas.

A web de consultas financeiras de Caixa Galicia xa pasou das 10.000 visitas

Dende hai tempo, Caixa Galicia xa non está só nesas oficinas presentes nas rúas máis importantes das nosas vilas. Xestións e consultas tanto se poden levar a cabo cunha persoa diante ou ben cun equipo conectado a Internet. Os clientes da corporación, de feito, apostan cada día máis polo Servizo de Atención ó Usuario en Internet (SAUI) creado hai dous anos para resolver as consultas recibidas sobre temas financeiros, e proba disto é que xa se superaron as 10.000 visitas. Para atender estas preguntas Caixa Galicia reuniu a máis de sesenta expertos financeiros en contas, depósitos, hipotecas, empréstanos, investimentos en bolsa ou banca electrónica, entre outros temas.

No que vai de ano (ata agosto) xa foron respondidas 5.027 consultas. Cómpre sinalar que a meirande parte delas estaban relacionadas con temas de hipotecas, unha das cuestións que máis preocupa, a fin de contas, a tódalas persoas que habitualmente cruzaban a porta do banco da súa vila e agora deciden poñerse en Internet.

Programa Internet nas Bibliotecas, un concurso para que a Rede non pase de longo en Galicia

Internet máis preto dos cidadáns a través duns espazos públicos ás que, en ocasión, non se lles empresta a debida atención: as bibliotecas. Esta é unha das finalidades dunha iniciativa presentada hoxe venres no Hostal dos Reis Católicos pola Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual. Trátase do Programa Internet nas Bibliotecas, un concurso con dúas metades: dous xogos interactivos de habilidade que buscan, ante todo, facer internautas alí onde ata o de agora non os hai. A iniciativa, que trata de aproveitar o papel tradicional das bibliotecas como centros difusores do coñecemento, foi presentada polo secretario xeral de Comunicación, Fernando Salgado e máis polo director xeral de Comunicación Audiovisual, Manuel José Fernández Iglesias. En total, están activas no programa 108 bibliotecas dun total de 198 adheridas a este proxecto. De entre todas elas, segundo a Xunta, destacan as situadas onde probablemente máis se necesitan: as do rural galego, estando moitas delas conectadas a Internet vía satélite.

Segundo Salgado e Fernández, “grazas ó Programa Internet nas Bibliotecas incrementáronse os servizos de acceso a Internet con carácter gratuito na nosa comunidade e os núcleos de poboación máis pequenos e dispersos poden beneficiarse das vantaxes de Internet”. Estímase que a finais de ano se pase dos 108 centros á totalidade dos que hai nos concellos galegos. Cómpre sinalar que en base a este concurso entregáronse ata un total de trescentos premios, como computadores portátiles ou cámaras dixitais.

Máis información en www.entraenavega.rbgalicia.org

A USC pega forte no eido da Internet sen fíos: xa hai máis de 3.000 usuarios

Os estudantes da Universidade de Santiago do curso 1989-1990 non imaxinaban que Internet (algo do que nin se falaba) ía estar accesible dende calquera punto do campus. Toda a información que poidas imaxinar no teu computador dende a escaleira da facultade: isto pareceríalles unha broma, pero é que a tecnoloxía ten estas cousas, todo o que se pronostica soa a “conto chino”. E, sen embargo, a Universidade de Santiago xa ten a máis de 3.000 alumnos rexistrados neste servizo de Rede sen fíos.

Este dato foi dado a coñecer esta semana, nunha reunión perante a prensa para facer balance na área de Tecnoloxías da Información e a Comunicación. Neste acto, o reitor Senén Barro tirou para á propia casa e sinalou que, no caso de haber un *ranking* de “universidades wi-fi”, a compostelá estaría nos primeiros postos. Esta situación permitiríalle á institución afondar no proxecto *Roaming*, co obxectivo de conseguir que os estudantes das universidades españolas restantes poidan acceder onde normalmente acceden os de Santiago. Durante o acto tamén se fixo fincapé no seguinte dato: a institución compostelá xa efectuou preto de 90.000 comunicacións telefónicas cos estudantes vía sms, co fin de facilitarlles datos sobre notificacións ou cuestións relacionadas coas matrículas. Ademais, facilitáronse estes feitos: a USC conta 84 aulas de informática e 1.633 computadores, o que pon de manifesto que hai 18,4 alumnos por PC. Máis información en www.usc.es

LIBERDADE

PARA AS TÚAS MANS

Esquécete do mando a distancia



GRUPO CÓDIGO CERO COMUNICACIÓN S.L.

publicidade@codigotv.com 981 936 324

código
televisión

O salón Mírate levará a Vigo as máis innovadoras propostas de imaxe e comunicación



O panorama de congresos e encontros galegos vinculados á Sociedade do Coñecemento non para de animarse. O último evento en incorporarse á axenda de Código Cero é Mírate, o primeiro Salón Profesional da Imaxe e a Comunicación do Noroeste. Este encontro, que se vai celebrar en Vigo entre os días 26 e 29 de xaneiro de 2006, quere converterse no escenario onde establecen diálogo (fronte común) as seguintes materias: *marketing*, fotografía, publicidade, artes gráficas, deseño, audiovisual, comunicación e Internet. A feira, que terá lugar no Instituto Feiral de Vigo, conta con espazo para máis de cen expositores e nos primeiros bosquexos do programa ábrese un amplo marxe para presentacións de empresas, conferencias, xornadas profesionais e exposicións. Máis información en <http://www.mirate2006.com/>

Activa Galicia traerá a Santiago ás 40 empresas de electrodomésticos máis importantes de España

O futuro xa está aquí, e nin nos enteráramos. O Palacio de Congresos e Exposicións de Galicia acolle este 15 de outubro a cuarta edición da Feira Activa Galicia, un congreso que é referente galego no sector dos electrodomésticos, informática e telefonía. O salón, que este ano se celebra baixo o lema *Activando o futuro*, servirá un ano máis para que os profesionais e usuarios galegos poidan coñecer e mercar os produtos máis novidosos do sector. Esta edición contará coa presenza das 37 empresas de electrodomésticos máis importantes do país. Haberá demostracións en directo, conferencias e presentacións. Ademais, presentaranse as últimas novidades no eido da cociña domótica. Tamén se lle prestará especial atención á lei de reciclaxe de equipos eléctricos.

Peticións ó Goberno para que o DNI electrónico sexa en tódalas linguas da Península

Un DNI en tódalas linguas da Península. Un dos principais soños da Organización polo Multilingüismo é precisamente ese, unha tarxeta identificativa que, como tal, nos identifique como galegos, valencianos, cataláns ou éuscaros. Segundo esta plataforma, o momento xusto e apropiado para adoptar un réxime multilingüe para o novo documento é este que vivimos, unha iniciativa que non vai encamiñada a crear división senón pluralidade. Con este obxectivo, a Organización pediulle ó Goberno central que tome medidas para que non ocorra co DNI o mesmo que aconteceu co novo pasaporte e co novo permiso de condución. O DNI electrónico non se chama así por casualidade, ou porque non se atopase un nome mellor. En realidade, leva un chip que inclúe datos biométricos da persoa titular, e poderase usar a través dun computador cun lector axeitado, incluíndo a posibilidade de realizar xestións na Rede coas administracións e coas empresas. O Goberno ten previsto poñelo en circulación, en fase de probas, a principios de 2007. A Organización polo Multilingüismo entregoulle ás formacións políticas tres informes, con tres propostas gráficas diferentes, sobre como podería ser o novo DNI electrónico español dende unha óptica multilingüe. Máis información en www.om-plural.org.



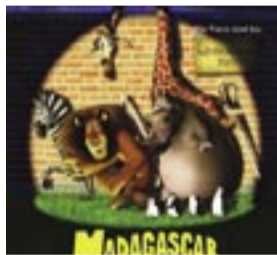
Toshiba anuncia que o seu formato de DVD conta co apoio de Microsoft e Intel

A Toshiba lle veñen de saír dous novos aliados no seu tirapuxa con Sony polos novos formatos de DVD. Dáse a casualidade, ademais, de que estes apoios son de empresas que, a fin de contas, teñen moito que dicir no mercado tecnolóxico: Microsoft e Intel. Segundo estas dúas multinacionais, a proposta de Toshiba (HD-DVD) é máis interesante cá de Sony (Blu-Ray), xa que consideran que é *“o formato ideal para a industria tecnolóxica en termos de capacidade, versatilidade e fiabilidade, que á vez son aplicables á industria da electrónica de consumo”*, segundo fai saber Toshiba nun comunicado de prensa. Nesta nota, Pablo Romero, director de Marketing desta última empresa, sinala que *“o respaldo ó HD-DVD por parte de Intel e Microsoft, unido ó apoio xa manifestado polos principais estudos de Hollywood e empresas de contidos xaponesas e internacionais, van supoñer un novo pulo á aceptación deste formato como o da vindeira xeración de DVDs”*.



Universal Pictures saberá de primeira man quen baixa ilegalmente os seus produtos cinematográficos

Universal Pictures non perdoa. De tódalas grandes casas da industria cinematográfica é unha das que máis enérxica se amosa á hora de controlar o fluxo de libre dos seus produtos na Rede. Vía Baquía.com chéganos a nova da posta en funcionamento dun rastrexador que permite localizar o computador dende o que se está a descargar ilegalmente unha película en castelán. Este sistema permitiría ademais que Universal, en caso de querer facelo, vaia un pouco máis alá na súa campaña, denunciando ó usuarios identificados. Segundo Universal, os males que provoca a piratería nos seus beneficios son dignos de ter en conta: o ano pasado vendéronse ou fixéronse 70 millóns de copias ilegais en España, 30 millóns de DVD máis dos que se comercializaron legalmente no mercado. Esta nova ferramenta, que hai que engadila ós sistemas anticopia habituais, ponse en funcionamento nunha *“etapa preventiva”*, na que Universal se limitará a informar ós piratas do riscos que corren descargando películas. Dito doutro xeito: a industria sinalará co dedo ós usuarios sobre os que pende unha espada. En seguintes fases contéplase a posibilidade de iniciar procesos xudiciais. Cómpre sinalar que en España aínda non se chegou a estes extremos, pero en Estados Unidos hai xa tempo que se levan a cabo.



Pharming: novo perigo para a seguridade informática



Os expertos policiais en delitos informáticos advirten ós usuarios da Internet dun novo timo para roubar as súas chaves bancarias que se coñece coma *pharming*, e que sería unha evolución perigosa do *phising*. A nova técnica (que xa empregaran hai unhas semanas para suplantar a Google co obxectivo de amosar publicidade) consiste en modificar un ficheiro do ordenador de xeito que cando os usuarios intenta visitar a páxina web do seu banco ven redirixidos a unha páxina falsa sen que se decaten. Para a manipulación do ficheiro que permite tal fraude normalmente empregan un correo electrónico que, de abrirse por parte dun usuario pouco atento, executaría un programa que realizaría as modificacións pertinentes. Tamén están aparecendo variantes desta modalidade de fraude nas que, en vez de suplantar a entidades bancarias, toman o papel de entidades de pago para compras realizadas en pobox a través da Internet.

Santiago acolleu a presentación da Comisión do Fogar Dixital, unha iniciativa para conseguir que todos esteamos na Sociedade da Información... sen saír da casa

As persoas que formamos parte da Sociedade da Información non vimos soas. Os nosos fogares tamén concorren na era tecnolóxica, co fin de servir ás nosas necesidades a través dunha única canle. Niso consiste a vivenda dixital, un fogar como os que todos coñecemos, pero con melloras. Potencia-la súa implantación a través do acceso á banda ancha e a creación de servizos dixitais é o cometido da Comisión Multisectorial do Fogar Dixital que se presentou hai uns días en Santiago, no Hostal dos Reis Católicos. No acto, que se celebrou no transcurso dunha xornada de portas abertas da devandita comisión, estivo presente o director xeral de I+D, Salustiano Mato, quen amosou o seu apoio en tódalas iniciativas que, como esta, axudan a poñer a tecnoloxía máis preto do cidadán.



Na xuntanza da comisión cos medios houbo tempo tamén para definir en que consiste exactamente o fogar dixital. Este, segundo os organizadores do acto, consiste na canalización de tódolos servizos que precisen as familias a través da tecnoloxía. O fogar dixital é, entre outras cousas, poder saber que ocorre na casa a través dun servidor web, controlar a vivenda dende o exterior, conectarnos a Internet dende calquera punto da casa, poder acceder a servizos de telemedicina ou coidar ós nosos nenos a distancia.

Cómpre sinalar que Comisión Multisectorial do Fogar Dixital está formada por empresas (como Televisión, firma anfitriña desta xornada aberta), institucións públicas, asociacións estatais dos sectores das telecomunicacións, da domótica, da electricidade, da electrónica e da promoción inmobiliaria.

O obxectivo deste comité é facer publicidade, na medida do posible, dos beneficios que teñen para nós, os usuarios, as novas ferramentas aplicadas á vivenda. Ademais, tamén se pretende crear un selo de fogar dixital, un estándar que certifique que ese fogar ten todas as prestacións que o usuario poida precisar. Durante o transcurso do acto tamén se tocou un dos temas que máis preocupa ás persoas ás que se lle fala das vantaxes destas novas vivendas, tan distintas ás que habitamos agora a maioría: o prezo. Segundo a comisión, calcúlase que non tería que pasar do 1% do prezo final da vivenda.

Os SMS xa contan cun dicionario on-line creado por internautas

A Asociación de Usuarios de Internet en colaboración con Movistar, Amena, Vodafone, Lleida.net e MSN comezou a compilar termos empregados nas mensaxes curtas de texto que se envían a través do móbil na páxina de dicionariosms.com coa intención de pechar unha interesante listaxe o día 25 de outubro para remitila á Real Academia Española para facer así o primeiro dicionario sobre este argot. Responsables da R.A.E. consideraron boa esta iniciativa, aínda que resulta evidente que non entrarían a formar parte do dicionario de uso común da lingua. Ademais incluso inclúe termos fora do propio español, xa que tamén se citan expresión doutras linguas da península coma o galego. Deste xeito o *Dicionario SMS* inclúe expresións coma *1bk* (un bico), *bks* (bicos), *bkñs* (biquiños) ou *+ou-* (máis ou menos). Máis información en <http://www.dicionariosms.com/contenidos/>

3ª edición

GaliciaTIC



Tecnoloxías da Información e Comunicaci3ns

25 • 26
outubro
2005

Santiago de
Compostela

Palacio de Congresos e
Exposici3ns de Galicia

O emprego das TIC. Aplicaci3ns e tendencias para un mundo na rede

Nova estrutura,
m3is pr3ctica e
pr3xima 3 usuario
das Tecnolox3as
da Informaci3n
e Comunicaci3ns

Doce paneis tem3ticos
Soluci3ns de negocio
baseadas nas TIC.

**I Foro de experiencias
empresariais de 3xito**
Empresas con grande
capacidade innovadora
baseada na aplicaci3n das
TIC.

**I Foro profesional sobre
tendencias nas TIC**
Impacto na empresa
e na sociedade.

Conferencias
Persoeiros relevantes
do mundo das TIC ofrecer3n
unha visi3n diferente
do desaf3o tecnol3xico
no pr3ximo futuro.

**Xantares-coloquio con
expertos prescritesores.**

**II Edici3n dos Premios
GaliciaTIC 3 Innovaci3n.**

Colaboraci3n Financeira



Toda a informaci3n en

www.galiciatic.com



Patrocinan



Promoven



Telefónica dobra a velocidade do ADSL para A Coruña

Telefónica vén de iniciar a duplicación da velocidade das 23.000 liñas ADSL que están habilitadas na Coruña. O detalle máis curioso da iniciativa é que a operadora non cambia o prezo que pagan os usuarios polo servizo. O proceso, segundo informa Telefónica nun comunicado, é gradual e terá unha duración estimada dun mes, estando prevista para principios de novembro a cobertura total con dobre velocidade. Engádesse ademais que os clientes non terán que solicitar estas melloras. Cómpre sinalar que as velocidades nominais de descarga de información pasarán a ser o dobre das actuais, de xeito que a modalidade básica de ADSL sitúase nos 512 kb/s, ó mesmo prezo cós actuais 256 kb/s. A maiores, as liñas actuais de 512 kb/s pasarán a ser de 1 Mbs, as de 1Mbs serán de 2 Mbs, e para as que ata o de agora eran de 2Mbs xorde unha nova velocidade de ata 4 Mbs.



Unha película gratuíta de ciencia ficción bate records na Internet

Un grupo de afeccionados finlandeses á saga galáctica de *Star Trek* realizaron unha película titula *Star Wreck: In The Pirkinning*, baseada en distintas series de ciencia ficción coma *Star Trek* ou *Babylon V*, pero modificando todo o suficiente para evitar problemas legais. A película está rodada en finlandés, pero distribúena con subtítulos en inglés, de xeito que está a ter unha difusión enorme a través da rede BitTorrent. A obra pódese descargar de balde ou mercar en DVD, pero o máis interesante da peza audiovisual é que se realizou cun presuposto case nulo, con efectos especiais domésticos (producidos mediante simples ordenadores persoais) e os autores estiman que xa acadou os 450.000 espectadores en só unha semana, polo que agardan chegar ó millón de espectadores antes de rematar o ano. Deste xeito temo un claro exemplo de cómo unha iniciativa libre pode acadar un éxito moi importante, que rivaliza con produtos comerciais de alta factura. Máis información en <http://www.uk.starwreck.com/introduction.php>

A nova versión do cadelo-robot de Sony é sensible ó trato recibido

O fabricante nipón Sony estreou esta semana unha nova versión do seu cadelo robot, AIBO, que agora xa é capaz de falar, levar un diario (grazas ás imaxes que toma mediante unha cámara dixital incorporada) e precisa de coidados e cariño por parte do seu amo. Así, xa non se limita a andar e ladrar, xa que o AIBO pode realizar proezas, falar en base a unhas 1.000 palabras e oracións relacionadas co carácter que desenvolve en función dos coidados recibidos... (incluíndo algunhas en español) ou sexa, que revoluciona o mundo das mascotas domésticas, aínda que o seu prezo (1.720 dólares) faga que non estea ó alcance de calquera (o que non impide unhas vendas realmente elevadas).

O Microsoft Office 12 gardará documentos en formato PDF

Microsoft afirmou que a vindeira versión da súa *suite ofimática*, o Office 12, incorporará a opción de gardar documentos en formato PDF, xa que esta funcionalidade tiña unha importante demanda (Steven Sinofsky asegurou que máis de 120.000 usuario ó mes o pedían) aínda que non se confirmou se tal capacidade incrementaría o prezo do programa ou sería de balde. O Office 12 chegaría ó mercado na segunda metade de 2006, non tendo fixada unha data precisa polo momento.

Channel Four anuncia a primeira serie interactiva: os espectadores elixen o final cos seus móbiles

A audiencia manda. Ou iso sosteñen os responsables da plataforma inglesa Channel 4, que queren facerse con telespectadores a toda costa, preferentemente menores de 25 anos.



Para conseguilo, os dirixentes da cadea queren que xoguen un papel no programa *Dubplate Drama*, e non se trata dun papel calquera senón dun cargo semellante ó de director. A diferenza é que en lugar de claqueta e cadeira co seu nome, aquí hai un móbil persoal dende o que os espectadores se poden comunicar co programa e decidir a acción de cada capítulo a través de mensaxes de texto. Estes sms, que raramente saen do teléfono dunha persoa de certa idade (isto podémolo comprobar tódolos días), dirixirán a vida da protagonista da serie, Dionne, unha moza negra que vive nun barrio do sur de Londres. A canle de televisión, que presenta esta serie como a primeira da historia que é de verdade interactiva, ten para os actores (polo tanto) un libreto de guión inacabado para cada capítulo, incluíndo presumiblemente unha serie de páxinas en branco coa seguinte anotación: "A encher pola audiencia". Serán seis capítulos interpretados pola cantante Shystie, acompañada doutros artistas e cantantes de raza negra.

A web do millón de dólares: como facerse rico cun taboleiro virtual de anuncios

É posible gañar cartos en Internet sen necesidade de ser o director xerente de Amazon. Vía o xornal electrónico Vilaweb coñecemos o caso do estudante inglés Alex Tew, que logo de verse presionado por débedas acumuladas durante tres anos de formación universitaria, sacouse da manga unha web que é como un panel virtual de anuncios con aspecto de gráfica elaborada por un estudante acabado de chegar ó primeiro curso de deseño. A web serviulle, entre outras cousas, para aliviar a súa maltreita economía, xa que chegou a gañar no período dun mes ata 98.000 euros logo dunha media de 40.000 visitas diarias. O seu proxecto ten un nome gañador: Milliondollarhomepage.com. A base de operacións de Alex Tew está na localidade de Crickley (Wiltshire), en Inglaterra. O funcionamento do proxecto é ben simple, e se cadra é nesa simplicidade onde radica o éxito: por cada espazo publicitario que se aluga o webmaster percebe cen dólares. A páxina está artellada en 10.000 casilleiros.



Symantec identifica ó primeiro troiano de primeiro nivel na Sony Portable Playstation



Os virus informáticos van camiño de estar presentes en tódolos aparellos tecnolóxicos que nos rodean, ata (tempo ó tempo) na tostadora. A Sony Portable Playstation é a nova vítima destas infeccións. Symantec Security informa estes días de que se identificou o primeiro troiano que afecta ós sistemas desta consola, o chamado "Trojan.PSPBrick", que está cualificado como unha ameaza "de primeiro nivel". Symantec, que asegura que está en circulación malia non haber infeccións confirmadas, engade que o troiano está deseñado para simular un dos xogos piratas que hai na Rede instalables na consola. A súa finalidade última é instalarse no equipo, eliminar os arquivos do sistema e inutilizalo por completo. Symantec, no seu novo informe, non descarta que sigan a aparecer infeccións en dispositivos tecnolóxicos que, ata o momento, non tiñan tradición de sufrilos.

Un estudo do Hospital Ramón e Cajal di que non hai ningunha evidencia de que os móbiles provoquen cancro

Non hai feitos científicos que fagan pensar que o uso do teléfono móbil



poda provocar enfermidades. Esta é unha das conclusións máis salientables dun estudo elaborado por especialistas do Servizo de Xenética do Hospital Ramón y Cajal de Madrid, que foi presentado no transcurso do X Congreso da Sociedade de Protección Radiolóxica, que tivo lugar na Universidade de Huelva. O xermolo deste traballo estivo precisamente na necesidade de demostrar dunha vez por todas se o uso intensivo do móbil pode provocar cancro. Dito doutro xeito: os autores do informe querían pór un pouco de orde neste fluxo constante de novas sobre estudos do que se contradín radicalmente. "Logo de tódalas análises realizadas podemos afirmar o que xa se dixu noutros traballos de investigación, que estas radiacións non provocan mutacións nas células, polo que os cidadáns poden estar tranquilos", dixo José Miguel García, xefe do equipo de traballo que levou a cabo o estudo. Este efectuouse en laboratorios reproducindo situacións reais. É dicir, expoñendo células humanas a radiacións de móbiles de uso comercial, durante máis tempo do que podería ser normal nun usuario.

Así e todo, no estudo tamén se lle recomenda ós cidadáns asumir unhas medidas de protección. Por exemplo, convén que os cativos fagan o menor uso posible destes aparellos (o seu cerebro, a fin de contas, está en desenvolvemento), que falemos ó aire libre en espazos abertos e en boas condicións de cobertura e que fagamos uso, na medida do posible, do mans libres, xa que isto nos evita ter contacto directo e constante co teléfono.

Máis dun tercio dos españois sostén que se a tecnoloxía desaparece, a súa vida daría un dramático xiro



Que sería de todos nós sen tecnoloxía? Aproximadamente, un 70% dos galegos quedaría como está se desaparecese Internet (esa porcentaxe é a de poboación que se nega a poñerse na Rede) pero as cousas cambiarían se anunciásemos un colapso definitivo dos servizos de telefonía móbil. A máis de un poderíamos velo dando golpes nas portas do seu provedor deste servizo. A cousa non nos preocuparía máis se non fose pola enquisa dada a coñecer hai uns días por Intel. Segundo este informe, o 40% dos españois sostén que a súa vida pegaría un dramático xiro no caso de desaparecer a tecnoloxía. Esta investigación vai un pouco máis alá, ofrecendo datos de interese sobre os xeitos de comportamento dos usuarios destas novas ferramentas. Por exemplo: máis da metade dos habitantes da Península utilizan (xa) a Rede para buscar traballo, concretamente o 54%. Por outra banda, o 68% dos enquisados fixo uso de Internet para xestionar viaxes e máis de un terzo fixo algunha vez na súa vida de usuario de redes algún tipo de compra, por pequena que sexa.

Tradicionalmente consideramos que a pantalla máis importante para o sector audiovisual é a do cine, xa que presenta producións moi ricas e interesantes que logo pasan ó resto de soportes, aínda que a súa posición é máis histórica que práctica, pois a televisión (considerada como a segunda pantalla) ten hoxe en día moita máis influencia, presentando non só películas e documentais, xa que está aberta a moitos máis formatos no que a contidos se refire. Nos últimos 10 ou 20 anos entrou no sector audiovisual un novo actor, o ordenador, que constituíu unha terceira pantalla en xogo, xa que mellorou substancialmente a súa calidade, de xeito que hoxe serve tanto para ler as novas do día na edición *on-line* dun xornal como para ver a última película lanzada en DVD, sen esquecer ás emisións de vídeo a través da Internet ou as populares animacións en Flash. A escena debuxada parecía que ía a permanecer estable, pero nos últimos meses os avances tecnolóxicos e a baixada de prezos de certas tecnoloxías fixo que emerxesen formatos audiovisuais de tamaños reducidos que ata o momento só eran anecdóticos. Estamos así ante o nacemento da cuarta pantalla, que dará moito que falar nos vindeiros meses e que conta con múltiples sabores.



Reprodutores multimedia

Nun primeiro momento poderíamos dicir que a popularización das PDA e dos móbiles con funcións multimedia provocou que o uso dos mesmos como reprodutores de vídeo portátiles fose posible, pero é nos últimos tempos cando os móbiles comezaron a integrar sistemas operativos potentes



(coma o *Windows Mobile*) e as tarxetas de memoria Flash acadaron tamaños importantes (superando a capacidade dun CD) que se fixo posible que os dispositivos portátiles puidesen reproducir vídeo cunha calidade aceptable. Así, xa hai usuarios que comprimen películas en DVD para poder velas no móbil cando viaxan, e incluso hai quen merca reprodutores portátiles de vídeo (o que aínda é un produto excesivamente caro, xa que o seu prezo é semellante ó dun ordenador portátil, mentres que as súas prestacións son moi inferiores).

Quizais habería que indicar que os sistemas híbridos son a chave de toda esta revolución, xa que hai consolas de videoxogos que permite falar por teléfono, teléfonos que funcionan coma reprodutor de vídeo, consolas de videoxogos que permite escoitar música e ver películas... toda unha variedade na que moitos atopan unha solución que se axeite ás súas necesidades.

De tódolos xeitos hai un produto que neste momento marcou o referente no mercado: a PSP. A consola portátil de Sony pretende ocupar o lugar dos dispositivos de Nintendo no lecer electrónico portátil, e para facer tal incorporaron á PSP capacidade de son e vídeo, e incluso tiveron a ousadía de incluír un novo soporte de reprodución para películas, os discos UMD, que veñen a ser algo semellante ós *minidiscs* de Sony, aínda que para gardar películas en vez de música.

A popularidade da consola podería facer que o mercado de películas en formato UMD puidese competir en certo xeito co do DVD, aínda que tendo en conta que son complementarios, xa que o uso portátil dos discos UMD é algo co que os DVD non poden competir (os reprodutores portátiles de DVD non son tan

portátiles como unha PSP, xa que non collen nun peto).

A nova televisión

Cando falamos de películas en soportes portátiles estamos dando unha especial importancia ó cine como medio audiovisual por excelencia, o que non parece moi realista. Debemos así mirar fixamente para a televisión e ver como está a prepararse unha nova xeración de contidos grazas á Televisión Dixital Terrestre (TDT), polo que os dispositivos



móbiles non son alleos, e xa contan cunha vía alternativa para achegarse a este novo negocio. A Industria pretende así aproveitar o éxito dos móbiles (que xa contan con 1.600 millóns de usuarios en todo o mundo) que está moi próximo ó da televisión (pois estímase que actualmente hai uns 2.500 millóns de televisores en uso no planeta).

Temos así que a telefonía móbil de terceira xeración non será tan importante pola tecnoloxía de comunicación, senón pola renovación de terminais que pode promover, xa que achegaría a multimedia ós usuarios (que poderían descargar clips de vídeo nos seus terminais) grazas á potencia dos novos móbiles e á resolución e tamaño das súas pantallas. Pero a cousa pode ir a máis, xa que as enquisas amosan que preto da metade dos usuarios de móbiles en Europa estarían dispostos a pagar unha pequena cantidade mensual por recibir televisión no seu móbil, polo que se abriu a porta á tecnoloxía DVB-H, integrada na TDT, de xeito que se aproveitan as infraestruturas de televisión dixital terrestre para levar ata 55 canles televisivas ós móbiles, funcionando xa este tipo de televisión en probas en varios países europeos, quedando por definir cómo se explotará este novo negocio (¿subscrición por canle? ¿contidos baixo demanda?).

Novos soportes audiovisuais: a cuarta pantalla

Deste xeito, mentres os móbiles con capacidade de recepción de televisión baixan de prezo o mercado vaise preparando para recibir un novo soporte de contidos que pode cambiar o xeito de ver a televisión para moita xente. Non hai que esquecer que as pantallas de reducidas dimensións resultan incómodas, polo que serán máis agradables as producións de curta duración. Precisamente pensando niso é polo que actualmente xa están a comercializar seriais nos que os argumentos se dividen en



cápsulas dun minuto de duración coñecidos coma *mobisodios*, de xeito que series coma *24* ou o *reality show* protagonizado por Paris Hilton xa se puido ver nas pantallas dos móbiles con capacidade multimedia, e incluso están a traballar nunha serie deste tipo de produción española. Caro está que os tempos están cambiando, e mentres os televisores domésticos son cada



día máis grandes, os dispositivos móbiles poderían ser os que quedasen con alcume da *pequena pantalla*.



“É moi posible que o noso portal sexa o máis importante sobre o mar en lingua castelán”

A nosa revista falou co noiés Francisco Castro, un dos responsables de Maremundi.com, a web onde se recompila todo aquilo que sempre quixemos saber o mundo mariño e sempre nos esquecemos de preguntar

Hai veces en que as boas ideas consisten en fixar a vista no que tes máis preto, a un paso da túa casa. Pode ter máis éxito unha web sobre a nosa cidade ca unha sobre a Cuarta Dimensión. Proba disto é Maremundi.com, un portal posto en marcha por un equipo de mozos galegos e que, como o seu propio nome indica, trata sobre esa “cousa” que rodea tres cuartas partes das nosas vidas: o mar. Trátase dunha web que cubre, ademais, tódolos aspectos vinculados á cuestión mariña, converténdose así no que probablemente sexa o proxecto máis importante deste tipo en lingua castelá. Nós tivemos unha conversa vía telefónica co noiés Francisco Castro, un dos responsables de Maremundi.com. Ó seu xuízo, a chave do éxito está na información, pero tamén na forma de estruturala. Se ofreces mellor información ca ninguén, a xente visitará a túa páxina antes ca outras e confiará en ti para mercar ou vender produtos nela.



F.S.

- Dise nalgúns medios de comunicación que o voso é un dos principais portais sobre pesca que hai no mundo sobre o mar. Pesca de esaxeración ou dan no cravo?



- O noso portal é importante, pero con matices. En castelán, é moi posible que a nosa web sexa a de meirande envergadura no que se refire ó mundo do mar. Este, polas razóns sexan, é un tema moi pouco tocado. Ninguén lle dedicou ata o de agora unha atención especial. Os portais que están en activo son moi específicos, sobre todo dende un punto de vista turístico. Nós, como poderás ver, queremos ir máis lonxe.

- Que é esa pequena ou gran cousa que diferencia este proxecto de outros moitos que quedaron polo camiño?

- A diferenza é que ó mellor temos unha meirande amplitude de miras na información.

- Cantas persoas hai implicadas no proxecto?

- No portal chegaron a traballar ata 20 persoas.

- Dende cando?

- Dende novembro de 2002. Neste momento estamos a afinar cousas como as cargas da páxina e xa temos máis contidos preparados para ser dados a coñecer, como as seccións de deportes náuticos, cursos ou historia do mar.

- Debeu comezar todo, polo tanto, cando foi o do Prestige...

- Si, un pouquiño antes. Cando se afundi o buque pensamos que se nos ía vir todo abaixo. Non imaxinabamos, naqueles intres, que Galicia se ía recuperar daquel mal trago. “Agora que teño isto que é tan interesante, vén esta catástrofe e remata con isto e con

Galicia enteira”, dixen eu. Pero ó final recuperámonos, con forzas renovadas.

- Sodes empresarios ou programadores? Ou ámbalas cousas?

- Somos máis empresarios, aínda que tamén somos programadores. Se tivese que ser algunha cousa, sería empresario.

- Maremundi é o que vemos cando abrimos a vosa web ou hai algo máis, un local físico onde desenvolvedes o voso labor?

- O portal vai contar con varias tendas. Unha delas, a de marisco, está xa a piques de abrir as portas en Noia. Está preparada para mover tódolos produtos dos que falamos na web. O portal é un escaparate. Está enfocado así, para que funcione só, para que a xente o coñece. Nel, todo é de balde. Tódalas seccións.

- Din que hoxe en día é imposible ter boa fortuna nos negocios sen estar en Internet. Que mensaxe lles enviades ós representantes de empresas tradicionais galegas que seguen a pensar que a Rede é a porta por onde entra o demo?

- (Escoitamos un riso no outro extremo do aparello, que nos da a entender o que xa supñamos: que Fran xa se viu en ocasións anteriores con similares situacións de desconfianza) Xa, xa, o vello tema de crer que se lles vai coar un virus na páxina. Imos por partes. Non é unha obriga ter unha páxina, pero van estar en desvantaxe de cara a competencia. A web non é un medio en si mesmo para gañar cartos. Nalgúns casos é unha porta de acceso á empresa e noutros, a empresa en si mesma. Este último case dáse cada vez máis.

- Entón hai que estar en Internet...

- Si, é recomendable. Eu lles diría ademais que se teñen medo de meterse na Rede, que o vaian facendo por partes. Que empecen por algo meramente informativo co fin de estar en contacto coa xente e que, pouco a pouco, asuman a necesida-

de de dar un novo paso, sen gastar moitos cartos.

- Como é ese novo paso?

- O paso dependerá de cómo sexa a empresa. Hai algunhas que non necesitan ir alén do informativo. Outras si, necesitan vender e mercar na web. E a xente debe estar tranquila, que é moito máis probable que che rouben na rúa a que che rouben en Internet.

- Que lles diríades ós mozos ou mozas galegas que queren ser empresarios e non saben por que camiño tirar ou, pola contra, saben por que camiño tirar pero non queren ser empresarios? (e perdoade polo atravesada que quedou esta pregunta)

- En Internet o que triunfa é a información. Calquera negocio debe ofrecer información útil, que non se reduce a meter textos e máis textos. Trátase de ver a quen temos no outro lado e ver se hai un número grande de interesados no que podemos ofrecer. Se hai alguén que teña unha boa idea empresarial e estea a dubidar entre levala á práctica ou non, que mire antes se na outra beira hai alguén. Hai veces en que corres o risco de chegar tarde, ata coa mellor idea de todas, e descubres que Yahoo! se che adiantou.

Datos de interese sobre o proxecto

· Maremundi.com (que xa está en activo) e a súa vertente máis puramente comercial (Mariscogalicia.com) son froito dun encontro de iniciativas e personalidades. Por unha banda está a consultora **Inxenio**, con Francisco Castro (o noso entrevistado) e David Ronquete como cabezas visibles dun proxecto de programación colectivo. Pola outra está Almudena Gómez, propietaria do negocio e responsable da venda e a distribución.

· Maremundi.com é un portal que abrangue moitos temas, todos eles vinculados ó mundo do mar. Dende os aspectos biolóxicos ó puramente comercial. Incluso hai unha ampla marxe para a busca de traballo, cunha sección de bolsa de emprego. Hai novas sobre o mar, buscadores de ofertas turísticas, mapas do tempo actualizados, datos sobre mundo mariño e medio ambiente, consellos gastronómicos e de lecer, seccións para que os usuarios colaboren e acheguen novas propostas, foros, axenda de actos e anuncios.

· Unha das seccións máis chamativas de Maremundi.com é **Navegantes**, onde se inclúen datos sobre faros (guías, características), portos de España (de todo tipo), produtos do mar e artes de pesca. Ademais, quen estea interesado en saír da casa e queira saber de primeira man se ten que saír con paraugas ou non, pode acceder a Meteoroloxía, onde se publica un informe completo da evolución do tempo nos vindeiros días.

-O sector audiovisual galego semella estar esperando co novo Goberno galego. Hai motivos para elo?

-Hai motivos. Nesta nova andaina dáse a situación propicia para o desenvolvemento de actuacións decididas no sector audiovisual, tanto na vertente tradicional de industria cultural con iniciativas dirixidas ao desenvolvemento da produción, como en accións máis orientadas á comunicación en sentido amplo. Neste último caso estou a falar da comercialización, distribución e difusión da obra audiovisual, así como a implantación xeralizada das novas Tecnoloxías da Información e as Comunicacions. Como sector estratéxico que é para Galicia, consideramos que estes aspectos son fundamentais. É importante fomentar e apoiar as iniciativas que, dende o sector, estean dirixidas a configurar unha industria madura con unha clara proxección exterior.

Tanto a Consellería de Cultura como a Secretaría Xeral de Comunicación, a traveso da Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual, teñen competencias neste sector. Penso que a especialización, nun escenario de colaboración e coordinación continua entre ambas dependencias, vai ser beneficiosa para o sector. Como primeiro apunte, paréceme lóxico que Cultura se especialice naquello que ten que ver coa creación e produción da obra audiovisual, namentres que a Dirección Xeral incida máis nos aspectos vinculados á idea de comunicación en sentido amplo unha vez que a obra audiovisual é unha realidade: promoción, distribución, comercialización, difusión, desenvolvemento das novas tecnoloxías da comunicación, etc. Isto complementase, nese escenario de colaboración e coordinación, coas accións de entidades públicas como o Centro Galego das Artes da Imaxe ou o Consorcio do Audiovisual.

-Debemos querer o noso audiovisual? Que representan as películas, as series e os programas feitos en Galicia para nós, os galegos?

-Son unha demostración do saber facer do sector en Galicia. Son mostra dun sector maduro, con capacidade de competir. Demóstrase a capacidade creativa que, na miña opinión, caracteriza aos galegos e galegas. A nosa produción audiovisual tamén é unha mostra do potencial da nosa xeografía e a nosa cultura. Queremos que este convencemento se traslade tamén alén das nosas fronteiras.

-Que medidas ten preparadas o Executivo galego para evitar que se perda o que acadou a nosa industria ó longo destes anos, un sector audiovisual que se quere facer forte para que se lle teña en conta no estranxeiro e, sobre todo, na propia terra?

-No caso da Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual, tentaremos de contribuír á que as nosas producións poidan competir con garantías coas producións doutros lugares. Isto inclúe promover á capacitación do sector para poñelo ao nivel doutras rexións punteiras no eido audiovisual no que se refire á comercialización e distribución da

obra audiovisual. Tamén tentaremos de dar un apoio importante á presenza das nosas producións nos mercados máis salientables, e iniciativas de promoción e difusión como as mostras e os festivais. En canto aos aspectos máis operativos, tentaremos de acadar unha maior transparencia, cunha programación de actuacións difundida con tempo entre o sector, cuns criterios claros coñecidos a priori, que facilite a todos unha mellor planificación. O noso obxectivo é que o sector coñeza de antemán a natureza das accións que imos promover e a súa dotación orzamentaria.

De tódolos xeitos, en calquera caso non nos prantexamos accións de tipo dirixista. Pensamos que o sector está suficientemente maduro como para ter iniciativas propias neste eido, iniciativas que tentaremos de recoller e potenciar.

-Durante a anterior lexislatura producíronse películas con capital galego que eran rodadas en castelán e, posteriormente, dobradas á nosa lingua. Que opinión lle merece isto?

-Os galegos sempre tivemos unha visión aberta ao mundo. Dende as institucións públicas se debe coidar que os galegos e galegas teñan acceso á obra audiovisual na nosa lingua, fundamentalmente a producida por nós, pero tamén a obra allea de calidade. De tódolos xeitos, penso que non se debe restrinxir a creación audiovisual con criterios que limiten a capacidade creativa por unha banda, e as posibilidades de difusión pola outra. Débese garantir que os galegos e galegas poidan disfrutar dunha versión en galego, pero non debería ser un atranco rodar orixinalmente en alemán, por poñer un exemplo, se os actores, as posibilidades de coprodución, ou as expectativas de distribución así o requirisen. Non debemos excluír a posibilidade de producir obras dende Galicia de interese universal.

-Vostede, sendo como é director xeral de Comunicación Audiovisual, debe ter por forza un interese especial pola linguaxe expresiva do noso tempo, o cine. Díganos por favor algunha película que o conmovese especialmente ó longo dos últimos doce meses e por qué.

-A estas alturas, xa semella un tópico, pero quizais a película que máis me impresionou foi *Mar Adentro* de Alejandro Amenábar. Ao principio non me decidía a vela polas súas connotacións. Son dos que ven o cinema como un escape da realidade diaria, unha posibilidade de soñar, e tiña medo de que esa posibilidade se convertese nun pesadelo. Sen embargo, podo dicir que me trabuquei. No filme, Ramón Sampedro non fai da súa postura un mundo, un tema de importancia capital. Para el, unha vida que non se pode vivir con dignidade non é algo que pague a pena vivir. Así e todo, cando ves a película dáste de conta de que non é así, que a súa vida está chea de dignidade. Probablemente a única persoa naquela sala de cine que non estaba de acordo con esta opinión era o propio Ramón Sampedro. Pola outra banda, as interpretacións de Javier, Belén, Lola, Mabel ou Celso Bugallo por citar soamente os actores máis salientables, son excepcionais, dignas da mellor antoloxía do cinema.

-Os días pasados presentouse o Programa Internet nas Bibliotecas, un concurso orientado a facer novos internautas en Galicia, un país tan necesitado deles. Por que nas bibliotecas? Por que Galicia está tan deficitaria no que se refire a implantación de novas tecnoloxías da información?

-O obxectivo fundamental do concurso é que a mocidade galega coñeza as posibilidades de acceder á Internet que teñen preto, con independencia de vivir nun dos sete grandes núcleos de poboación de Galicia. Estamos convencidos de que é necesario difundir as posibilidades de Internet como ferramenta de pescuda de información e comunicación. Para elo estamos a utilizar os puntos de acceso dispoñibles ao longo e ancho da comunidade galega, puntos que en moitos casos non se utilizan dabondo, quizais por descoñecemento. A restos deste ano teremos conectadas a Internet arredor de 350 bibliotecas. A principios de outubro tiñamos unhas duascenas, das que un centenar xa participan no concurso. Polas características da nosa comunidade, e dicir, a orografía e a distribución da poboación, non está a resultar doado chegar a ofrecer acceso universal a Internet. Hai xa bastantes anos acadouse unha cobertura integral na telefonía tradicional, cunha acción decidida da Xunta de Galicia. Lamentablemente, a tecnoloxía dispoñible naquel momento non soporta o acceso a Internet, polo que se requiren novos investimentos para garantir de novo acceso universal a un servizo xa considerado básico. Con iniciativas como o concurso "Entra e Navega" buscamos por unha banda dar a coñecer os puntos de acceso a Internet xa dispoñibles, e pola outra fomentar o uso destas tecnoloxías, de xeito que cando podamos garantir un acceso universal, esperemos que nun tempo razoable, xa exista una cultura de aproveitamento das novas posibilidades que ofrece a rede como ferramenta de comunicación e acceso á información.

-A nosa é unha revista de novas tecnoloxías da información. O seu desenvolvemento vai estreitamente cinguido ó do audiovisual? Pode haber un sen o outro?

-Decididamente non. Cada vez máis as Tecnoloxías da Información e as Comunicacions son unha ferramenta básica para o desenvolvemento do audiovisual. Aparecen novos tipos de contido audiovisual, como os xogos multimedia, a infografía multimedia, a realidade virtual, os contidos 3D, ou a información en liña accesible a través de Internet, por citar soamente algúns exemplos. En escenarios máis tradicionais, as TIC tamén comezan a ter un papel protagonista, como por exemplo na distribución dixital dos filmes ás salas comerciais. Tamén aparecen novos servizos, como a distribución sindicada de novas ou o vídeo baixo demanda. As TIC proporcionan novos horizontes para o audiovisual, con novos formatos, novos contidos ou novos servizos. A Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual, como centro xestor da Secretaría Xeral de Comunicación, ten entre os seus obxectivos principais que o maridaxe das TIC e do audiovisual proporcione os maiores beneficios posibles a un sector considerado estratéxico, e por extensión a toda a sociedade galega.



"O sector do audiovisual está maduro e ten capacidade para competir"

Código Cero entrevistou a Manuel Xosé Fernández Iglesias, director xeral de Comunicación Audiovisual

Galicia foi e será un país creativo. A xuízo de Manuel Xosé Fernández Iglesias, director xeral de Comunicación Audiovisual, non se viu nada no audiovisual comparado co que está a piques de chegar, nos vindeiros anos. O sector está maduro. As ideas xorden sen necesidade algunha de forzalas e o departamento que dirixe non vai ter, casualmente, unha actitude "dirixista". A prioridade, segundo nos fixo saber nunhas interesantes declaracións, é potenciar as iniciativas que ten (sen axuda) o audiovisual. Tamén tivo palabras para falar de tecnoloxías da información: o Goberno galego traballará para que a maridaxe destas co audiovisual dea os mellores froitos posibles. Na súa opinión, calquera profesional que vive neste país e que conseguiu facer algo importante escribindo guións, collendo unha cámara ou producindo unha serie, poderá seguir escribindo guións e producindo series sen medo a que lle ocorra unha das cousas que, en definitiva, máis tememos as persoas: que ninguén nos apoie.



Galicia saca a bailar ós que mandan no audiovisual europeo

O programa EAVE culmina este ano en Santiago do 24 ó 30 de outubro



REDACCIÓN

O EAVE (*Les Entrepreneurs de l'Audiovisual Européen*) era un bocado que Galicia non podía deixar escapar. Se había algunha posibilidade de arrebatárllo a outros países da zona europea, había que xogar forte. Esta parece ser a opinión de tódolos axentes que integran e dirixen o sector audiovisual galego. Algúns deles reuníronse este mércores 28 de setembro no Club Internacional de Prensa de Santiago para explicar varias cousas perante os medios: 1º Que o EAVE? 2º Cando se celebra? e 3º Por que é tan importante para Galicia? Para empezar, foron ó que se podería denominar o gran da

cuestión: EAVE é unha oportunidade para entrar en contacto cos que toman as decisións en Europa no eido do audiovisual.

Dito doutro xeito: Galicia podería sacar a bailar ós que mandan.

A Academia Galega do Audiovisual fixo posible esta situación.

O EAVE é un ciclo formativo dun ano. Pero, ademais diso, é un lugar de reunión, congreso e punto de encontro. Cómpre imaxinar esta oportunidade como unha ponte, tal e como explicou durante o transcurso da presentación o Secretario de Comunicación da Xunta, Fernando Salgado. A ponte é o EAVE.

A unha beira estamos nós, os galegos. Na outra, está o mundo.

O EAVE xa se está a celebrar na Coruña, en chave de xornadas técnicas, ata o día 30 de setembro. Pero a fase máis crucial do ciclo aínda está por chegar. Terá lugar en Santiago do día 24 ó 30 de outubro, nunha derradeira sesión na que estarán presentes “os que toman as decisións” (e hai nomes tan importantes coma o de Jérôme Paillard, director de mercado do Festival de Cannes). Estes “decision makers” están convidados polo Programa Media da Unión Europea, responsable do paquete de plans do que forma parte, precisamente, o EAVE. Cómpre sinalar que este ciclo conta no noso país coa colaboración da Secretaría de Comunicación e da Dirección Xeral de Comunicación. Ademais, está coordinado por Enrique Nicanor.

Foi precisamente Nicanor o que máis detalles desvelou ante os medios acerca do EAVE. Ó seu xuízo, interésanos facer uso deste programa porque dos

20 deste tipo que ten a Unión Europea, este é o que lle pode abrir a porta á meirande cantidade de proxectos. Interésanos polos cartos, pero tamén para crear redes de traballo. E, partindo da base de que o audiovisual galego somos todos (hai poucos sectores económicos nos que un pobo se poida chegar a sentir tan identificado), o EAVE podería representar un achegamento entre mundos. Entre o Norte e o Sur, onde levamos 18 anos de atraso en produción.

Para Nicanor, o audiovisual é un sector de primeira orde: “É o negocio que máis cartos dá no mundo, máis incluso có do armamento. Pero é un negocio duro. Un negocio onde non se permite non obter contestación a un e-mail no mesmo día en que foi enviado. Aquí, coma nos matrimonios, hai que coñecer á outra persoa, doutra maneira non hai negocio”, comentou. O EAVE é pois unha maneira de poñernos a todos na mesma festa. “A Santiago acudirán 50 ‘decision makers’ cos que debemos aprender a bailar”, dixo.

No acto de presentación no Club Internacional de Prensa de Santiago tamén estivo Manolo Gómez, presidente da Academia Galega do Audiovisual, a institución que fixo posible que o noso país lle arrebatase a celebración deste ciclo a outras cidades. Gómez sinalou que este evento de gran alcance internacional é froito dos debates xurdidos do segundo Congreso Galego do Audiovisual, co obxectivo de abrir canles de proxección ó sector galego. Tamén comentou que esta celebración fora proposta ó anterior goberno da Xunta, sen obter resposta algunha. Por outra banda, dixo, si que atopou apoio total no novo equipo de Goberno. Representándoo, acudiron o director xeral de Comunicación, Manuel Fernández, e máis Fernando Salgado, secretario xeral de Comunicación.

Antecedentes

O EAVE foi creado en 1988 para produtores europeos, e conta con 48 participantes de países coma Reino Unido, Italia, Noruega, Francia... A primeira sesión celebrouse en Mondford, Luxemburgo, no mes de marzo; a segunda tivo lugar en Bergen, Noruega. Ate o 2005, EAVE conta xa con 800 graduados. No *pitching* do ano pasado celebrado en Budapest, leváronse a cabo máis de 800 xuntanzas entre decisión, *makers* e participantes. No 1994, o coordinador internacional Enrique Nicanor González ocupaba o cargo de Xefe de Estudos de EAVE, e foi quen de organizar o EAVE *Atlántico*, entre Galicia, Gales, Bretaña e Portugal. A sesión en Galicia fora realizada na Coruña. Entre os 15 participantes de Galicia estaban daquela Manolo González –fundador da Escola de Imaxe e Son da Coruña, entre outras moitas responsabilidades e iniciativas que levou a cabo no sector audiovisual en Galicia–, Pepe Coira, Xosé Manuel Barreira e Pancho Casal. Daquela iniciativa, xurdiu a idea de organizarse no sector, que desembocou na creación da Asociación de Produtoras Independentes de Galicia, AGAPI. Logo, leváronse a cabo outras dúas edicións de EAVE en España, que tiveron lugar en Madrid e en Sevilla.

O sector galego prepara un manifesto

Manolo Gómez, presidente da Academia Galega do Audiovisual, propuxo tamén unha serie de temas a contemplar no devandito documento, como a creación dun organismo de supervisión e control do sector audiovisual, a reforma do sistema de axudas públicas ó sector, a aposta pola formación e actualización permanente do sector, a coordinación da política de innovación e desenvolvemento, a creación da segunda canle de tv galega, a dotación de solo industrial descentralizado para a industria audiovisual, o fomento das políticas de cooperación e coprodución, a sinerxía das industrias culturais, foron temas propostos para seren incluídos no Manifesto, no que tamén se contemplará a necesidade de establecer criterios inflexibles no respecto pola lexislación laboral a prol dunha maior profesionalización e do respecto ós creadores e intérpretes.

A Xunta anuncia un plan piloto para o espallamento da cobertura da TDT

A Secretaria Xeral de Comunicación da Presidencia da Xunta de Galicia, a través da Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual, pretende estudar os efectos que o futuro despregue de *Gap-fillers* poida ter nas redes de radiodifusión, e analizar as necesidades deste tipo de instalacións para acadar unha cobertura suficiente tras o apagón analóxico previsto para o ano 2010. Os *Gap-fillers* (palabra inglesa que se traduciría por *Enche-ocos*) son uns equipos que proporcionan cobertura de televisión dixital alí onde a orografía de Galicia fai imposible unha cobertura axeitada cos emisores e reemisores de televisión tradicionais. Estes equipos equivalen, no universo dixital, aos xa coñecidos microemisores rurais do mundo da televisión analóxica. O plan ten como grandes obxectivos o desenvolvemento do documento de bases que regule o despregue na nosa comunidade dos equipos destinados a acadar coberturas de televisión dixital en zoas de sombra e formular as bases técnicas para asegurar o seu correcto funcionamento.

Proxecto	Produtora	Provincia	Xénero do Proxecto	Ppto.
The struggle against Malaria	Jeronimus Productions y Atmósfera Producciones	O Porto (Portugal) y Madrid	Documental	352.138 €
At home	Dordoka Films Eukarya	Barcelona	Longametraxe de animación	1.055.500€
Los muertos van deprisa	Dygrafilms S.L.	A Coruña	Comedia (imaxe real)	2.175.615 €
One day on Earth	Nezcom Micromovies	A Coruña (Santiago)	Micromovies de 30''	1.250.000 €
Laboratorio	Voz Audiovisual	A Coruña	Documental	209.000
Chatting	Interacción	Pontevedra (Vigo)	Proxecto Cross-media: Serie para internet	Información non dispoñible
A Veciña	Ciudadano Frame	A Coruña (Santiago)	Longametraxe	999.900€
"Insha Allah" (Si dios quiere)	Jose Luis Barrios Producciones Cinematográficas	Burgos	Longametraxe (road movie)	1.285.603 €
La Maleta de Sofia	Saga TV	A Coruña (Santiago)	Longametraxe Documental	2.1000.000€
Flores Tristes	Teo Manuel Abad e Comunicasom (Portugal)	A Coruña (Santiago) Lisboa	Longametraxe Documental	Información non dispoñible
Conversas co Vento	Ficción	A Coruña (Santiago)	Longametraxe	2.807.887 €
Linko Killer Machine	IB Cinema	A Coruña	Longametraxe	3.000.000 €

Novidades

Os responsables de GaliciaTic queren poñerse, este ano, ó teu carón. De feito, o seu lema para a nova edición de 2005 é “*Máis preto do usuario das novas tecnoloxías*”. Sexas quen sexas, terás cabida neste congreso con tal de cumprir un único requisito: compartir a vida laboral e persoal con todos eses aparellos que forman parte da Sociedade da Información, dende os móbiles ós computadores. Para esta convocatoria, a organización inclúe unha serie de detalles nunca anteriormente vistos, xa que o comité sostén que os modelos de congreso, ó igual que a propia tecnoloxía, debe sufrir un proceso de renovación constante. Algo así como non mirar nunca atrás. Desta maneira, o congreso (a celebrar os días 25 e o 26 de outubro no Palacio de Congressos de Santiago) contará por unha banda cunha nova estrutura que beneficie ante todo ó participante e cunha vertente máis práctica baseada nos casos de éxito de aplicación das ferramentas tecnolóxicas. Novos esquemas para un mundo novo. Ademais, a organización vai centrar unha boa parte dos seus esforzos en recordar ó asistentes que hoxe en día a tecnoloxía non che obriga a ficar de xeito permanente na oficina, polo que se incidirá nas mellores propostas de mobilidade que existen hoxe en día no país. GaliciaTic non che collerá o rato do computador para guiarche, pero case.

Que é?

GaliciaTic representa, entre outras moitas cousas, unha nova maneira de entender os encontros tecnolóxicos. Atrás queda o modelo feira, o modelo meramente expositivo onde todo semellaba quedar nunha longa listaxe de boas intencións pero non se chegaba a quen se quería chegar, ós potenciais consumidores deste tipo de servizos. O que temos agora, pola contra, é un formato máis profesional, máis formativo, logo de constatar que do modelo-feira só se podían agardar nubes de fume e pouco máis. GaliciaTic é unha xuntanza dirixida ó centro das operacións, a darlle a volta, na medida do posible, á situación galega no que se refire a novas tecnoloxías: o que parece inamovible (a desidia e a desconfianza do sector económico tradicional galego cara as TIC) é o que hai que mover.

Beneficiarios

A Fundación Empresa-Universidade de Galicia (FEUGA) orienta as actividades deste ano cara un amplo abano de público: empresarios e directivos de pequenas, medianas e grandes empresas, especialistas en tec-

noloxía e informática, axentes sociais e persoas implicadas en proxectos dirixidos á sociedade. E aclara, a organización na súa web: “*Todo dende un punto de vista da oferta como da demanda*”. E engade: “*GaliciaTic debe ser ademais un foro de encontro para o intercambio de experiencias e coñecemento en torno ás novas ferramentas, polo que se promoverá a participación activa nas diferentes conferencias e paneis, a través do debate e a interpretación*”.

Punto de encontro

O lugar onde se celebrarán as distintas actividades será, un ano máis (dende 1995) o Palacio de Congressos de Galicia de Santiago. O recinto conta coas características que máis procuran os organizadores deste tipo de encontro, e tamén os propios asistentes: está na capital de Galicia, atópase moi preto dos accesos dende autoestrada, estacións de autobuses e trens e aeroporto e conta cunha serie de salas de diferentes tamaños que se axeitan ás características de cada congreso.

Actividades

GaliciaTic renovouse a si mesma e do que primeiro se desprende foi do vello modelo de congreso. As novas ideas dos organizadores actuaron, principalmente, no programa de actividades, que se desenvolverá seguindo o seguinte esquema:

- Doce paneis temáticos con contidos de actualidade, a través dos que se presentarán novas solucións de negocio baseadas nas novas tecnoloxías. Os contidos van dirixidos tanto a profesionais como ós responsables da aplicación das novas ferramentas.
- Inclúese ademais un foro de experiencias empresarias de éxito no sector. Algo así como sacar á palestra a todos aqueles que abriron camiños empresariais dende Galicia e España, compartindo mesa cos que máis contan no mundo dos negocios. Do que se trata, basicamente, é de que compartan os seus coñecementos e dean folgos ó resto do sector.
- Engádesse outro foro profesional de reflexión sobre innovación e futuro das tecnoloxías e o seu impacto na empresa e na sociedade.
- Almorzos-coloquio en torno a temáticas de actualidade, coa participación de especialistas das aplicacións tecnolóxicas.
- Segunda edición dos Premios de GaliciaTic á Innovación, incluíndo unha nova categoría para recoñecer á empresa que mellor aplicou as novas ferramentas ós seus procesos de negocio.
- Engádesse un tutorial sobre implantación de novos sistemas de xestión de información nos procesos de negocio.



Sete puntos que todo o mundo debería saber...

- En GaliciaTic participan máis de 500 asistentes provintes de tódolos puntos da Península e do estranxeiro.
- Persoeiros de Galicia, España, Inglaterra e América acoden para exhibilas súas estratexias
- O Congreso desenvolverase os días 25 e 26 de outubro no Palacio de Congressos e Exposicións de Santiago de Compostela
- Trátase dunha xuntanza de carácter profesional e empresarial, en beneficio das empresas galegas, sexan xeradoras, provedoras ou consumidoras de solucións tecnolóxicas
- Organiza a Fundación Empresa-Universidade Galega (FEUGA) en colaboración con la Xunta de Galicia, La Caixa e o IGAPE
- Para máis información, convén poñerse en contacto coa organización no 981 57 52 44 /49 ou conectarse vía Internet con estes enderezos: www.galiciatic.com o www.feuga.es

GaliciaTic: novos esquemas para que non mires atrás

O congreso que organiza FEUGA desenvolverase en Santiago os días 25 e 26 de outubro



Mapa (para non perderse) de foros, almozos e coloquios

GaliciaTic, máis "TIC" e máis "Galicia" ca nunca

REDACCIÓN

Para poñerse máis preto do usuario, cómpre facer o programa de actividades ideal para este. É preciso entrar na pel do outro. A organización de GaliciaTic puxo este ano 2005 especial interese en dar respostas ás preguntas que calquera posible asistente teña na bandexa de saída. Porque, malia que pareza mentira, aínda quedan moitas cuestións por resolver na Sociedade da Información, sobre todo se temos en conta que se renova cada momento (a Sociedade do Coñecemento é unha páxina que se actualiza por segundos). En Código fixemos un repaso dun programa (máis práctico, máis vangardista) que, a xuízo de Miguel Merino, director do congreso, é como un gran boletín tecnolóxico de última hora. GaliciaTic, como se dixo na páxina anterior, inclúe este ano dous tipos de foros: un de experiencias empresariais de éxito en torno ás TIC e outro de reflexión sobre innovación e futuro da Sociedade da Información. Tamén se inclúen almozos coloquio e unha serie de paneis temáticos con contidos de actualidade.

Aquí incluímos o programa para todos aqueles que, polas razóns que sexan, non teñan un programa oficial a man.

25 MARTES DE OUTUBRO

9.30 Sala 1

Cara onde están a estender a súa funcionalidade os ERP's?

Os sistemas ERP's centran o seu ámbito en cubrir os principais procesos internos das organizacións, tanto os relacionados cos procesos de negocio, como os procesos de xestión. Moderador: Carlos Suárez Rey.

· "A tecnoloxía ERP como ferramenta de xestión a construción", Pilar Guerrero Cruces, product manager de BAS-ERP, Libertas Consultores.

· "Os CRMs e os SRMs, extensións naturais dos ERP's", Álvaro Gómez Vieites, socio director de SIMCE Consultores.

· "Os sistemas para a análise da información e o soporte á

dirección", Antonio Pereira Rama, consultor de EOSA.

Sala 2

O futuro dos ERP's: a conectividade intelixente de datos

A conectividade intelixente de datos permite a calquera programa automatizar a xestión externa, eliminando as barreiras na transmisión de datos e información entre diferentes ERP's. Moderadora: **Idoia Mancebo**, responsable de Comunicación de TLR

· "Como sacar maior rendemento ó seu ERP": **Antonio Castro**, director comercial TLR

· "(Caso práctico) Un paso máis: conectividade mediante PDAs": **José Luis Álvarez**, xerente de Shylex.

· "Demostración de integración de utilidades de conectividade intelixente nos ERP's": **María Jesús Montes**, formadora de TLR

Sala 3

Tecnoloxía GPRS/UMTS: novas solucións e oportunidades de negocio

A incesante incursión das tecnoloxías en mobilidade, tanto no mundo empresarial como na sociedade en xeral, posibilita a apertura dunha nova concepción das comunicacións. Moderador: **Juan Carlos Suárez Cebreiros**, director xeral de Level Telecom. Participa **José Antonio Zumalave Rivas**, director técnico de Level Telecom.

· "Solucións Tecnolóxicas Móviles aplicadas ó fogar": Pablo García Blat, responsable de Produto de Arteixo Telecom.

· "Da Mobilidade cara a Produtividade": **Miquel Gummà Maragall**, responsable de Solucións de Datos de Vodafone España



11.00

Acto inaugural (coa presenza de **Salustiano Mato**, director xeral de I+D)

11.30

Pausa-café

12.00

Sala 1

Como converter a estratexia en accións? Cadro de mando integral

Relator: Anselmo Sánchez, de Aptivo Consulting

Caso práctico: José Luis Hernández, director de Medios da Caixa de Aforros de Burgos.

Moderador: José Manuel García Oya, director de Negocios de Coremain

Sala 2

A publicidade on line:

segmentación e medición de resultados en tempo real

Moderadora: Ana Domínguez, directora de Archidoc.

· "A publicidade e Internet, o medio publicitario máis completo, above o below the line?": Rubén López Ferreiro, director de GaliciaBanner.

· "A rendibilidade de Internet como soporte publicitario, a optimización do investimento en tempo real": Patricia Pérez Colomer Cachafeiro, responsable de Marketing on line de Caixa Galicia.

· "As ferramentas tecnolóxicas de marketing on line para a planificación, execución e análise de campañas en Internet": Ultano Kindelán, director comercial de Doubleclick.

Sala 3

Mobilidade e comunicacións na empresa

Moderador: Juan José Manso, xefe de Preventa Local-Marketing de Telefónica.

· "Calidade de servizo e seguridade en redes Wi-Fi": Tino Rodríguez, director técnico de Ogmios España.

· "Aplicacións sen fíos no sector Retail Moda": Juan Manuel Méndez Reyes, director xerente de IterData Networks.



14.00

Almozos e coloquios

Un convidado especial dará unha semi-conferencia antes do almorzo, facilitando a resolución de dúbidas no entorno dun coloquio durante os postres.

16.30

Foro Empresarial: casos de éxito

Exporanse aplicacións de éxito, a cargo de empresas de distintos sectores que teñan implantando as solucións de novas tecnoloxías da información. As empresas que interveñen optan como finalistas ós Premios Empresariais de GaliciaTic 2005.

Moderador: José Ramón Ojea Vidal, director de Servizos Avanzados



18.30

Conferencia

Tecnoloxía e negocios nun

mundo en Rede

· "O futuro das telecomunicacións": Roberto Saracco, director área de investigación de Telecom Italia Lab.

· "O futuro do comercio electrónico": Laurence Fontinoy, directora de marketing eBay España.

Moderador: Jesús de la Pedraja, director Territorial de La Caixa.

Laurence Fontinoy

É licenciada en Enxeñaría de Xestión pola Universidade de Lovaina (Bélxica), MBA olo IESE (Barcelona) e Stern Graduate School of Business (en New York). Antes de incorporarse a eBay España, hai tres anos, desenvolveu a súa carreira no sector das telecomunicacións en marketing, lanzando novos servizos e como responsable de segmentos. Ten traballo en Estados Unidos, Bélxica, Holanda e España. En eBay España ocupou o posto de directora de Categorías durante tres anos. Hoxe en día desempeña o cargo de directora de Marketing.



Roberto Saracco

É licenciado en Informática e Matemáticas e doutor en Física das Partículas Elementais. Estivo involucrado no deseño de software para os primeiros sistemas SPC italianos nos anos setenta e ten participado en actividades de estandarización no CCITT durante os anos oitenta na área de técnicas de descrición formais. Ten traballado en organizacións internacionais de estandarización. Tamén presidiu o grupo da Unión Europea para planificar actividades de investigación europeas na área das tecnoloxías de software. En 2004 recibiu o Premio Salah Aidarous pola súa contribución á área de xestión de redes. Entre 1996 e 1997 presidiu o Grupo Visionario de Redes Super Intelixentes para dirixir a investigación cooperativa a nivel da Unión Europea e actualmente forma parte do Proxecto Libro Visionario da UE. En 1999 e 2000 propuxo e levou a cabo un proxecto do Banco Mundial no marco infoDev para fomentar as relacións comerciais entre os países norteamericanos. É responsable do proxecto Fistera (<http://fistera.jrc.es>) onde se prognostican as traxectorias tecnolóxicas dos vindeiros quince anos na información e as tecnoloxías. Ten publicado máis de cen artigos en xornais e revistas e seis libros de gran importancia, incluíndo *A desaparición das*

Telecomunicacións.



20.00

Entrega de Premios GaliciaTic 2005 e cocktail
Preside José María Barja Pérez, presidente de FEUGA

26 **MÉRCORES**
DE OUTUBRO

9.30

Sala 1

O ERP de cuarta xeración, a xestión integral da empresa

Moderador: Antonio José Vázquez González, director xeral de Gadi Planificación Empresarial.

· *“Management e as TIC”*:

Emilio Santos Casas, director de consultoría de Exact Software.

· *“A xestión comercial integrada”*:

Rafael Simón, socio director de Duck Fin

· *“As TIC e a calidade como medio para xestionar a empresa nun entorno consolidado”*:

Eugenio González de Haz Díaz-Castroverde, subdirector xeral do Grupo Radio Vigo.

Sala 2

Cidade Móbil

Cidade Móbil é o concepto desenvolvido por Telefónica Móviles para definir unha nova carteira para servizos orientada ás necesidades das corporacións locais. Pretende dotar de mobilidade a moitos dos servizos da cidade que actualmente as corporacións xa emprestan noutras canles (Internet, presencial, etc.).

Moderador: Ignacio Aller García, director territorial de Zona Noroeste de Telefónica.

Interveñen Valentín González, director de División de Grandes Cuentas de Telefónica Móviles, Martín Muñoz Navarro, Concello de León, intendente xefe da Policía Local e Manuel Mendieta, director comercial para España e Portugal da empresa Tao-Gedas.

Sala 3

As PEMES e o uso racional das TIC

Moderador: Xavier Alcalá, conselleiro de Emetel Sistemas.

· *“Retos tecnolóxicos para a PEME galega do século XXI”*:

Nieves Brisaboa, subdirectora da Sociedade da Información.

· *“A pequena e mediana empresa na Sociedade da Información”*:

Joaquín Torres, director xeral de A-cero.

· *“Un socio para a PEME”*.

Optimización tecnolóxica e rendibilidade empresarial”:

Manuel Lago, xerente de Emetel Sistemas.



11.00

Encontros e cafés

12.00

Sala 1

Banda ancha e televisión dixital

Moderador: Ramón María Lois, representante do COETG

Interveñen: Jacobo Penide Quintela (Televés), Jaime Vázquez Oliván (da Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual da Xunta de Galicia) e Eduardo Fernández Puértolas (AETIC).

Sala 2

As novas tecnoloxías ó servizo do cliente

Moderadora: Estrella Martínez García, subdirectora de comercialización de Correos.

· *“Influencia TIC nas sociedades modernas: redes sociais, eCommerce e eGovernment”*:

Luis Álvarez Sabucedo, do Departamento Telemática da Universidade de Vigo.

· *Innovación e novas tecnoloxías en Correos”*: David Sáez Gómez de la Torre, director da Unidade de e-Business de Correos.

· *“Trazabilidade e servizos telemáticos”*: Juan Carlos Burguillo Rial, departamento de Enxeñaría Telemática da Universidade de Vigo.

Sala 3

Externalización TIC e servizos xestionados

Moderador: Ignacio Escobar Sanz-Dranguet, de Comunitel

· *“Solucións empresariais para PEMES”*: Miguel Ángel, Seidor

· *“Solucións BRS”*: Javier Almendro, Sun Microsystems.

· *“Acordos de nivel de servizo”*: Javier Ramos, xerente de Altia.



14.00

Almorzos-coloquio

Un convidado especial dará unha semi-conferencia antes do almorzo, facilitando a resolución de dúbidas no entorno dun coloquio durante os postres.

16.30

Foro profesional: tendencias das TIC

Tendencias tecnolóxicas

relevantes para un futuro vindeiro: banda ancha e evolución.

· *“O cocktail de tecnoloxías sen fíos no mundo da mobilidade”*.

Un novo paradigma para as tecnoloxías de proximidade”:

Josep Cedó, director de I+D+i de FuturLink.

Con Leandro Pérez Manzanera, presidente de AUTELSI

Facilitador estratéxico: Fernando Pardo Bustillo, socio de PWC.

· *“Wimax, Wi-Fi”*: Kiriako Vergos, conselleiro delegado de Codium Networks.

Josep Cedó

Enxeñeiro superior de Informática por La Salle de Barcelona e Master IT Management pola URL e Software Libre pola UOC. Antes de fundar FuturLink, Josep foi o máximo responsable de proxectos relacionados coa mobilidade na Corporación Catalana de Radio e Televisión Interactiva durante dous anos, liderando e xestionando proxectos relacionados con MMS, SMS, J2ME, GPRS e Streaming.

Previamente, Josep traballou tres anos en Nokia I+D como *project manager* en iniciativas baseadas nas tecnoloxías de terceira xeración no Wireless Application Development Center, realizando proxectos sobre aplicacións J2ME, MMS ou Mobile Chats. Josep tamén traballou dous anos en PICIS, multinacional norteamericana na que desenvolveu aplicacións tecnolóxicas para recoller os datos dos instrumentos médicos nas salas UCI en nas salas de operacións.

Kiriako Vergos

Vergos ten unha ampla experiencia no sector das telecomunicacións, ó ter sido un dos fundadores de Gammatel Inc., fundador de Munditelem e de Spark Inversiones, con estudos na London School of Economics. Ten traballado en institucións en Londres como Sotheby's PLC ou o British Broadcasting Corporation, antes de pasar ás finanzas na City, o centro financeiro da capital inglesa. É o responsable da creación da empresa de telecomunicacións Transcom en España e Grecia. O seu seguinte proxecto foi a firma operadora española Munditelem, que conseguiu colocarse como líder en servizos fijos de prepago. Ó longo destes últimos anos consolidouse como un dos principais impulsores da tecnoloxía de banda ancha por radio en España. A finais de 1998 foi fundador de Milenio Redes, que foi o proxecto pioneiro en desenvolver redes de telefonía fixa sen fíos en España. En 2003 crea Codium Networks, integrador de sistemas pioneiro no Sur de Europa sobre tecnoloxías Wimax. Neste momento, Codium está ó cargo do primeiro despregue Wimax en Galicia, colaborando co operador R.



Leandro Pérez

Leandro Pérez é doutor en Ciencias Físicas, licenciado en Ciencias Económicas e Diplomado do IESE. É presidente da Asociación de Usuarios de Telecomunicacións e da Sociedade da Información (AUTELSI) e director dun máster tecnolóxico do Instituto Superior da Enerxía (Fundación Repsol). Ten intervido en numerosas conferencias e cursos. É autor do libro *As Tecnoloxías da Información na Nova Economía*.

18.00

Pausa-Café

18.30

Conferencia de clausura

“Sociedade dixital, tecnoloxía ó servizo do cidadán”: Proxecto Estratéxico 22@bcn

Con Pere Fons, director xerente de 22@

Moderador: Ramón Bermúdez de Castro, decano do Colexio Oficial de Enxeñeiros de Telecomunicacións de Galicia.



Pere Fons

Licenciado en Filoloxía Catalana pola Universitat Autònoma de Barcelona e licenciado en Ciencias da Información, tamén pola Universitat Autònoma de Barcelona. Ó longo da súa carreira ten desenvolvido diversas actividades: redactor de información política, xefe de negociado de acción municipal ou asesor de comunicación. En 1990 traballou para poñer en marcha da imaxe corporativa da Universidad Nova de Catalunya. Entre 1990 e 1997 foi xefe do Gabinete do Rectorado e xefe de Comunicación da Universitat Pompeu Fabra, en Barcelona. Entre 1997 e 2000 ocupou o cargo de director xeral da Fundació Universitaria del Bages, en Manresa (Barcelona). Entre 2000 e 2005 foi xerente da Universitat Pompeu Fabra de Barcelona. Na actualidade é xerente de 22@ Barcelona.

"Neste encontro coñeceremos as últimas noticias sobre tecnoloxía"

Miguel Merino, director de GaliciaTIC, considera que este congreso é como premer a función "actualizar" no coñecemento tecnolóxico do noso país



GaliciaTic vén este ano con dose incrementada de ambición e obxectivos. Máis ca nunca é como a páxina do xornal onde figura a última hora tecnolóxica e, maiores, a peza chave que cingue a oferta e a demanda. Para Miguel Merino (director do evento), o desenvolvemento de tecnoloxía, o fabricante, o consumidor e o usuario galego non terán outro remedio que encontrarse, ó longo dos dous días que dura GaliciaTic, 25 e 26 de outubro.

Ademais, serán dúas xornadas para lembrar, con todo tipo de conferencias e mesas redondas, unha "pequena" cuestión que convén lembrar sempre que sexa posible, e incluso cando non veña a conto: as novas tecnoloxías fan que os negocios sexan máis rendibles e competitivos. Non é cuestión de copiar ó pé da letra o exemplo catalán e proxectos como 22@, pero non nos viría mal un pouco de catalanismo... non?

REDACCIÓN



-No anterior e neste número de Código falabamos, medio en serio medio en broma, de que GaliciaTic se quere poñer preto de nós, os usuarios de tecnoloxía, e que a intención ben podería ser a de guiarnos o rato sobre o tapete. Non se chegará a ese punto, pero si que se quere captar máis a atención dos asistentes posibles, non é certo? Cales serán as medidas postas en xogo para interesar máis ó sector?

-A isto pretende responder o programa deste ano, diferenciar as intervencións dirixidas a profesionais, de aquelas que atraían a atención do empresario e/o profesional no sector das TIC. Por primeira vez en GaliciaTic, intervirán nun Foro Empresarial, directamente, empresarios que teñen aplicado as TIC nos seus procesos de negocio, xirando en torno a mobilidade e outros usos da tecnoloxía que melloran moito a competitividade pola vía da innovación e a xestión do coñecemento. Por outra banda,

imos brindar ó público profesional das TIC unha sesión especializada sobre tendencias tecnolóxicas nun futuro inmediato, o que por forza ten que espertar o seu interese, en liña cun dos obxectivos deste congreso: servir de facilitador para a difusión das TIC aplicadas ós negocios.

-Seguindo co tema da anterior pregunta, temos que recoñecer que do programa hai cuestións abondo que captaron fortemente a nosa mirada. Unha delas é a presentación da iniciativa Proxecto22@. Fálenos por favor deste proxecto. Sería viable a posta en práctica de algo similar en Galicia?

-Este proxecto emblemático que afecta a unha zona importante da cidade de Barcelona propónse integrar unha zona industrial degradada na economía do coñecemento. Con este obxectivo, abóndase unha verdadeira revolución tecnolóxica. El Poblenou, principal núcleo da industrialización española durante o século XIX, propónse hoxe como a principal plataforma económica e tecnolóxica de Barcelona e Cataluña. Isto implica, por unha banda, un cambio radical na súa especialización produtiva.

-En que sentido?

-No sentido de conseguir que practicamente dúas terceiras partes das súas exportacións sexan hoxe de bens de intensidade tecnolóxica alta ou media-alta. A competitividade futura depende da capacidade de integrar as novas tecnoloxías da información e a comunicación, á vez que se intensifican as actividades terciarias-industriais densas en coñecemento e o emprego de calidade.

-Ten máis implicacións este proxecto, por exemplo na feitura física da cidade?

-Si, por suposto. Esta iniciativa supuxo un cambio importante da regulación urbanística, a través dun compromiso de tódalas administracións ás que concirne, substituíndo a antiga cualificación urbanística "11a" pola moderna "22@", que regula os usos e a intensidade da edificación, establece os incentivos para a transformación e para atraer as actividades "@", densas en coñecemento. Todo isto deberá

permitir a creación de ata 130.000 postos de traballo localizados na zona.

-Cousa que sería inaplicable en Galicia. Néguenos esta frase, por favor...

-En Galicia, este modelo a min se me antolla moi interesante, ó fío das nosas propias transformacións, algunhas traumáticas como a reconversión do naval, a máis inmediata que pode afectar a parte do sector pesqueiro e outras futuras que virán, froito dos moitos cambios sociais e económicos que se están a producir. A experiencia en Cataluña pode servírnos como referente inmediato a contemplar.

-Que novidades podemos agardar da nova edición de GaliciaTic?

-Fundamentalmente proceden dos propios plantexamentos empresariais. As TIC evolucionan moi rapidamente, pero as aplicacións que son a fonte de melloras no eido da competitividade deben ser mellor difundidas para acadar un meirande impacto. Este congreso centrarase este ano nas aplicacións que apoian os procesos de negocio, como comercio electrónico, mobilidade, ferramentas integrais de xestión de nova xeración, aplicacións sectoriais, domótica, xestión das comunicacións e outros.

-É posible que un congreso destas características, dentro das súas limitacións, active dalgunha maneira o panorama tecnolóxico galego?

-Por suposto, en canto pon en contacto oferta e demanda. Un evento así é un foro que propicia os contactos e o intercambio de coñecemento, no que xorden oportunidades para todos aqueles actores relacionados coas TIC que, como emprendedores de novos negocios en Galicia, son cada vez máis numerosos e importantes.

-Que persoas lle gustaría a vostede ter en GaliciaTic? Dito doutro xeito: a quen vai dirixida principalmente esta nova edición?

-Por igual a profesionais e empresarios das TIC e usuarios delas. Estudantes do eido universitario, de formación profesional e todo aquel

interesado no uso e aplicación das novas ferramentas.

-A quen non lle gustaría ter en GaliciaTic?

-Polo devandito, calquera que teña interese en asistir será benvido.

-San Caetano ten outros nomes, outras personalidades, outros directores xerais, outro conselleiro de Innovación. Que é, ó seu xuízo, o que debe agardar GaliciaTic do novo equipo de goberno? Que é, segundo vostede, o que debemos agardar tódolos galegos do novo equipo en materia da Sociedade do Coñecemento?

-As novas autoridades deberán coñecer o antes posible a situación do sector e, sobre todo, ós novos emprendedores e iniciativas empresariais que queiran establecerse en Galicia. Sobre todo, desenvolvendo actividades de valor, que poidan crear emprego de alta cualificación, para que os nosos mozos ben formados non teñan que andar á procura de emprego fóra de Galicia, como ocorría ata o de agora. Tamén é responsabilidade da Administración promover a demanda dende unha perspectiva de uso das TIC. É dicir, privilexiando a implantación da Sociedade do Coñecemento en primeiro lugar, dende os entes públicos, á vez que favorecendo a contratación pública das empresas nosas. O proxecto 22@ que imos presentar propón un modelo de integración entre a iniciativa pública e os emprendedores que debería terse moi en conta.

-GaliciaTic botaría unha man nesta iniciativa de sacar a Galicia adiante?

-De feito, GaliciaTic só pretende ser un instrumento que apoie e axude nesas políticas á Administración pública.

-No congreso resérvase unha parte do programa para debater sobre mobilidade. Cre que hai un futuro real para que esta nos permita alonxarnos da oficina e desenvolver igual o noso traballo sen necesidade de facer acto de presenza?

-En todo caso, ese é un eido onde aparecen continuamente novas oportunidades, derivadas da rápida evolución tecnolóxica. En GaliciaTic poderán coñecer as novas de última hora deste tema e do sector tecnolóxico en xeral.

-Cales son os persoeros do programa de actividades que vostede destacaría?

-Son moitos os relatores de interese, pero eu destacaría a Roberto Saracco como un auténtico *gurú* do mundo das telecomunicacións, cun discurso rompedor e futurista. Ademais, a web do congreso, www.galiciatic.com, publica os méritos sobresaíntes de cada un dos convidados.

REDACCIÓN

-Como Conselleiro de Innovación, que opinión lle merece a celebración de congresos como GaliciaTic? En que medida cre que repercuten en beneficio do noso país? Dito doutro xeito: que nos perderíamos se non se convocasen estes salóns?

-A Consellería de Innovación e Industria aposta decididamente por unha política que promova a cultura da innovación e do I+D nas nosas empresas, e de xeito estratéxico o desenvolvemento da Sociedade da Información. O Congreso GaliciaTic supón un excelente instrumento e oportunidade para achegar a Sociedade da Información ao mundo empresarial.

-Vostede está aínda “acabando de chegar” ó seu cargo na Xunta, un cargo que, ó noso xuízo,

EN CONCRETO O NÚMERO DE PERSOAS DE MAIS DE 65 ANOS É UN 5% SUPERIOR EN GALIZA, E PARA A XENTE MAIOR, AQUÍ COMO NO RESTO DO MUNDO, AS NOVAS TECNOLOXÍAS REPRESENTAN UN RETO NADA DOADO.

é de gran responsabilidade. Sobre todo porque Galicia non aparece nos primeiros postos nos rankings de penetración das novas tecnoloxías por Comunidades. Nin sequera aparece pola metade. Pódenos falar dalgunha medida concreta que estea a preparar o Goberno galego para paliar esta situación?

-O primeiro que debo sinalar é que estamos a revisar as análises feitas porque ás veces dáse por feito que determinadas situacións dependen unicamente por exemplo da ausencia de infraestruturas e isto é só un factor que inflúe na situación actual. Dito iso, si que podemos adiantar algunhas das medidas nas que xa estamos traballando. Cohesionaremos e daremos forza á Comisión Interdepartamental para a Sociedade da Información; elaboraremos un Plan Estratéxico Galego para o impulso da Sociedade da Información; apoiaremos as empresas en xeral e as PEMES en particular en canto á súa modernización tecnolóxica no marco da Sociedade da Información e coordinaremos as accións co resto das administracións para que os

recursos sexan empregados coa maior rendibilidade. Máis adiante tentaremos articular medidas para facer máis accesibles os servizos de banda ampla a colectivos desfavorecidos.

-É certo que ós galegos en xeral non nos gustan as novas tecnoloxías da información? É certo que é practicamente imposible introducilas en determinados sectores económicos, sobre todo nos de tipo máis tradicional?

-Quen di que aos galegos non nos gustan as novas tecnoloxías? É certo que temos unha poboación mais envellecida que o resto do Estado. En concreto o número de persoas de mais de 65 anos é un 5% superior en Galiza, e para a xente maior, aquí como no resto do mundo, as novas tecnoloxías representan un reto nada doado. Mais dito isto, as causas da falta de desenvolvemento da Sociedade da Información en Galiza temos que buscalas noutro lado: dunha banda a falta de infraestruturas de telecomunicación en xeral, e banda ampla en particular, en grandes áreas de Galiza e, doutra banda, e isto é determinante, a falta de contidos e servizos de interese e utilidade para a nosa poboación. Téñase en conta que xa hoxe existe unha base de poboación moi importante que vive en áreas a onde chega a banda ampla e podería ser usuario de Internet e nono é, unha das causas principais polo que sucede isto é, como dicía antes, por non existiren servizos e contidos dabondo que o fagan atractivo.

-O anterior conselleiro de Innovación situou en 2007 o momento en que, por fin, poderíamos falar de cobertura total en Galicia de Internet de banda en ancha. Se pode seguir falando nestes mesmos termos? Podemos contar con esa previsión?

-O 28 de setembro pasado o Ministerio de Industria en colaboración coas CCAA adxudicou un concurso por mor do cal todos os núcleos de poboación terán acceso á banda ampla en outubro de 2008.

O CONGRESO GALICIA TIC SUPÓN UN EXCELENTE INSTRUMENTO E OPORTUNIDADE PARA ACHEGAR A SOCIEDADE DA INFORMACIÓN AO MUNDO EMPRESARIAL.

-Volvendo a GaliciaTic. Que lle diría vostede ás empresas (galegas ou con presenza en

GALIZA TEN QUE SUBIRSE AO TREN DA SOCIEDADE DA INFORMACIÓN E DO COÑECEMENTO SEN TARDAR.

Galicia) e ós asistentes potenciais que estean neste momento dubidando entre apoiar ou non decididamente este tipo de encontros tecnolóxicos? Que lle diría para que optasen por estar alí, con todos nós?

-Este tipo de encontros constitúen foros privilexiados para o xurdimento das sinerxías imprescindibles para acadar os profundos cambios que se precisan. A participación dos sectores económicos implicados na potenciación da Sociedade da Información é tan necesaria como o compromiso da administración para acadar o éxito neste terreo.

-En termos de Sociedade da Información, cara onde vai Galicia? Que nos depara o futuro? Estaremos dentro ou fóra, enriba ou debaixo do Coñecemento?

-Galiza ten que subirse ao tren da Sociedade da Información e do coñecemento sen tardar. Temos algúns elementos valiosísimos que nos facilitarán a necesaria converxencia co resto do Estado e con Europa e que nos permiten ser optimistas: contamos, por exemplo, con tres facultades de Informática e unha de Telecomunicacións nas universidades galegas. O noso capital humano é inmillorábel, pero temos que impedir que as persoas formadas sigan a emigrar despois da súa formación en Galiza por non poder acadar postos de traballo axeitados no noso territorio.

-Cal é o estado da investigación científica en Galiza? Queda moito por acadar niveis similares aos das Comunidades máis ricas? É certo que vai apostar vostede polo retorno dos científicos que tiveron que facer o mesmo que tiveron que facer antes milleiros de galegos: emigrar?

-Temos un sistema público de I+D en alza, cada vez mais competitivo, pero un sistema de I+D privado pequeno e débil. En calquera escenario futuro dedúcese que fai falla unha cantidade inxente de investigadores, sendo poucos os que se integran nas empresas. Tal e como está a situación actualmente será necesario duplicar o persoal investigador sobre todo no entorno empresarial, se queremos ser competitivos e facer posible as políticas de I+D+i que deben ser deseñadas.



Fernando Blanco:

“Quen dixo que aos galegos non nos gustan as novas tecnoloxías?”

Con motivo da celebración do congreso GaliciaTic incluímos neste número unha entrevista co novo conselleiro de Innovación, Fernando Blanco, co fin de que arroxe un pouco de luz sobre o futuro da Sociedade da Información en Galicia (e viceversa) e as medidas a tomar pola Xunta neste eido. Ninguén dubida de que o noso país é moi deficitario en nivel de penetración de novas tecnoloxías (o conselleiro tamén é consciente disto), pero o problema non se basea, como moita xente cre, en nós mesmos. Dito doutro xeito: ós galegos nos gusta vivir na Sociedade do Coñecemento, temos curiosidade por saber que é Internet, pero nunca se nos deron (en moitas zonas) boas condicións de acceso nin servizos abondo atractivos e interesantes.

O país autosuficiente

A Consellería de Innovación, que anunciou o seu camiño a seguir para os vindeiros anos, quere emprestar máis atención ó software libre e que o 80% da enerxía de Galiza proveña de recursos renovables

Máis internautas. Mais aposta polo software libre. Accesos para todos. Melloras condicións para os investigadores galegos e non galegos. E, sobre todo, afondar todo o que sexa factible nas posibilidades das enerxías renovables, na procura de conseguir que o 80% da enerxía producida no noso país se orixine con este tipo de recursos. Estes son algúns dos retos que anunciou hai días o conselleiro de Innovación, Fernando Blanco, con motivo da presentación no Parlamento das novas medidas que vai levar a cabo ó longo dos vindeiros anos. A continuación, incluímos un repaso polo que poderíamos chamar “os futuros movementos do novo Goberno galego en materia de enerxía, I+D e Sociedade da Información”.

Todo o que compete ó departamento de Fernando Blanco. Todo o que, polo menos en teoría, deixa de ser manifesto de intencións para converterse en feito.



REDACCIÓN

Fernando Blanco anunciou hai uns días no Parlamento as novas medidas que o seu departamento vai desenvolver nos próximos anos en todas as áreas competenciais da Consellería: Enerxía, Política de Recursos Minerais, Promoción Industrial, Comercio, I+D+i, Sociedade da Información e Turismo. O conselleiro de Innovación e Industria adiantou a elaboración de novos planos estratéxicos nos eidos da enerxía, da investigación e desenvolvemento e da sociedade da información, ademais de prometer a renovación dos marcos legislativos en materia de recursos mineiros, comercio interior, consumo e turismo.

I+D+i

O esforzo en I+D+i que realizará Galiza incrementárase, segundo Fernando Blanco. É este un dos asuntos estratéxicos polos que aposta a Consellería de Innovación e Industria na mellora da competitividade da economía galega. Blanco anunciou a creación dun Plano Galego de Investigación, Desenvolvemento e Innovación Tecnolóxica, de execución cuadrienal, que dotará de coordinación e coherencia

todas as actuacións neste campo, actuacións que contemplan a execución de medidas estratéxicas, organizativas, financeiras e en recursos humanos. Neste último aspecto, a intención do departamento de Innovación é aumentar o persoal investigador e profesionalizar a actividade de I+D+i. O esforzo en investigación e desenvolvemento situarase no 2% do PIB, segundo as intencións da Consellería de Innovación e Industria.

Sociedade da Información

Co obxectivo de colocar a Galiza nos niveis de desenvolvemento da Sociedade da Información propios doutros países, a Consellería de Innovación e Industria elaborará un “Plano Estratéxico para a Sociedade da Información de Galiza” (PESIG). Segundo explicou Fernando Blanco, este plano non vai ser unha suma de proxectos, senón que vai estar concibido dun xeito “holístico”, pondo especial atención en todas as liñas de actuación horizontais.

O principal instrumento para a elaboración, aprobación, seguimento e control deste Plano, será a Comisión Interdepartamental da Sociedade da Información que tratará de aproveitar sinerxias tanto a nivel de coñecemento como de infraestruturas e servizos. O despregue da banda ampla en todo o país serán outras das prioridades do gabinete, así como o apoio ao software libre e o impulso dunha plataforma de lingua e cultura galegas para acadar o dominio galego.

Plano enerxético galego

Fernando Blanco fixo fincapé na necesidade de que Galiza, como produtora e exportadora de enerxía, teña un maior peso na toma de decisións sobre o sector enerxético galego, cousa que, segundo dixo, ata agora non se produciu. A consideración das enerxías renovables como claves do desenvolvemento enerxético e económico xeral de Galiza é a base dun Plano Sectorial de Fomento das Enerxías Renovables que o conselleiro de Innovación anunciou como parte do novo Plan Global Enerxético. Neste senso, Fernando Blanco asegurou que a intención da Consellería é aumentar a potencia instalada cos criterios de evitar e revisar as actuacións en áreas ambientalmente sensibles, garantir a repercusión do beneficio económico das infraestruturas nos afectados e mellorar a tecnoloxía dos aerogeradores. O obxectivo final é que o 80% da enerxía producida no país se orixine nos recursos renovables.

Asemade, prevese abordar un plano para impulsar o aproveitamento da biomasa como fonte enerxética, recurso que ata agora constitúe un dos puntos máis febles en Galiza e no resto do Estado en materia de enerxías renovables.



Fernando Blanco afirmou que a Consellería que dirixe deixará de apostar polas centrais minihidráulicas na produción de electricidade, xa que non chegan a cumprir niveis positivos a nivel produtivo e, pola contra, si teñen grandes efectos negativos no eido ambiental.

Na súa política enerxética, Innovación e Industria acometerá planos para o fomento do aforro e o uso racional e eficiente da enerxía, para a mellora enerxética nas explotacións agrarias e para a mellora da calidade da subministración eléctrica, que na actualidade rexistra evidentes déficits en zonas rurais de Galiza.

Recursos minerais

A Consellería de Innovación e Industria impulsará a aprobación dunha Lei de ordenación de minería de Galiza, por mor do atraso e da ineficacia da Lei de Minas vixente, que data de 1973.

O coñecemento dos recursos minerais de Galiza é fundamental, segundo o titular de Innovación e Industria, polo que se está a promover a actualización de datos xeolóxicos, mapas e estudos científico-técnicos de augas minerais, en colaboración co Instituto Geolóxico y Minero de España.

Promoción industrial

Fernando Blanco asegurou que a Consellería de Innovación e Industria, na orde de amparar e expandir a actividade industrial galega, aposta polo investimento en formación técnica para as empresas, polo fomento da cooperación entre as PEMES, base do tecido produtivo do país.

Con este obxectivo Blanco anunciou medidas concretas de apoio aos sectores de produción, como é a creación da Axencia Galega para o Desenvolvemento Industrial, un órgano que actúe como observatorio empresarial de asesoramento e impulse a creación de plataformas autonómicas para o intercambio de coñecemento entre as PEMES de áreas próximas. Dentro da Axencia, a consellería vai crear unha unidade de Servizos á Internacionalización da PEME co obxecto de posicionar as nosas empresas no mercado internacional.

Mellora do comercio galego

A principal preocupación da Consellería en materia de Comercio é atender e dar apoio ao pequeno comercio, que segundo Fernando

Blanco constitúe a realidade comercial do país. A globalización económica, a penetración das grandes multinacionais na economía galega e os novos hábitos de compra e consumo que aquelas implicaron colocan o pequeno comercio nunha grave desvantaxe competitiva e en graves apuros para afrontar os cambios económicos. Lonxe de cambiar ou reestruturar o pequeno comercio, a Consellería de Innovación pretende potenciarlo e dinamizalo, coa intención de que aumente en competitividade.

As liñas de actuación a seguir neste eido atacan os principais problemas do comercio galego: a atomización máis a falla de especialización, de formación e de innovación. A Dirección Xeral de Comercio, apuntou o conselleiro de Industria, deseñará un Plano de Mellora do Comercio Galego con cinco liñas básicas de traballo: ordenación do sector, información e formación, mellora do comercio retalista, colaboración e promoción e recuperación do comercio rural. A elaboración dunha nova Lei de Comercio Interior de Galiza será outra das iniciativas a desenvolver pola Consellería.

Consumo

O marco normativo en materia de consumo, establecido na Lei de consumidores galegos de 1984, está atrasada a xuízo do titular de Innovación e Industria, polo que se promoverá a elaboración dunha nova lei máis a modificación do actual Consello de consumidores e usuarios. A atención aos colectivos vulnerábeis como inmigrantes e minusválidos é un dos eixes da política de consumo da Consellería, polo que se promoverán convenios e se editarán manuais para a integración destes colectivos no mercado galego. Blanco afirmou que dende a consellería se potenciará o asociacionismo do sector, a transparencia, os sistemas de mediación e arbitraje e a eficacia das oficinas municipais de información ao consumidor, que hoxe en día presentan deficiencias no seu funcionamento.

Turismo

O turismo cultural, en cascos históricos, urbano, de litoral, de natureza e de incentivos, van ser as modalidades que promocionará a nova Consellería de Innovación e Industria que elaborará ademais un novo marco legal.

O reequilibrio do espazo turístico e a desestacionalización, van ser outros dos obxectivos da Consellería que prestará ademais, segundo explicou o conselleiro, unha especial atención á calidade da oferta e á formación. Finalmente Fernando Blanco apostou por atraer ao noso país visitantes de novos mercados turísticos e potenciar o Camiño cun Plano de Calidade que mellore os servizos, a oferta complementaria e o entorno.

REDACCIÓN

¿Que é INEO?

INEO é unha asociación de empresas que desexan colaborar implicándose de xeito activo e sostible no desenvolvemento do seu entorno socio-económico, promovendo a implantación

INEO será a gran asociación empresarial das tecnoloxías da comunicación e a información promovida polo Consorcio da Zona Franca de Vigo.

das tecnoloxías da información e a comunicación, a innovación baseada na xestión do coñecemento e a aprendizaxe permanente como elementos claves para competir nun contexto de mercado global.

O sector TIC en Galicia

Máis de 700 empresas integramos o sistema productivo das tecnoloxías da información e a comunicación. O noso peso na economía galega ha de facerse valer no eido social, cultural e político. A única maneira de conseguilo é

beneficiándonos da cooperación mutua e colaborando a través

26 proxectos divididos en tres áreas: mercado, estratexia e mellora continua, e mellora de recursos.

dunha organización que defenda os nosos intereses.

INEO será un novo espacio de valor no que se desenvolverán estratexias e accións comúns ás empresas galegas que desenvolven as súas actividades ó redor da xestión do coñecemento e ás tecnoloxías da información e comunicación en Galicia.

Despois de 3 anos de traballo, un exhaustivo estudio do sector e múltiples encontros con empresarios e expertos, INEO está a piques de botar a andar.

VANTAXES: novos mercados, cooperación entre empresas, I+D+I, unha voz común fronte a administración, formación...

Contamos cun plan operativo de lanzamento

que contempla a execución de 26 proxectos divididos en tres áreas: mercado, estratexia e mellora continua, e mellora de recursos. Estes modelos abranguen diferentes áreas como formación, exportación, I+D+I, observatorio tecnolóxico...

O noso modelo de explotación prevé a creación dunha organización dinámica, economicamente solvente e a plena disposición dos socios e da sociedade galega. Na actualidade un grupo de 50 empresas forman o comité de socios.

Os nosos obxectivos

Contamos con 5 obxectivos básicos:

1. Promover e desenvolver o tecido asociativo coma elemento clave para competir nunha economía global.
2. Dotar ó sistema productivo das TIC de infraestrutura e recursos propios.
3. Fomentar entre as empresas e o entorno a innovación baseada no uso das tecnoloxías.
4. Desenvolver obxectivos de cooperación que

potencien as capacidades das empresas.

5. Favorecer a expansión e implantación de produtos e servicios baseados nas TIC.

As vantaxes de pertencer a INEO

1. Aproveitamento de sinerxias a través da cooperación entre empresas.
2. Mellora da posición competitiva perante a globalización.



3. Acceso a novos mercados. Expansión internacional exterior.
4. Acceso a recursos complementarios.
5. Posibilidade de executar estratexias e acceder a negocios de maior envergadura.
6. Incremento de capacidades e competencias cos recursos existentes.

Empresas socias de Ineo

AACCENTIA MULTIMEDIA
ACADEMIA POSTAL
ACTIVO COMUNICACIONES INTEGRALES
ADIANTA
ADIGAL
ALNITAK
ALTIA
ARCHIDOC
ARTEMIS
ASM SOFT
AVANZAS.COM
AYCO
BAHÍA SOFTWARE
BASTET
CAI
COMASIS
COREMAIN
D. G. I.
DESADI 10
EDISA
EFENET
EMETEL
ERICTEL GALICIA
EOSA CONSULTORES
GADI PLANIFICACIÓN EMPRESARIAL

CODIGO CERO
HGA
IDEAS POSIBLES
IMAXIN SOFTWARE
INFOJC
INFORCINSA
INTERACCIÓN
ITERDATA NETWORKS
LEVEL TELECOM
LUCIO PERRISOFTWARE
MACRO SISTEMAS
NIVEL IV
ODASTIC
OPEN-SOFT
OPTARE SOLUTIONS
P&A
PENTARED
PROFESSIONAL TRAINING
PSM
SAEC-DATA
SIGA 98
SISCOM
SOFTGAL
UNIDATA
VISUAL PUBLINET

Contos para dar voltas na cama

Código ofrece, un mes máis, un pequeno repaso por algunhas das webs que che gustaría que visitase o teu peor inimigo

FERNANDO SARASQUETE



[HTTP://WWW.PEGASOESMICAMION.COM/](http://www.pegasoemmicamion.com/)

O meu camión no firmamento. Non é o final dunha edulcorada película sobre un condutor que non pode amar outra cousa có seu vehículo de oito rodas senón a feitura da web que me deu a coñecer, como unha primicia mundial, un dos redactores xefe desta revista (o que non son eu). Abrímolos web e atopamos un camión dando voltas sobre un fondo de estrelas e é curioso como vai evolucionando a iconografía artística occidental, agora que un vehículo Pegaso está sentado tan preto de Deus. Dando voltas e voltas, o camión non ten parada, o que non é de estrañar tratándose como se trata agora dun corpo celeste, subido por un internauta que quixo facerlle unha sentida homenaxe á marca Pegaso. A páxina é un exemplo de como se lle pode sacar punta a un tema que para moitas persoas, polas razóns que sexan, non ten máis interese. Marcas, modelos, tipos, historias reais de xente que xa non ten dedos no corpo para contar as veces que cruzaron España e o seu contorno. A web é unha homenaxe sen tino. Un bonito erro. Foi creada, tal e como se indica ó principio do *site*, a finais de 2004. Malia todo, malia ser relativamente recente, ten aspecto de vella. Como un disparo de perdigóns.



[HTTP://INTERNET.WEBOFICIAL.COM/](http://internet.weboficial.com/)

A “web oficial de Internet” pode coar nun primeiro momento (durante uns segundos), pero un exame posterior desvela o posible engano. Mal pode ir a cousa se a Internet enteira está representada por esta páxina. Imaxínade a sede das Nacións Unidas na rúa do Franco de Santiago. O máis semellante na vida real a esta web é que a min se me ocorra poñer na porta da miña casa a palabra “Moncloa”. Non nos enganemos.



Internet non ten web oficial e, se a tivera, non sería como esta, con esas franxas de cor, ese fondo de liñas e con ese *pop-up* de Fortunecity Movil (de verdade alguén pode crer que Internet pode facer publicidade, tomar partido por algo ou alguén?). O problema desta páxina, ou a súa virtude, é que dependendo de cómo a mires che pode parecer mala ou ben xenial. A min, hai días en que me parece bofísima. En aparencia, non vende nada, non subministra ningunha máquina surrealista para facer abdominais no salón da casa, non achega consellos de autoaxuda. E, sen embargo, aquí estou, falando dela, facéndolle publicidade. A web ábrese con esta declaración de principios (hai que lela con lupa): “*Les saludamos desde las páginas de Internet web oficial; un lugar dentro de la red donde pretendemos ser un punto de referencia para la mejor utilización de los medios y herramientas que este poderoso*

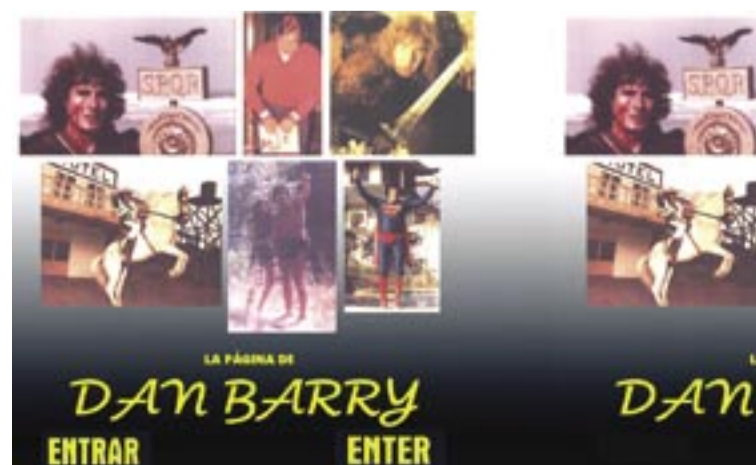


[HTTP://WWW.CITRALI.COM./](http://www.citralli.com/)

O camiño que me levou a este web iniciouse con dúas palabras postas nun buscador: “web+cutre”. Para que nos imos a enganar, os días en que atopar unha web desastrosa era tan doado como atopar unha aberración arquitectónica na paisaxe de Galicia están chegando ó seu fin. Por iso hai que forzar a máquina para levar adiante esta sección, porque os internautas imos madurando e desconfiamos un pouco máis dese curmán ou cuñado que sabe algo de programación e deseño e se nos ofrece para montarnos unha web. Así e todo, segue habendo casos deste tipo, e non sería de estrañar que detrás da planificación desta páxina que comentamos estea o dono do bar onde o *webmaster* se deixa caer de cando en vez. Trátase do *site* de Dan Barry, actor, ensaísta e director que recibe ós internautas con traxe de Superman e con este *frame* de benvinda que podemos ver na imaxe, unhas fotos que, polas razóns de sexan, repítense na banda dereita da pantalla. En realidade, quen está detrás deste proxecto é un actor cántabro que (isto vai en serio) cunha biografía realmente apaixonante (chegou a interpretar ó caudillo cántabro Corocotta na película *Los Cántabros*) que de verdade que se merecía algo moito mellor.

sistema de comunicación nos proporciona”.

E eu digo, en castelán porque queda mellor: *Ole sus huevos*.





[HTTP://WWW.TATTOOKRONOS.COM/](http://www.tatookronos.com/)

A web dun estudo de tatuaxes e piercings en Coslada. Aquí hai un pouco de todo para adornar a presentación, unha balada dos Scorpions pasada por un filtro de organillo, debuxos de cráneos e estoupidos con moito lume, que sempre quedan ben e serven para evitar que ós clientes lles tremen os xeonllos cando vexan vir polo aire unha agulla mecánica en liña recta cara o seu brazo. Á tenda Kronos non vai recibir visita algunha grazas á súa web, e se a recibe será porque o cliente xa tiña pensado antes acudir. Na foto que se inclúe sobre a inauguración do local sae unha señora maior co peito tan cheo de tatuaxes que non te decatás de que son tatuaxes ata que consegués esquecerte das dúas persoas que ten detrás (unha cun vaso) facendo o que normalmente fai a xente nas inauguracións de negocios de amiguetes, parentes ou coñecidos. O estudo márcase un punto con esta foto, xa que todo o mundo sabe que para presentar unha iniciativa de tipo empresarial en Internet non hai nada mellor que captar o ambiente do establecemento coa festa de inauguración xa ben avanzada (esa fina liña que se cruza e a partir de aí, os ollos aparecen sempre vermellos nos obxectivos das cámaras).



[HTTP://ELMEDICO.METROPOLIGLOBAL.COM/](http://elmedico.metropoliglobal.com/)

Señor doutor, cúreme e lle deseño unha web. Internet nunca sairá adiante neste país mentres non se lle empreste abondo atención o labor de programación e deseño. A web do Médico Metropoliglobal (un nome case imposible de

pronunciar á primeira) é tan complicada de ler como unha receita médica redactada por un facultativo viaxando sen asento no autobús. Na Rede, a vista de certa resultados, funciona demasiado iso de *make your own way*, e o doutor que xestiona esta páxina é moi posible que cambie de tema cando, nunha conversa, alguén lle suxire certos cambios de deseño.



-Pois Internet vai evolucionado, doutor, e súa web segue igual que hai cinco anos.

-Non me veña vostede con lerías, aquí estamos para o que estamos.

-Si, doutor.

En Código tamén somos un pouco *metropoliglobais* e non deixamos de ver con bos ollos este tipo de propostas necesarias e beneficiosas para a sociedade pero que, polos motivos que sexan, se ven malogradas por unha teimosía nos vellos esquemas. Na Rede as agullas do reloxo corren máis rápido ca na vida real e os botóns rectangulares á esquerda da pantalla (neste caso, amarelos sobre fondo morado) puideron ter o seu momento de gloria hai anos, pero agora son como un escaparate de tenda de modas sen actualizar. Nós case tivemos medo de premer nestes botóns amarelos, non fora a ser que se romperan. Hai webs que son como esa casa pequerrecha de dous andares da nosa cidade que se vai quedando a sosa rodeada de edificios de moito empaque.



[HTTP://WWW.INSTITUTO BIOLÓGICO.COM/](http://www.instituto-biologico.com/)

Cómpre non pensar que temos algo contra as webs de tipo médico, xa que tampouco é cuestión de poñer ó gremio de doutores en contra nosa, non vaia ser que nos batan máis forte do normal co martelo no xeonllo na procura de reflexos, ou que nos deixen durante máis tempo do necesario na sala da espera mentres vai pasando todo o mundo, ou que en troques de pedirmos que digamos "33" nos pidan un número de trinta cifras. É simple coincidencia que nesta páxina aparezan tantas webs similares. Esta que comentamos, pertencente ó doutor Pérez León, non é un despropósito, pero si que semella un pouco rara de ver, con ese fondo apergamiñado que xa non se leva e,



[HTTP://WWW.LASALUDNATURAL.COM/](http://www.lasaludnatural.com/)

E seguimos a voltas coas webs de saúde. Esta tan azul que temos entre mans é a da Saúde Natural, o programa do doutor Pérez León en Radio Voz. É unha web sinxela, con dous ou tres ligazóns, onde calquera persoa que sexa cidadá rusa se poderá sentir ben a gusto, tal é a homenaxe que se lles fai con esas bandas de cores que cruzan a pantalla (será que a saúde natural vén de Rusia?). Este monumento á simplicidade pasará a historia, ademais, como a primeira web na que se usou a cor azul sobre fondo azul. Hai certa tendencia dos

elementos de pantalla a amorearse cara o lado superior esquerdo da mesma, pero isto solúciónase cun golpe na pantalla en sentido contrario.

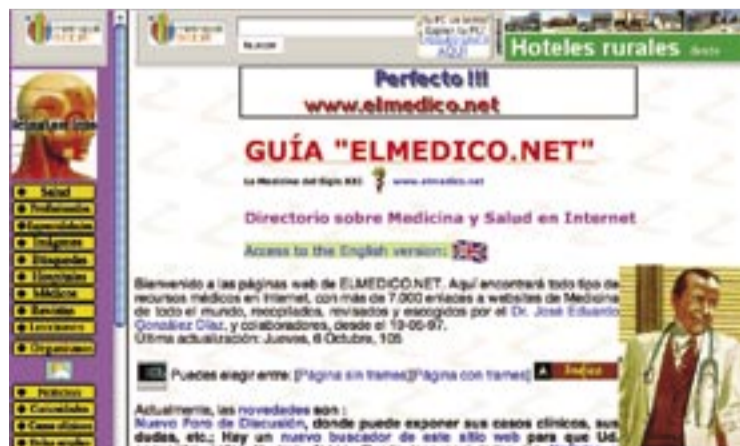


[HTTP://WWW.JEANSDOGSHOP.COM/](http://www.jeansdogshop.com/)

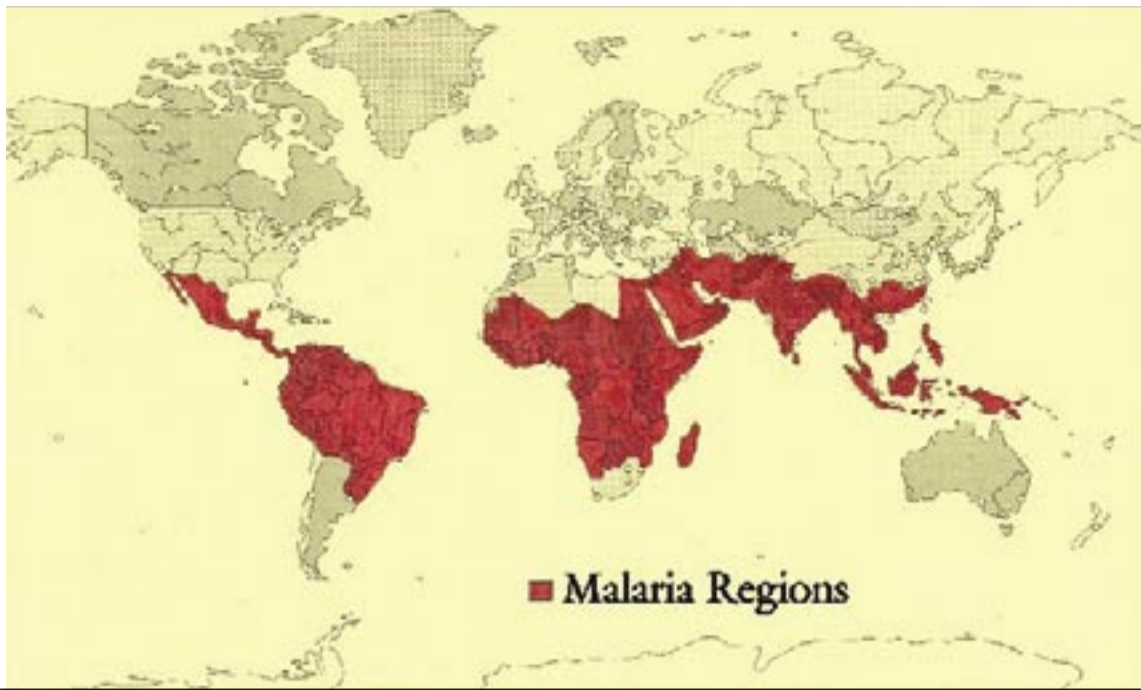
Este é o enderezo dunha tenda de mascotas onde se amosa, ó noso xuízo, que do amor por alguén ou algo non teñen por que saír bos exemplos de creatividade artística. Os peores poemas que se escribiron na historia foron escritos por xente namorada e o mesmo podemos dicir das cancións. Nos karaokes, os momentos máis difíciles de dixerir son aqueles en que sube á palestra un home ou muller sentimental. Nesta web de Jeandogshop.com hai persoas que



queren moito ás súas mascotas e o resultado é este que se pode ver nas imaxes, fotos e fotos de cancións enriquecendo coa súa presenza algunhas obras de arte de sobra coñecidas. A Mona Lisa tiña un Yorkshire no colo e nós aínda non nos enteráramos. Que diría Leonardo disto? Que faría co can? Cómpre ter coidado co amor. Hai persoas que bican ó seu *chihuahua* na boca pero que poderían acabar contigo nun suspiro tropezas sen querer co animalíño. A web de Jean, ademais, está feita en serio. Dito doutro xeito: a cousa cambiaría se ó final da páxina alguén che explicara que o acabas de ver é unha broma, que o deseño é premeditadamente malo. Nós buscamos e buscamos e non atopamos nada diso. Só a foto dun canciño nunha especie de paraíso celestial onde a ninguén, non seu xuízo san, lle gustaría estar.



Os supercomputadores do CESGA dan soporte de cálculo a un proxecto para combater-la malaria



REDACCIÓN

Atopar novos fármacos para loitar contra a malaria facendo uso dunha rede de computadores situados en 15 países é o obxectivo dun proxecto que lideran o Fraunhofer Institute for Algorithms and Scientific Computing de Alemania e o Corpuscular Physics Laboratory de Clairmont Ferrand, en Francia, e que conta co apoio de 38 institucións de todo o mundo, entre elas o CESGA.

A malaria causa actualmente a morte de preto dun millón de persoas ao ano, a inmensa maioría delas nos países máis pobres. Esta doenza resulta cada vez máis difícil de curar debido a que o parásito que a provoca se está a volver resistente contra a cloroquina, o medicamento máis extendido para combater esta enfermidade, e tamén a que o mosquito que a transmite é resistente aos insecticidas comúns.

Para facer fronte a estes problemas púxose en marcha un proxecto que responde ao nome de WISDOM (que é acrónimo de Wide In Silico Docking On Malaria, pero que tamén significa sabedoría en inglés), e que ten como obxectivo unir a po-

tencia de milleiros de computadores distribuídos por todo o Planeta coma se fosen un único supercomputador virtual, e empregala para deseñar fármacos por ordenador.

O descubrimento de novos fármacos será posible grazas a unha aplicación informática denominada Drug Discovery, desenvolvida polo Fraunhofer Institute for Algorithms and Scientific Computing de Alemania e polo Corpuscular Physics Laboratory de Clairmont Ferrand, en Francia. Drug Discovery permite simular por ordenador como reaccionará unha determinada proteína ao unirse cunha molécula, así como determinar se esta reacción permitirá frenar a evolución dunha enfermidade.

No caso da malaria, esta investigación xerou unha cantidade de datos equivalente á capacidade duns 1500 CDs. Esta información debe ser procesada, clasificada e ordenada para poder seleccionar aquelas moléculas que se mostrasen máis eficaces, e que se empregarán para deseñar novos fármacos. Por este motivo, é necesaria a colaboración do Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) e doutras 37 institucións de todo

o mundo que aportan os seus recursos informáticos e de almacenamento.

Os científicos involucrados neste proxecto prevén que a incorporación desta aplicación informática no deseño de fármacos permitirá tanto acortar os tempos destinados a producir novos medicamentos como abaratar os custos de deseño dos mesmos.

Aínda que inicialmente esta rede de ordenadores se destinou á investigación en fármacos contra a malaria, non se descarta empregar este mesmo sistema na procura de remedios contra outras enfermidades.

O proxecto EGEE: unha rede de ordenadores para a ciencia

Esta investigación desenvólvese no marco do proxecto EGEE (Enabling Grids for e-Science), unha iniciativa, na que participa activamente o CESGA, e que ten por obxectivo facilitar o acceso a investigadores e empresas de todo o mundo a importantes recursos computacionais, independentemente da súa localización xeográfica. Isto lograse mediante a creación da maior rede *grid*

de ordenadores existente ata o momento.

En España, ademais dos computadores do CESGA, participan neste esforzo por descubrir novas moléculas que permitan unha máis eficaz loita contra a malaria, máquinas xestionadas polas seguintes institucións: CIEMAT, CNB-UAM, IFCA (CSIC), IFIC (CSIC), INTA, PIC, UNIZAR e UVP-GryCAP

A BUSCA DE NOVOS FARMACOS

O docking molecular computacional, en ocasións chamado apantallamento virtual, docking de ligandos ou binding de proteínas, é unha técnica de investigación que permite predecir se unha pequena molécula, chamada ligando, poderá interaccionar cunha proteína involucrada en procesos metabólicos celulares causantes dunha enfermidade. Isto conséguese mediante o modelado da interacción proteína-ligando: se a xeometría deste par é complementaria e involucra interaccións biomecánicas favorables, o ligando potencialmente interaccionará coa proteína *in vitro* ou *in vivo*. Esta interacción proteína-ligando pode tanto inhibir a función da proteína (ligando antagonista) como favorecerla (agonista). Estas técnicas permítenlles aos investigadores chequear rapidamente enormes bases de datos de potenciais fármacos fronte a unha proteína obxectivo como as pertencentes a parásitos causantes da Malaria, obtendo posibles candidatos e permitindo reducir amplamente o traballo de laboratorio necesario.





BIOMETRÍA: para acceder a... muestra...

David Lombardía
david@elvilmetal.com

En un conocido centro comercial, el vendedor le presenta a un cliente que se acaba de comprar dos ordenadores un nuevo producto "revolucionario" con el que "podrá olvidarse de asignar contraseñas a los usuarios, a un precio ridículo". Éstos, solo necesitarían su dedo para acceder al sistema "con total seguridad". Toda una muestra de la pujanza del negocio de la biometría, que —a pesar de las evidentes carencias del aparato— comienza a introducirse incluso en el sector de *consumo*.

En su acepción *tradicional*, la biometría sería la aplicación de técnicas matemáticas y estadísticas al análisis de datos en ciencias biológicas, pero la acepción más *moderna* de la palabra biometría se refiere a la aplicación de técnicas biométricas a la identificación automatizada de personas en sistemas de seguridad. Las técnicas biométricas se utilizan para medir características corporales o de comportamiento de las personas con el objeto de establecer una identidad.

Así, la biometría permite automatizar la identificación y reconocimiento de personas, y por tanto, las tareas que implican dicha identificación.

Frente a los sistemas *clásicos* de identificación, basados en algo que el identificado conoce (una clave) o en algo que éste posee (una tarjeta o una llave), o en una combinación de ambas dirigida a incrementar la seguridad (tarjeta con clave), los métodos de identificación basados en la biometría evalúan más bien algo que el identificado "posee", esto es, una característica física que le identifica, o le hace único, lo que a priori le dotaría de una seguridad mayor, y de un gran futuro técnico y, por tanto, económico, aunque en la actualidad, diste mucho de ser infalible, como pudieron comprobar distintos experimentos —el más célebre de ellos, de Tsutomu Matsumoto,

que consiguió burlar el 80% de los sistemas que tentó, con una huella dactilar de gominola—.

A pesar de ser una disciplina de seguridad con mucho recorrido pendiente, el desarrollo y la expansión que ha experimentado en los últimos años ha sido vertiginoso, según la mayor parte de estudiosos, muy vinculado a la fiebre por la seguridad desatada tras los atentados del 11S. Tras ellos, fueron muchos los aeropuertos que comenzaron a implantar sistemas de seguridad basados en alguna técnica biométrica, principalmente las vinculadas al reconocimiento de huellas dactilares (más probadas, y menos caras). entre sus empleados, y muchas las administraciones o instituciones públicas que comenzaron a instalar y/o probar sistemas de identificación biométrica. De igual modo, existen propuestas para aplicar técnicas biométricas a los documentos de identificación oficiales (pasaportes, DNI)

Sin embargo, el uso de estas técnicas no es ajeno al debate seguridad versus privacidad, siendo este uno de sus principales escollos. Como reconocía tiempo atrás un directivo de una de las compañías de seguridad que hacen uso de estos sistemas, RSA Security, "la biometría todavía no es muy popular ya que entra en aspectos privados de la persona". Y es que los registros de datos potencialmente muy sensibles que estos sistemas pueden generar en su uso habitual, son de una importancia destacable. Datos aparentemente "inocentes", como los procedentes de la lectura del iris o de las huellas dactilares, constituyen una fuente peligrosa de datos personales. Datos, que, además, no pueden ser cambiados como se cambia de contraseña periódicamente. Es por ello que la gestión de los ficheros de información personal que las aplicaciones de acceso biométrico tratan, se convierte en una necesidad perentoria, en tanto en cuanto constituyen datos especialmente sensibles, y por tanto, necesitados de protección. Un error, negligencia o ataque

puede exponer datos de nivel muy alto.

A pesar de ello, el negocio se presenta jugoso, razón por la que muchas compañías multinacionales, de distintos ámbitos, han realizado ya sus apuestas para el sector: desde empresas de seguridad, como RSA, hasta conglomerados industriales como Siemens, pasando por empresas más modestas, como Kimaldi, una compañía española especializada en la identificación de personas, e incluso fabricantes de productos de consumo que intentan explotar el boom de la biometría con productos dirigidos a los particulares y a pequeñas empresas, con productos como sistemas de reconocimiento dactilar en ratones para bloquear el acceso al PC, que se venden por menos de 100 € (un precio acorde con su seguridad).

La parte que mayor cifra de negocio mueve es precisamente la relacionada con el reconocimiento dactilar, que representa aproximadamente la mitad de la facturación total relacionada con la biometría, por ser la más *popular*. Concretamente, según un estudio del International Biometric Group, una consultora especializada, en cuya web se pueden encontrar numerosos informes gratuitos sobre biometría (previo registro y junto a otros con un precio superior a 3000 euros), el peso de la tecnología de reconocimiento dactilar es de un 48% en el total del mercado, frente a un 12% de reconocimiento facial y un 11% de la tecnología de reconocimiento de iris. Las menos usadas, con un 2 y un 6% del mercado respectivamente son el reconocimiento de la firma y la escritura, y el reconocimiento vocal.

En cualquier caso, las características específicas de cada tipo de tecnología la hacen más adecuada para un tipo de uso u otro. Así, el reconocimiento de la firma es candidato ideal a ser usado en el comercio como elemento de seguridad a la hora de efectuar transacciones (véase, con la cautela que requiere, el siguiente post, y la discusión que originó: <http://www.kriptopolis.org/node/631>).

Asimismo, en el informe del IBG, se incluyen previsiones hasta 2008, donde se prevé una cifra de negocio de 1847 millones de dólares para 2005 y de 2684 millones para el próximo año 2006. Cifras que casi se duplicarían dos años después, suponiendo el despegue de un mercado muy goloso —que se lo digan a Matsumoto—.



Sin embargo, el coste de una *solución biométrica* completa está bastante alejado por el momento del alcance de las empresas pequeñas, pues a menudo precisa de una auditoría previa de seguridad, y de un diseño *ad hoc*, según las necesidades de la compañía. Es de suponer que el desarrollo que se prevé para esta tecnología —en buena parte impulsado por el sector público— termine por hacerlo más asequible, como ha ocurrido con otros tantos productos. Luego, será cosa de cada empresa el decidir si vale la pena olvidarse —o complementar— de las claves de toda la vida y recurrir a este sistema.

Para profundizar más: <http://www.biometricgroup.com/>
www.kimaldi.com

Así funciona

A grandes rasgos —no es el objetivo de este artículo, pudiendo encontrarse con relativa facilidad toda clase de publicaciones que lo tratan con más detalle— el funcionamiento de un sistema de autenticación biométrica sería el siguiente:

En primer lugar, se requiere una identificación o registro previo, es decir, la inclusión del atributo físico que se va a evaluar en una base de datos que servirá de comparación, transformando estos datos en algoritmos matemáticos con los que se comparará posteriormente. Así, cuando se requiere la autenticación de un individuo, este mostrará el rasgo corporal vinculado, estableciéndose una comparación con las plantillas guardadas que puede ser 1 a 1 (se solicita una identificación previa al individuo, como una tarjeta o un número, y se compara solo con ese registro), o uno a todos (se comprueba si una serie de puntos de control coincide con alguno de los registros almacenados y se le asignan los permisos establecidos a ese usuario).

Para la comparación, existen distintos tipos de algoritmos matemáticos, que se basan en el establecimiento de puntos de control, lo cual evita comparar la "huella entera" (lo que sería prácticamente imposible, pues las probabilidades de presentar una lectura que coincida al 100% con la plantilla almacenada es extremadamente baja, debido a la influencia de características dinámicas, como sudoración, posición respecto al lector, etc).

nova@economía

Más información en
www.elvilmetal.com

GPS



Carlos Lozano
cuetorubio@yahoo.es

Xa temos, case ó alcance de todos, un novo aparello que, non tardando moito, nos vai ser imprescindible. O GPS son as siglas de *Global Positioning System*; como xa é sabido, os ingleses escriben ó revés, polo que isto quere dicir Sistema de Posición Global. Detrás deste tipo de iniciais soen agacharse complexos conceptos fóra do alcance do público en xeral. Neste caso tamén é así, pero o que a nós máis nos debe importar é se nos pode axudar, se nos interesa e como pode resultar máis interesante. Como sempre, recomendo ó que queira saber máis que pregunte ó seu buscador favorito. Hai moitísimas páxinas que explican o funcionamento do sistema e a súa interesante historia.

Para o resto chega con dicir que o GPS é outro deses produtos secundarios de sistemas desenvolvidos con fins bélicos. Abstéñome de sacar conclusións, pero é así. O caso é que, a través de sinais obtidos de satélites a miles de quilómetros da Terra, un aparatillo pouco máis grande que un paquete de tabaco é quen de saber con bastante exactitude en qué lugar do mundo se atopa e, mediante uns mapas moi exactos que ten na memoria, pode dirixirnos a calquera outro lugar ó que queiramos chegar.

Para entendermos: chamaremos “navegador” ó receptor de GPS mailo software (mapas e “interface” de funcionamento). Xa temos, entón, que cada navegador está formado por esas dúas partes importantes:

a electrónica de recepción e interpretación dos sinais dos satélites e os mapas que permiten a localización e planificación de rutas de destino.

Obviamente, a calidade destes dous módulos determina a calidade do navegador, pero debemos partir xa do feito de que o módulo de recepción é a base de todo o sistema, e a súa antena, o máis importante, se queremos unha boa cobertura en calquera circunstancia. Debemos prestar a atención debida a este compoñente. Uns mapas mediocres tamén poden facer terriblemente frustrante o emprego do navegador, pero nalgúns casos pódense actualizar ou mellorar, incluso cambiar completamente de software, así que o problema pode ter remedio.

Porque, ó fío do parágrafo anterior, é hora de dicir que os navegadores se presentan fundamentalmente de dúas formas: o que chamariamos “todo nun” –antena, electrónica, pantalla e software dentro da mesma caixa–; e o modular, neste caso o receptor GPS sería un módulo a parte que asociaríamos a un PDA –xa sabedes: esas axendas electrónicas que case máis parecen xa pequenos ordenadores portátiles–, a antena podería estar separada, aínda que hai PDAs con antena integrada, o software estaría instalado no PDA e a súa propia pantalla serviría de visualización. Nos dous tipos de navegadores os mapas veñen en tarxetas de memoria intercambiabes.

Cada un deles ten as súas vantaxes e inconvenientes. Está bastante claro que os navegadores “todo nun” son moi sinxelos de instalar e de traballar con eles, e, aínda que están pensados para levar no coche, poden sacarse por aí de paseo, xa que contan con baterías, se o paseo non é moi longo. A súa principal desvantaxe é que só funcionan co software e mapas



orixinais, e as actualizacións son caras e de instalación complexa. Aínda así, é a elección para quen non teña unha PDA recente ou para que non queira complicar nada a vida, pero hai que asegurarse moi ben de quen o modelo que queremos se axusta completamente ás nosas necesidades. Despois da compra temos que apandar con el.

Pola contra, os navegadores baseados en PDA son moito máis flexibles: como o software está instalado na PDA, podémolo actualizar moi sinxelamente, incluso cambiar de tipo de navegador, se o que temos non nos convence. Ademais, se están dotados de antena externa, son máis sensibles. Pero son un pouco máis complicados de configurar e algo máis incómodos de colocar no coche. Tamén poden resultar algo máis caros, se non temos en conta que a PDA ten outras moitas posibilidades de sernos útil.

Se estamos pensando en comprar

un navegador baseado en PDA, convén non quedarse curto nas súas características técnicas. É bastante interesante que teña conexión Bluetooth, incluso WiFi, xa que a comunicación tanto coa antena externa coma co teléfono móbil é moi doada (algúns navegadores teñen a posibilidade de actualizar datos de tráfico, obras, etc. en tempo real a través do móbil e ademais pódense empregar como mans libres).

Despois de toda esta presentación, chega a gran pregunta: pero, funciona? Pois, se o navegador é bo –que algún malo hai por aí– funciona sorprendentemente ben. Cunha antena externa o sistema non perde conexión practicamente en ningunha circunstancia. Os mapas poden ser tremendamente detallados, non só en estradas, camiños, incluso sendas senón que tamén teñen información de servizos moi útiles: hoteis, gasolineras, farmacias incluso.

A preparación de rutas é moi sinxela, con posibilidades de que o aparello a calcule en función de rapidez, distancia, con ou sen peaxe, turística, etc.

A información é vocal, con agradables voces masculinas ou femininas, a elixir. Podemos facer que discretamente só nos avise do máis importante, ou facer que traballe para nós como un copiloto de *rallies*, marcando a dirección de cada curva da estrada.

Se nos equivocamos nun cruzamento ou desviación, rapidamente recalcula a ruta e ofrece alternativas para volver o bo camiño.

En fin, rematáronse as discusións co copiloto/a que mapa na man, trataba de dirixirnos ó noso destino con resultados penosos as máis das veces. Tamén é certo que así pasará á historia aquel entrañable costume de preguntar a dirección ó paisaniño: Imos ben para....?

A tecnoloxía como aire (o “zapatófono”)

MATÍAS LOUREIRO

Josep Sarriegui informou hai días en El País do proceso de invisibilidade que se está a albiscar na tecnoloxía dos últimos tempos. O fenómeno, que é tanto máis paradoxal se temos en conta que as novas ferramentas afianzan a súa presenza nas vidas de todos, baséase no disimulo e na camuflaxe. As computadoras van camiño de deixar de ter un espazo reservado no fogar, con mobles específicos. En virtude da socialización tecnolóxica, Internet deberá ser tan accesible como o xornal de cada día. Ademais, é posible que tanto móbiles como ordenadores se insiran noutros obxectos de uso cotiá. Se cadra, o debuxante Ibáñez non ía moi desencamiñado cando decidiu inserir o teléfono dun dos seus axentes no zapato.

Por aí parecen ir os tiros. Por unha vía de, como di Sarriegui, “acostumarnos a non sorprendernos”. Facer da innovación rutina. Da vertixe do cambio, acougo. Por que unha computadora ten ese aspecto e non outro completamente distinto, menos intrusivo coas cousas da nosa casa? O máis moderno non é o *modding* (personalización do PC) nin as luces nin as cores futuristas. O máis moderno é que o computador nin se vexa nin se note. Que todo o que nos rodea na casa e no traballo teña dentro duns anos o mesmo aspecto que tivo no pasado. Para explicar este curioso fenómeno, Josep Sarriegui recolle no seu artigo unhas declaracións de Mark Anderson, director das conferencias Future in Review e columnista de The New York Times: “As computadoras como tales tenden a desaparecer; delas é posible que só quede un micrófono para o oído, sempre e cando se demostre que non ocasiona problemas de saúde, e unha pantalla. Pode que para entón todo o hardware ocupe o tamaño dun paquete de cigarrillos, pero máis adiante, cando pasemos a maior parte do tempo conectados sen fíos, as fontes de conexión á Rede estarán



acochadas en calquera parte do entorno”, comenta. Neste contexto, é ben doado supoñer que os deseñadores de produtos e espazos tecnolóxicos terán moito que dicir nos novos procesos. A posibilidade de diálogo incrementarase, establecéndose máis contacto entre fabricantes e consumidores, entre arquitectos e construtores e deseñadores de hardware. As características máis específicas do usuario serán tidas en conta. O tempo libre. As restantes tarefas desempeñadas. Que saibamos ou non escribir a máquina. Que sexamos xordos ou non, que teñamos coñecementos tecnolóxicos ou non. E non menos importante: que teñamos petos na roupa, ou non.

MARIO S. GARCÍA

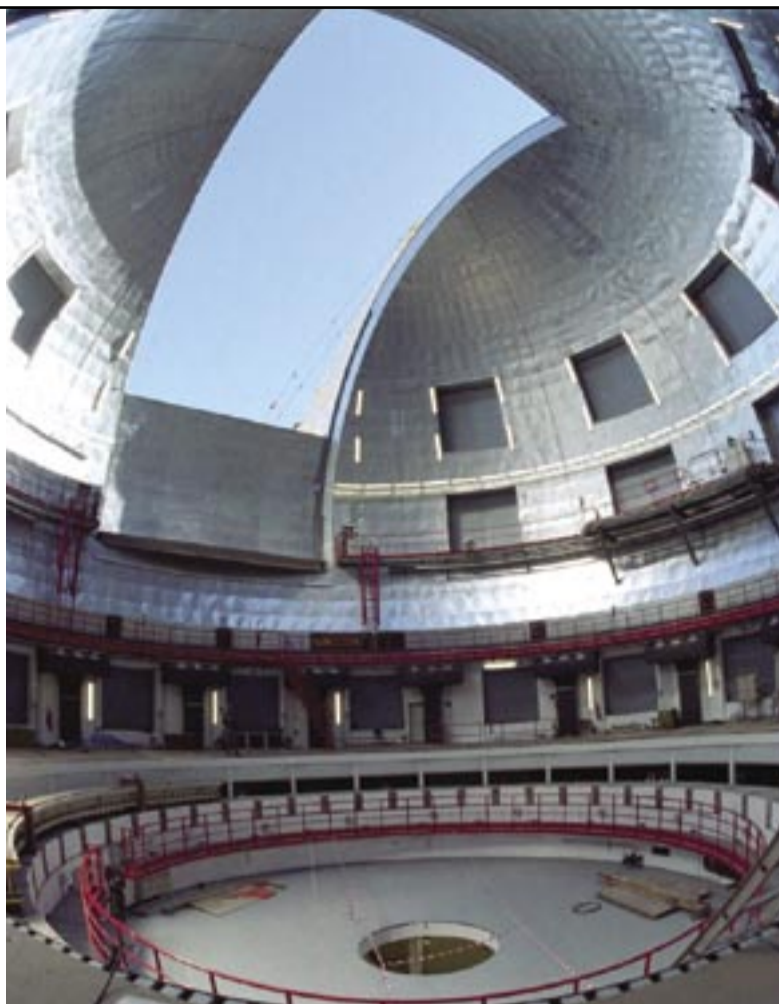
“¿A cuántos gigahercios me decías que va tu ordenador?”. Esta pregunta es irresistible para cualquier buen aficionado a la informática en poder de la última novedad del mercado. Entre un par de astrónomos profesionales, el equivalente sería: “¿Y cuántos metros mide el espejo principal de tu telescopio?”. Aunque la velocidad del reloj y el diámetro de un espejo son simples indicadores de cada uno de los instrumentos, al menos nos sirven para apreciar la potencia de cada uno de ellos.

Hace unos diez años un grupo de ilusionados astrofísicos, liderados por españoles, se atrevieron a proponer la construcción del telescopio con más gigahercios del mundo. A su favor tenían uno de los mejores emplazamientos del planeta para levantarlo, mucha experiencia y, por una vez, un fuerte apoyo institucional. El resultado es el **Gran Telescopio CANARIAS (GTC)**, que está prácticamente listo para entrar en la fase de pruebas finales. 2006 será el año de La Palma, la isla que acoge el Observatorio Roque de Los Muchachos y esta maravilla de la tecnología. Hagamos un breve recorrido a sus características:

El edificio del telescopio tiene una base cilíndrica de hormigón armado. Sobre él se ha construido una cúpula de acero térmicamente aislada de unos 33 metros de diámetro (la altura de un edificio de once plantas). Cuenta con tres filas de aberturas que permiten la ventilación natural durante las observaciones nocturnas y puede

reenvía hacia uno de los siete focos donde los científicos dispondrán sus instrumentos. La idea inicial era que el espejo primario fuera único y de ocho metros. Posteriormente se cambió por un espejo segmentado: un conjunto de 36 espejos planos dispuestos según un patrón hexagonal. Esto equivale a un solo espejo de... ¡diez metros de diámetro! Cada segmento reflector tiene tres actuadores que inducen movimientos muy precisos para lograr la alineación correcta y conformar una única imagen en todo el juego de espejos. Las irregularidades del espejo primario, en conjunto, no superan los 90 nanómetros de error. Esto equivale, si el tamaño real fuera el de la Península Ibérica, a montañas de ¡sólo diez milímetros de altura!

Sin embargo, por muy buenos que sean el emplazamiento del observatorio y la óptica utilizadas, la atmósfera siempre produce algunas perturbaciones: movimientos del aire, cambios de temperatura... Es como mirar una moneda que reposa en el fondo de una piscina con agua. Para verla nítida, una solución de bombero sería extraer el agua, pero en el caso de la atmósfera... “si no puedes con tu enemigo, únete a él”. Ya que no podemos evitar las perturbaciones, generemos otras que las contrarresten. ¿Y cómo? Pues induciendo unas pequeñas deformaciones en ciertos espejos. A esto se le llama óptica adaptativa. El resultado final es una imagen mucho más clara. Para conseguirlo, la luz recibida de una estrella de referencia en las cercanías del punto estelar escogido se analiza 700 veces por segundo. ¿Y si no hay ninguna



Arquímedes: toda la estructura del GTC “flota” en una película de aceite de solo 70 micras de espesor. El telescopio levita sobre el lubricante. El sobrante se recoge, filtra, enfría y se reinyecta de nuevo. ¡Voilà! Literalmente, lo podremos desplazar con un suave empujón.

Una vez que conseguimos mover el telescopio, ¿sabemos realmente si lo estamos apuntando al sitio elegido? Veamos, la esfera celeste la dividimos en 360 grados, cada grado en 60 minutos y cada minuto en 60 segundos. Un segundo de arco equivale al tamaño de una pulga de un milímetro vista a 200 metros de distancia. El telescopio precisa una resolución mínima de ¡0,8 milésimas de segundo de arco! Para conseguirla, se ha dispuesto una especie de cinta alrededor del GTC, con rayas separadas unas de otras por una distancia de 40 micras (0,000040 metros). Con unas cabezas lectoras (básicamente un diodo LED y una fotocélula) se pueden contar las rayitas para saber la posición exacta y también la velocidad de desplazamiento del telescopio. Con este sistema se ha alcanzado una resolución de 0,2 milésimas de segundo de arco. Problema resuelto.

Uno de los instrumentos científicos que ayudará a desentrañar los misterios del Universo será el **EMIR**, siglas del “Espectrógrafo Multiobjeto Infrarrojo”. Para empezar, hay que mantenerlo a $-200\text{ }^{\circ}\text{C}$ para que funcione correctamente. Como sabemos por las películas de espías, los cuerpos, vivos o inertes, emiten una radiación infrarroja según el calor que desprenden. Por eso, a temperatura ambiente el EMIR solo percibiría “ruido térmico”. Enfriándolo con un criostato, las mediciones serán precisas. Además, el instrumento va dotado de una máscara para filtrar el objeto que queremos medir. ¿Qué es la

máscara? A veces, por ejemplo al conducir un coche, el sol se interpone en nuestro campo de visión y nos resulta muy molesto. Para evitar el deslumbramiento rápidamente lo “tapamos” con una mano. De modo similar, el EMIR está dotado de un sistema robotizado de barras horizontales (como unas minicortinas) que se desplazan ocultando los haces de luz que perturban el estudio del objeto que queremos. Cada una de las barras podrá desplazarse de modo independiente, de tal modo que nos permitirá disponer de rendijas individuales. Este sistema ya se utilizaba para luz visible, pero es innovador para infrarrojos. Las especificaciones piden que la máscara sea reconfigurable en tan sólo cinco minutos, realizándose todo ello a una temperatura de $-200\text{ }^{\circ}\text{C}$. Antes, para un instrumento del tamaño de EMIR (30 x 30 cm) el proceso llevaba... ¡una semana!

Por supuesto, los sistemas informáticos que gobiernan todo este tinglado están a su misma altura: el sistema de control opera en tiempo real, la arquitectura es cliente-servidor, totalmente distribuida, nodos VME, ATM, Fiber Channel, CORBA... y muchos, muchos gigahercios.

Más información en <http://www.gtc.iac.es>



operar siempre que el viento no supere los 80 Km/h. Dispone de aire acondicionado durante el día para mantener la temperatura a la prevista para cada noche. El telescopio tiene alrededor de 27 metros de altura (nueve pisos) y pesa sólo 300 toneladas.

El GTC es un telescopio reflector. La luz estelar es captada por el espejo primario (el equivalente a la paellera de una antena parabólica), se concentra en un cristal secundario y por último rebota en un espejo terciario que lo

cerca? En ese caso, se fabricará una estrella artificial mediante un rayo láser que, en paralelo al telescopio, nos dirá cómo está la atmósfera terrestre en sus capas altas. Se estima que en ciertos casos con la óptica adaptativa será como si el espejo principal tuviera 80 metros en vez de diez.

Otro problema es mover las 300 toneladas de la estructura del telescopio con donaire y sin despeinarse. Para resolver esta cuestión, nada mejor que utilizar los Principios de Pascal y de

El año de La Palma

Veo, veo... que ves?

O erotismo atopa o seu medio ideal no anonimato da blogosfeira: aquí vai unha mostra

Se os blogs persoais xa espertaron formigas no noso estómago que nos facían sentir como cando eramos pequenos e pasabamos atentos e nerviosos as páxinas do diario da nosa irmá maior, agora é o momento de falar dos blogs eróticos. Chegamos á parte do diario da nosa irmá na que emprestamos máis atención e na que nos poñemos máis nerviosos, lemos a toda velocidade vixiando a porta, que non entre mamá. E agora, cos blogs vixiamos a porta...que non entre o xefe.



Temos que aclarar que a nosa investigación en busca do erotismo nos blogs en español non resultou tan pracenteira como nun principio cabería supoñer, por fin, tiñamos a oportunidade no traballo de pasar de texto erótico a foto subida de ton sen a tensión de minimizar a páxina web cando se achega un compañeiro, porque estamos a investigar! Pero non tódalas sorpresas foron boas, porque isto do erotismo é como o amor, que é difícil de atopar, que cada un o entende como quere (ou como pode) e que ademais existe xente camiñando por riba da terra que ten moi mal gusto nun casos, e que noutros, nos peores, ten algún tipo de problema sexual, porque deses tamén encontramos, incestuosos, pedófilos e porcós secas, sen ningunha capacidade creativa.



Dos blogs nos que nos mergullamos algúns desbordan erotismo, outros só insinúan, pero todos nos fixeron sentir certas cousas que non debemos sentir na oficina, certo acaloramento, certa humidade...

Agardamos que algún destes blogs pasen a formar parte dos teus favoritos, reláxate porque imos comezar...



CAROLINA CRUZ

[HTTP://WWW.SIN-CALZONES.COM/](http://www.sin-calzones.com/)

Parecía imposible pero volveuse real, así, sen máis, sen pretensión, tal e como di o autor do blog nunha esquina alumeada da súa bitácora, *isto é un intento de erotismo*. Vaite encantar, confesións eróticas que semellan contadas nunha terraza chea de luz, sen complexos, un deseño coidado, textos divertidos, próximos, erotismo dese que todos temos na casa, ou quixeramos ter. Un blog masculino, erótico, sen peitos rebordando a pantalla, nin rubias tinxidas escarranchadas, un gusto (en tódolos sentidos), engancha.

[HTTP://SEXO-TEORIA.BLOGSPOT.COM/](http://sexo-teoria.blogspot.com/)

As mozas falan de sexo, é certo. Teoría do Sexo é un blog dunha moza que fala de sexo, que fala da teoría do sexo, é doado identificarse se es unha rapaza, é fácil descubrirete en situacións moi semellantes, a primeira vez que se che escorreu a man nos vaqueiros, a primeira vez que a vista se te enganchou na perversa curva do cu dalgunha amiga íntima. Trátase dunha conversación cunha amiga extrovertida pero inocentona (unha conversación silenciosa dende maio). Non hai nada que che faga sentir cóxegas impropias, achégate se queres escoitar unha confesión sincera, o erotismo terás que poñelo ti.

[HTTP://CHICACONFALDAR.OJA.BLOGSPOT.COM](http://chicacanfaldar.oja.blogspot.com/)

Son moitos os que miran debaixo da saia vermella, chega a haber 72 comentarios nunha entrada, un blog íntimo multitudinario, se cadra un paradoxo, pero quen non quere que os seus berros anónimos esperten interese? Ademais, rétote a resolver un misterio que baña moitos destes blogs: é realmente unha moza a que leva posta a saia vermella? A ver se chega un vento frouxo do nordés que nos aclare dúbidas.

[HTTP://PORTAL.MUYINTIMO.NET/](http://portal.muyintimo.net/)

Este portal de web eróticos ten dous inconvenientes insalvables: o primeiro que o seu deseño dá

grima, non suxire máis cá fuxida ó universo máis lonxano que exista e a toda présa, sen botar a vista atrás. O segundo problema é que toda clase de blogs teñen un *oquiño* aquí e podes perderte en sitios que fan equilibrio entre a ilegalidade e o mal gusto. Malia isto, podes atopar un top10 de enlaces eróticos, unha selección de textos eróticos, foros, enquisas, etc. En fin, que aínda que custe admitilo, aínda que este portal sexa do máis feo que se apareceu ante os meus ollos, resultarache un bo punto de partida para comezar a busca dun blog erótico á túa medida.

[HTTP://DESCALZA.BLOGSPOT.COM/](http://descalza.blogspot.com/)

Primeiro déixanos ver só os pes que camiñan cun contoneo de gatiña, este é un blog dos que insinúan con moita clase, o deseño é impecable e consegue arrastrarte cara un universo onde todo se tingué de vermello, onde os pasos son silenciosos pero seguros, onde todo se di en voz baixa, é tódolos detalles están ben coidados. Ensínanos, ademais, outros camiños interesantes que pisar, e son moitos e abundan os que camiñan neste blog e deixan o seu grao de area.

[HTTP://WWW.ALTREJO.BLOGSPOT.COM/](http://www.altrejo.blogspot.com/)

Alter Ego é un blog cargadiño de fantasías ou non... pode ser que sexa a realidade sexual deste *blogueiro* que nos deixa a porta do baño aberta cando hai festa na ducha, para que miremos. Sobre un fondo negro atopamos palabriñas de luz, relatos eróticos do máis convencional, que nos deixan desenvolver sen problemas o noso instinto *voyeur*.

[HTTP://WWW.LAAGENDADEVIRGINIA.COM/](http://www.laagendadevirginia.com/)

Virginia é unha prostituta de luxo de 22 anos. Cun coidado deseño (que chega a parecer un encargo comercial), Virginia amósanos a súa vida. Non é un blog sexual, pero ten un seu interese e fotos moi interesantes, unha curiosidade apta para amenizar unha mañá laboral chuviosa mentres fantaseas con cambiar de profesión.

A burbulla das *puntocom* nunca estourou. En realidade, Internet non perdeu nada que fose importante con este fenómeno, ocorrido non se sabe moi ben cando, pero se calcula que nos primeiros 24 meses do século XXI, cando centos e centos de novos empresarios descubriron que non chega con querer vender. Hai que convencer e hai que conseguir que a xente participe. Mercar é, a fin de contas, un exercicio de diálogo.

A burbulla das *puntocom* nunca estourou, e se chegou a estourar foi por que tiña que facelo, tiña que ser así. Agora, coa perspectiva que achega o tempo, semella que deste punto de inflexión saíron máis cousas positivas do que se cría. En primeiro lugar, para os usuarios de Internet. Os receptores da información pasaron a ser emisores.

Eu e máis ti. Nós e vós. Nunca sairá un xornal con futuro dun medio de comunicación onde os redactores escriban para si mesmos.

Antes do estoupido, Internet era un monólogo.

A fin das puntocom foi se cadra o cambio de rumbo máis importante que experimentou a Sociedade do Coñecemento. Ata que chegou ese outro fenómeno do que tanto se fala nos últimos meses: a Web 2.0.

Esta nova etapa, segundo os analistas moito máis interesante, naceu precisamente dunha morte, a da cultura das *puntocom*. Para que existise a Web 2.0, onde Internet é un medio de moitos, tivo que haber previamente a Web 1.0, onde se daban estas características:

- Os usuarios víamos e líamos. Non actuabamos.
- O informativo era máis importante có comunicativo.
- A Sociedade do Coñecemento imitaba, daquela, a estrutura real do mundo das editoriais. Hoxe, seguen a publicar libros unhas poucas persoas, e non por iso son os mellores escritores. Agardando polos seus produtos estamos todos nós, a grea de lectores. Na Web 1.0, se querías novas, chamabas na porta de CNN.com. Agora podes chamar ós teus amigos.

A Sociedade da Información avanza e nós seguimos necesitado das etiquetas. Queremos poñerlle nome a todo. Se cadra a Web 2.0 non existe, e este artigo nunca debeu ser escrito, pero do que non cabe dúbida é de que os internautas de hoxe en día non son iguais cós de hai sete anos. Cambiaron. Medraron. Teñen máis experiencia, non aceptan todo o que se lles conta, non gustan da publicidade intrusiva, nin da falta de creatividade. Internet, que agora pode presumir de ter programas que corren sobre ela

(AJAX ou RSS), fíxose maior con nós e por iso precisamente apenas nos decatamos dos cambios.

O internauta, agora, ten boca.

Aceptada polo tanto a etiqueta Web 2.0, seguimos co artigo.

Hai unha nova orde de cousas que non se pode negar. Falamos da Web 2.0 e ninguén se enteira de nada. Pero se falas de blogs, wikis e redes sociais, a case todo o mundo se lle aclaran os coñecementos. Eses tres elementos devanditos son fundamentais para entender esta nova orde. Eses e máis o seguinte: hai unha revolución no teu computador, e tes o privilexio de non vivir de costas a ela. Non deixes que te chamen consumidor pasivo. Esas son cousas do pasado. “Participa de xeito activo” podería ser un lema para esta nova era tecnolóxica. E se cadra non é tan nova, e non fai máis que reproducir vellos esquemas. Nunha entrevista recente, o galego Enrique Dans contounos que, ó seu xuízo, a **blogosfera** (un dos motores da Web 2.0) é o reflexo electrónico da ágora grega, o espazo das poles gregas onde todo o mundo se xuntaba para falar sobre política, sociedade, cultura, etc. Non se trata dunha moda. Todo o mundo está a sacar as fotos do álbum e a pórle etiquetas para clasificalas. Nisto consiste, a fin de contas, esta revolución.

José Luis de Vicente, no seu texto de *Creación e Inteligencia Colectiva*, di que “*de tódalas encarnacións de Internet, o modelo da Web 2.0 é o que máis se achega a implementar de maneira efectiva a visión de Internet como nun sistema nervioso compartido, como unha intelixencia global distribuída, onde unha estrutura de significado xorde dos procesos colaborativos desenvolvidos por tódolos usuarios*”.

É complicado mellorar esta explicación, de aí que a reproduzamos.

Por suposto, as redes de intercambio de ficheiros, tamén coñecidas como *peer to peer*, teñen moito que dicir neste proceso. Sexan ou non legais (non nos metemos neste tema), o certo é que seguen en activo, baseando toda a súa actividade nunha das características máis destacables do ser humano: a de compartir. Na nova orde de cousas, ten pouco futuro aquela web ou aquel usuario que retén e non intercambia coñecemento. O mundo da Web 2.0 é un patio de colexio onde todos movemos cromos de todo tipo de álbumes.

Non todo o mundo o sabe, pero Internet correu risco de colapso. Como non ía ser doutra maneira se, xa antes do (ficticio?) estoupido da burbulla constatouse un gran incremento de usuarios que, cansos de ler todo o que se lles contaba, decidiron pórse a escribir? Como albergar tanta información? Como clasificala? Todo cerebro humano ten un límite, e hai máis cousas que facer na vida, aparte de estar conectado á Rede. Deste xeito, usuarios, desenvolvedores e demais atoparon a solución en poñer en circulación todo tipo de ferramentas para clasificar os datos de xeito colectivo. Isto chámase *folksonomía*. Por exemplo: cando visitamos o Flickr veremos que non se trata de chegar e ver fotos de outros, xa que a cada usuario se lle require que introduza un termo (etiqueta, tamén coñecida como *tag*). Cada imaxe que alberga o servizo leva asociada unha serie de conceptos. As fotos de Galicia poden aparecer introducindo as palabras “Galicia”, “verde”, “paisaxe”, “chuvia”, “brétema”, “mar” ou “celtas”. Ademais, tamén se soen introducir todo tipo de termos abstractos, como “melancolía”, “acougo”, “fe” ou “verdade”. Para os analistas, a “folksonomía” é un paso máis na democratización de Internet. Xa non só metemos man nos contidos da Rede, tamén na súa estrutura.

A Internet que che espera: Web 2.0

Os programas que fan libre a nova Internet

Así, como programas que operan na Rede, se poderían denominar todos eses axentes da evolución que fan posible este novo concepto de Internet que se nos bota enriba. É moi probable que máis cedo ou máis tarde nos atopemos con termos como **AJAX** (iniciais que xuntan en inglés ó Javascript e ó XML asíncrono). Esta tecnoloxía permite que a Rede sexa máis activa e que existan espazos moito máis amplos para albergar as webs que cargamos na computadora. Isto é precisamente o que fai posible a “milagre” de que Google Maps sexa como é. Ou é que ninguén se preguntou por que non é necesario estar recargando o servizo de xeito continuo e poder facer eses varridos por riba da superficie da Terra.

Outro termo novo que nos estamos a familiarizar é o que define, en tres siglas (**API**) os interfaces de programación de aplicación. Esta tecnoloxía, da que tanto se fala nos blogs máis metidos en materia tecnolóxica, é sen embargo descoñecida para a gran maioría de bitacoreiros e usuarios de Internet en xeral. Sen embargo, cos APIs ocorre como cando nos falan dunha persoa polo seu nome e estamos fartos de coñecela. Todo internauta veu algunha vez un sitio que non é Google onde se incorpora unha caixa de Google.



FIFA 06

PABLO GRANDÍO
DIRECCION@VANDAL.NET

EA Sports leva
anos competindo
con Konami pola

supremacía dos simuladores de fútbol, especialmente dende que esta comezase a ter unhas excelentes vendas con *Pro Evolution Soccer*. Por este motivo, FIFA 06 chega antes de tempo, cun prezo de excepción na versión PlayStation 2 (45 euros), e con grandes cambios para conseguir satisfacer ó usuario que busque a mellor simulación.

Os maiores cambios danse no control e na intelixencia artificial.

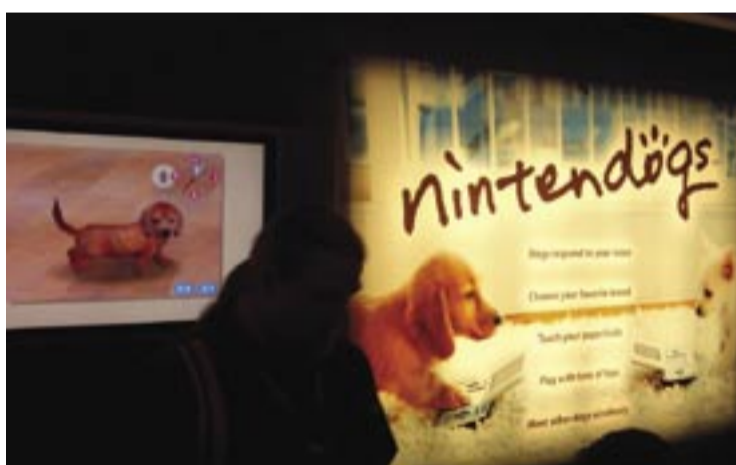
A IA mellorou moito con respecto a versión anterior, mostrando agora un comportamento moito máis realista e estratéxico, seguindo as tácticas de equipo e sen permitir “xogadas comodín” que sempre rematen en gol. Outro cambio importante está no control. EA eliminou o sistema *Off The Ball* introducido na versión 2004 (permitíanos controlar a dous xogadores á vez) e nesta ocasión céntrase na física do balón e nos regates, habendo unha boa variedade e mantendo o régate co stick analóxico dereito das consolas.

En modos de xogo e equipos dispoñíbeis volver a ser increíblemente variado, tendo ata 20 ligas, entre elas a segunda división española ou países pouco habituais como Dinamarca, Polonia ou Corea do Sur. Entre os modos de xogo destaca o modo carreira, o modo desafío e por suposto o xogo *online*. Contando de novo cos comentarios de Manolo Lama e Pazo González, e con centos de cánticos reais dos seareiros, FIFA 06 preséntase como unha moi boa opción para os afeccionados ó fútbol dixital.



Nintendogs

Nintendogs é uno dos xogos máis orixinais dos últimos anos e probablemente o primeiro que fai un uso exhaustivo de tódalas capacidades da consola Nintendo Ds, a portátil de Nintendo que saíu en marzo deste ano e que xa vendeu 200.000 unidades en España. *Nintendogs* é un xogo singular no que poderemos cría-la nosa mascota virtual. Esta non será un *Tamagochi* nin un ser imaxinario,



como nos anteriores xogos do mesmo estilo, senón un cadelo.

A singularidade e orixinalidade de *Nintendogs* radica en que, usando as capacidades da consola —principalmente a pantalla táctil e o micrófono— poderemos interactuar co noso can de maneiras moi divertidas. Poderemos “tocalo”, notando como reacciona ás nosas caricias e agarimos, e poderemos darlle ordes a través do micrófono. Primeiro non nos fará moito caso, pero a base de adestramento e dinámicas de recompensa e castigo, irémolo domesticando ata que se converta no noso fiel amigo.

O xogo inclúe moitos xoguetes

e obxectos que poderemos adquirir para logo usar cos nosos cans (poderemos ter ata tres), dende *frisbies* ata pelotas de fútbol, pasando por todo tipo de accesorios. Ademais, coas capacidades multixogador da consola, poderémolo xuntar co can doutro amigo para que xoguen xuntos. *Nintendogs* é un xogo deseñado para “que teñan can os que non se poden permitir telo”, e pese as evidentes diferenzas, consegue ser una simulación divertida, graciosa e interesante, da que ben falas as cifras de vendas. É todo un fenómeno en Xapón, onde Nintendo DS lidera as táboas de vendas dende o lanzamento do xogo.

novas

Xbox 360 sairá o 2 de decembro

Microsoft confirmou que a súa nova consola de xogos, Xbox 360, sairá finalmente en Europa o 2 de decembro, días despois do lanzamento americano e oito días antes do xaponés, cumprindo a súa promesa dun lanzamento global en todo o mundo este Nadal. A consola sairá en dous modelos, un de 299 euros, o básico, é outro a 399 que incluírá un disco duro entre outros extras. Entre os seus xogos de lanzamento estarán *Kameo*, *Perfect Dark Zero* e *Project Gotham Racing 3*.

Anunciado FIFA Street 2

Electronic Arts anunciou o desenvolvemento de *FIFA Street 2*, segunda parte do seu xogo de “fútbol arcade”. Con lanzamento previsto para a próxima primavera, volveremos a xogar partidos catro contra catro facendo tódalas piroetas posibles. O xogo sairá en PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC e PSP, sendo unha novidade nesta última plataforma, que está recibindo cada vez máis xogos de fútbol.

Anunciado Pro Evolution Soccer Management

Konami anunciou a comezos de outubro que estaba a traballar en *Pro Evolution Soccer Management*, unha versión de xestión futbolística do seu coñecido simulador de fútbol. *PES Management* será compatible con *Pro Evolution Soccer 5*, podendo transferir datos entre os dous xogos, e nos permitirá encargarnos dos fichaxes, adestramentos e xestión en xeral do noso club. Sairá nos primeiros meses do vindeiro ano.

Splinter Cell 4 achégase

Ubisoft anunciou que xa está traballando, dende hai meses, en *Splinter Cell 4*, a cuarta parte da súa saga de espionaxe e infiltración que tanto éxito acadou en pasadas edicións. Esta cuarta parte innovará na xogabilidade, aínda que Ubisoft non dixo en qué, e sairá para as consolas actuais, o PC, e a Xbox 360 a principios do ano 2006.



SOFTGAL

desarrollo e integración de sistemas

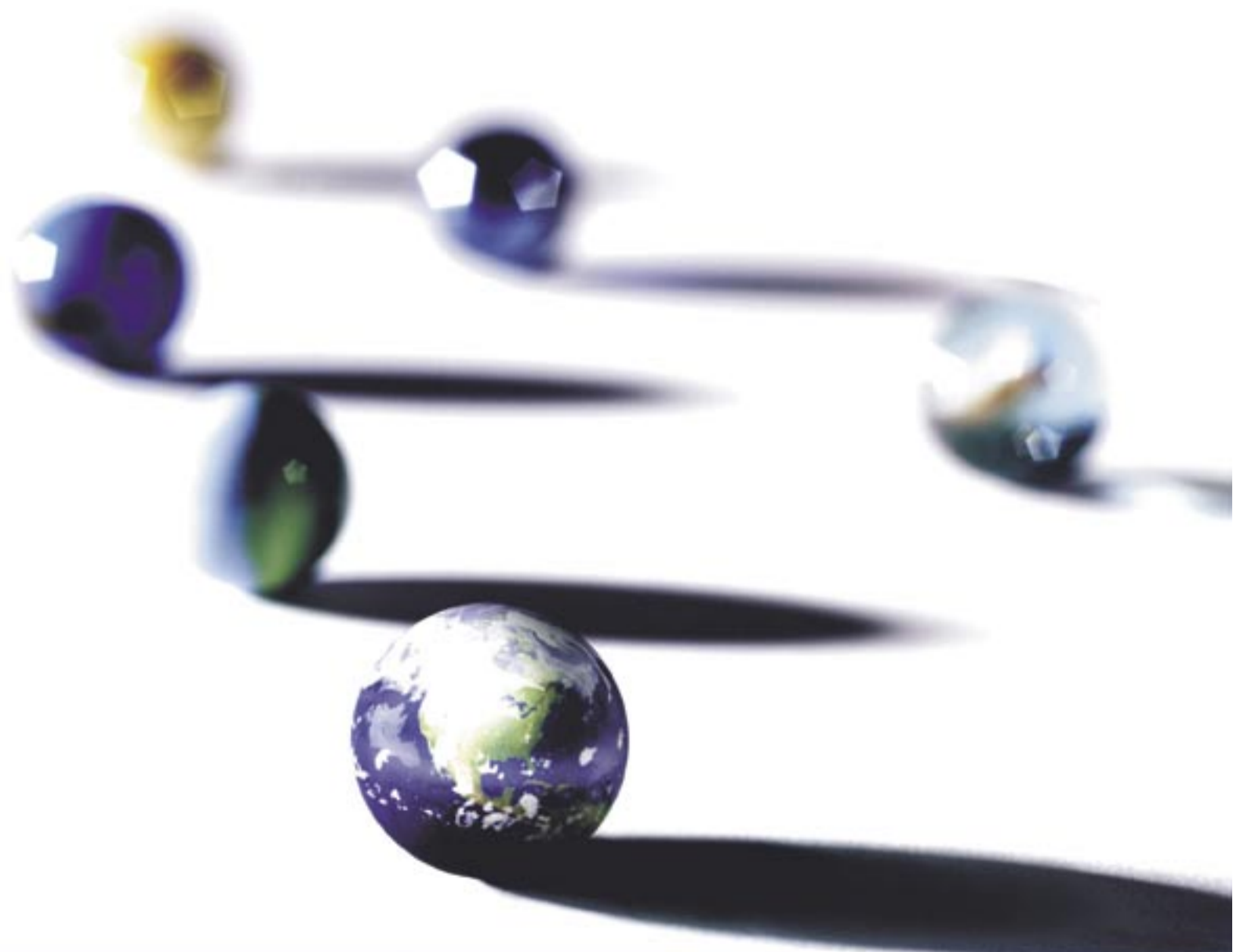
soluciones e-business

ingeniería de sistemas, redes y comunicaciones

integración sistemas multimedia y audiovisuales

soluciones de almacenamiento

infraestructuras TIC



A Coruña

Santiago de Compostela

Vigo

Madrid

Lisboa



internet a demasiada velocidade

2 megas de internet de alta velocidade por fibra óptica, dos de verdade con navegación segura e chamadas gratis entre clientes R para toda a vida

contrata R antes de fin de mes e paga só a metade

consulta as bases desta promoción en www.mundo-R.com
ou chamando gratis ó **1445**

teléfono_internet_televisión

