

Código



Cero

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

NÚMERO 43 MARZO 2006 • PREZO 1€

Xuventude Galiza Net 2006

Novos/as e comprometidos/as

Expoenter foi un mundo

Crónicas dende o salón ourensán

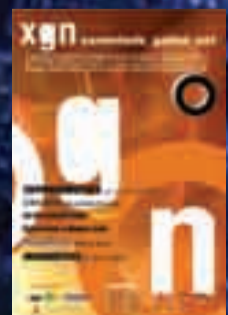
EnBlogs' 06, novos vencellos de sangue

Xuntanza galego-portuguesa de bitacoreiros

Finis Terrae, o gran supercomputador galego

© Cesga prepárase para o que xa sabe facer: ser un referente científico

Especial XGN





SOFTGAL

desarrollo e integración de sistemas

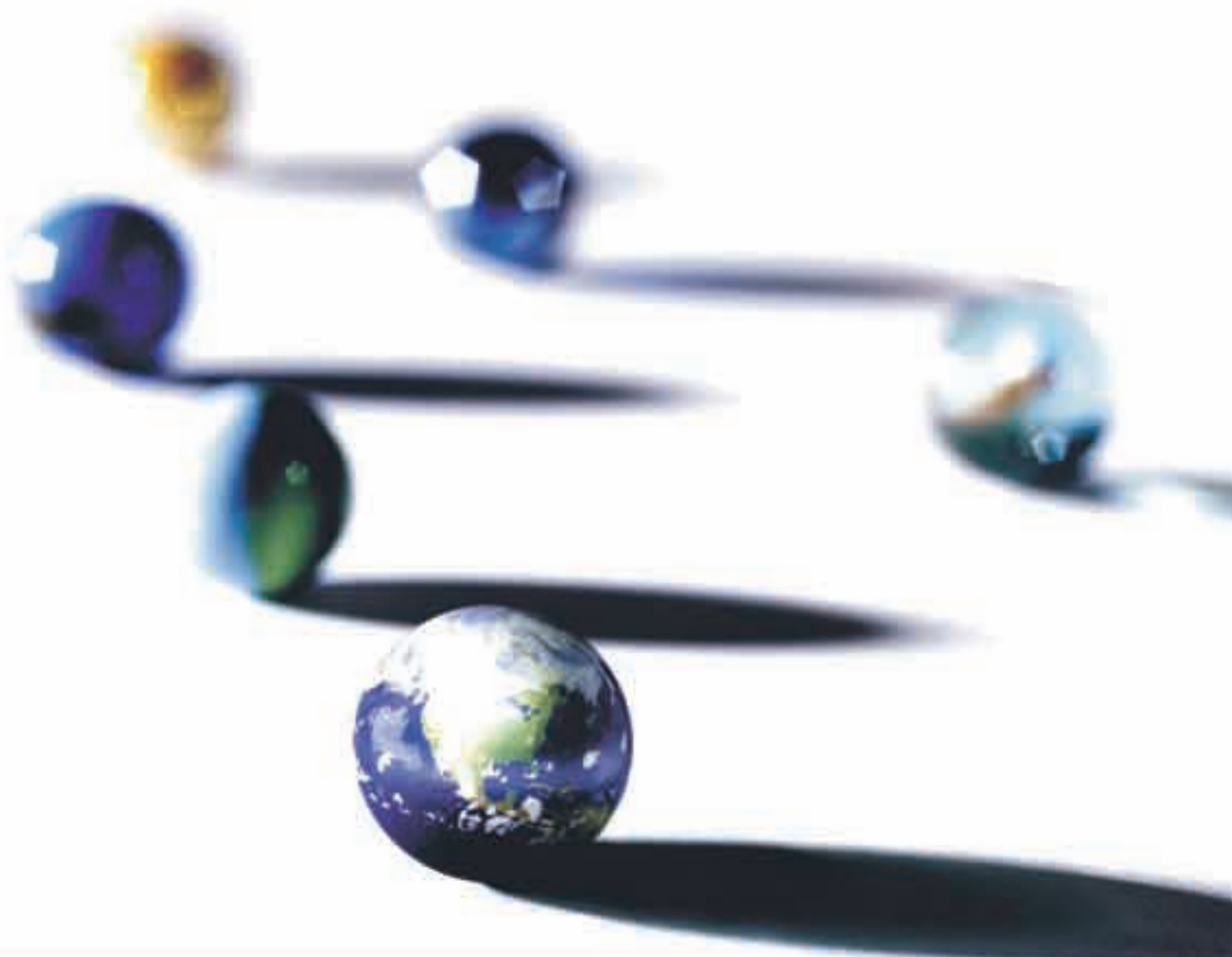
soluciones e-business

ingeniería de sistemas, redes y comunicaciones

integración sistemas multimedia y audiovisuales

soluciones de almacenamiento

infraestructuras TIC



A Coruña

Santiago de Compostela

Vigo

Madrid

Lisboa



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

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

Publicidade:

Raquel Noya
publicidade@codigocero.com

Colaboraron neste número:

Raquel Noya, Marcus Fernández,
Fernando Sarasqueta, Pablo
Grandío e Rob Ruiz

Supervisión lingüística:

Sonia Pena.

Fotografía:

Adolfo Enríquez Calo, Joferpa.

Edita:

Grupo Código Cero Comunicación
UNINOVA.
Políg. 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 43

Marzo/Abril 2006

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...



Os mozos teñen a palabra, os vindeiros días, sobre todo tendo en conta que Xuventude Galiza Net, a xuntanza tecnolóxica máis importante da tempada no noso país, é case exclusivamente para eles. Para a súa formación, a súa socialización e, a maiores (aquí é onde quere facer fincapé o novo equipo organizador) para que leven ós demais mozos e mozas esta mensaxe: que a Sociedade da Información ten que ser unha sociedade onde tódalas voces e tendencias teñan cabida. Emporiso, a Dirección Xeral de Xuventude fará especial fincapé no emprego das linguas non maioritarias como o galego na Rede, ou no acceso das persoas con discapacidades ás canles tecnolóxicas, acceso que ata o de agora amosouse de por si abondo restrinxido. XGN parécenos en Código Cero, unha vez máis, a mellor oportunidade para emitir mensaxes de importancia, e damos por sentado que todo o mundo ten como mínimo unha mensaxe impor-

tante que transmitir. Esta é a razón primordial de que lle dedicásemos 16 páxinas a esta xuntanza, páxinas que conforman un caderniño que poderedes atopar no interior e que é un dos meirandes esforzos que fixemos nesta revista a nivel xornalístico e tamén a nivel de deseño. Neste caderniño incluimos toda a información referente a XGN, e é moi posible que non se nos quede nada no tinteiro, aínda que tamén é certo que durante a elaboración destas páxinas ían aparecendo novos temas que tratar, novas portas que abrir. Porque, non nos enganemos, se falas dun evento como Xuventude Galiza Net acabarás falando da sociedade enteira, sobre todo daquela que decidiu comunicarse e atopar información a través das redes.

Xuventude Galiza Net é tan ampla como un país.

Neste número 43, malia que a maior parte dos textos están dedicados a esta celebración (**que se desenvolve entre o 7 e 9 de abril no Palacio**

de Congressos de Santiago), non quixemos deixar de lado radicalmente outros hábitos, que se poden cualificar de "bos" ou de "malos" pero que, a fin de contas, son nosos e de case ninguén máis. Como por exemplo, a nosa teima de falar mal doutras webs (que tantos problemas de conciencia nos carrega en ocasións...), na sección *Que fixen eu para linquear isto?*, que poderedes atopar a partir da páxina 28. Tamén incluimos un resumo das actividades que tiveron lugar no salón Expoenter, celebrado recentemente en Ourense, onde tivemos ocasión de habilitar un *stand* co fin de facer de xornalistas e tamén de espías e ver cales eran esas cousas e esas tendencias do tecnolóxico en Galiza vistas a través do ollo das empresas. Igualmente, estivemos na presentación do Finis Terrae, ese supercomputador que vai albergar o Cesga a partir do ano 2007 e que nos vai poñer de novo na vangarda no que se refire a supercomputación.

Será un pulo importante para a comunidade científica de Galiza, pero tamén para a sociedade enteira, que é a beneficiaria última de todo o que se desenvolve nos círculos da investigación pública ou privada. Na páxina oito desta revista poderedes atopar completa información sobre a presentación desta infraestrutura.

Asemade, non deixamos pasar a ocasión para falar do fenómeno comunicacional por excelencia do mundo das redes, ese proceso que nos está a levar a todos a ser escritores e xornalistas e ter ó noso alcance o que sempre quixemos ter: un medio informativo. Falamos de EnBlogs'06, un encontro galego-portugués que organiza en Santiago (en Raxoi) o Consello da Cultura Galega e que xirará arredor da *blogosfeira* como elemento de comunicación democrático e revolucionario. Será o día 19 de abril.

novas

Resumo de actualidade de e-comercio e de empresas relacionadas coas novas tecnoloxías **4**

reportaxes

Expoenter: crónicas dende o salón tecnolóxico de Ourense **7**

Finis Terrae: o Cesga contará co supercomputador de meirande memoria compartida de Europa **8**

Especial Xuventude Galiza Net

- Presentación (Internautas á par que comprometidos) **10**
- Actividades para que ninguén durma **11**
- Que é unha party **12**
- Bluesens: a empresa galega que lle plantou cara ós grandes **13**
- Entrevista a Rubén Cela, director xeral de Xuventude **14**
- Case mod: artistas da carcasa **16**
- Presentación do filme Gisaku/Busca extraterrestre **19**
- Pump it up: baila se podes **20**
- Os videoxogos da tempada que atoparás **22**
- Fotografía dixital **23**

Expoenter: crónicas dende o salón tecnolóxico de Ourense **25**

EnBlogs'06, encontro galego-portugués organizado polo Consello da Cultura **26**

Blogprimavera: conto de blogs que nos gustaron nestes primeiros días de cambio de estación **27**

que fixen eu para linquear isto?

A Sociedade da Información vai cara diante, pero deixa manchóns e raspas **28**

xogos

Black (o arcade en primeira persoa) e Star Wars: Empire At War **30**



Telefónica rebasou en marzo a liña das tres millóns de conexións ADSL en España

Supera-las tres millóns de conexións de ADSL en España non é algo que se consiga tódolos días, e neste sentido tódalas olladas do xornalismo tecnolóxico dirixíronse hai uns días cara a Telefónica, que acadou o fito co que abrimos esta nova. Segundo a operadora, estamos ante un logro importante para a compañía e para todo o mercado español, polo que ten de impulso para o afianzamento da Sociedade da Información no país. Segundo datos de Telefónica, o dato significa un crecemento de case un 47% con respecto a marzo do ano pasado, e de máis do 11% en comparación co peche do exercicio 2005, que rematou con 2.720.000 liñas.

VeriNet Party: continúa a animarse o panorama de encontros informáticos en Galiza

O panorama de *partys* informáticas galegas non terá un único punto de referencia. A Xuventude Galiza Net hai que engadir outro encontro de semellantes características, VeriNet Party 2006, que se vai desenvolver entre o 29 de abril e o primeiro de maio. Esta *party* ten o seguinte gran obxectivo: mobilizar á mocidade da comarca de Verín (e á mocidade galega enteira) co fin de afondar na medida do posible nas posibilidades das novas tecnoloxías en chave colectiva. É dicir: que o internauta galego deixe de ser unha cifra, un número illado (cómpre ter en conta que nos encontros informáticos fórnense os vínculos entre os usuarios de Internet e o intercambio de coñecemento). O comité organizador desta *party* agarda contar con entre 150 e 200 participantes. Máis información en www.partyverin.net

Play-Doc serve de escenario á presentación de *A cuarta pista*, o documental do galego Pela del Álamo

A produción audiovisual que se presentou hai uns días no festival Play-Doc de Tui foi coma un resumo certo e veraz do mundo, tendo en conta



que se proxectaron uns 350 documentais do eido internacional, e que estes, pola súa propia natureza, non estaban na súa maioría suxeitos ás limitacións dos restantes formatos audiovisuais. O mesmo espírito de liberdade creativa foi o que recolleu o autor do único produto presentado no certame realizado por un galego, *A cuarta pista*, de Pela del Álamo. A obra, que foi presentada na Área Panorámica, é un ollada directa e tamén unha homenaxe ás novas tendencias circenses, personificadas neste caso polo colectivo compostelá Pista Castro, grupo de mozos e mozas que constitúen a inspiración do documental, polo seu espírito libre e renovador, pola súa natureza "ambulante e emigrante" e por unha filosofía da vida e do traballo que se basea en parte na seguinte premisa: o único que importa é que haxa alguén que estea disposto a rirse. A obra de del Álamo, coproducida por Código TV, serve ademais para facer un percorrido pola historia do novo circo, "un movemento que xurdiu en Europa a finais dos anos oitenta como resposta a un circo en decadencia, que maltratava ós animais e que ficaba atorado na máxima do 'máis difícil aínda'", segundo apunta o director nun comunicado. E continúa: "Como contrapunto a este declive do xénero, o novo circo xorde cun carácter dinámico e tamén inconformista, combinando artes como a danza, o teatro e a música coas disciplinas e técnicas do circo clásico e, sobre todo, ten a capacidade de converter calquera espazo nun escenario, sexa un bar, un teatro ou unha praza".

A Editorial Galaxia quiere manter un diálogo directo cos lectores galegos a través da súa web

Dende a edición primeira de *Antífona da cantiga*, de Ramón Cabanillas, no 1951, a editorial Galaxia puxo nas mans dos galegos máis de 2000 títulos. Hoxe, unha das editoriais máis importantes de Galiza, pendura na



Rede a súa páxina web. Con este portal, Galaxia pretende xerar un espazo de información e comunicación directa co lector a través das novas tecnoloxías. Entre as seccións coas que conta cómpre sinalar a coñecida como *Para ti que les*, na que salientables personalidades da nosa cultura lles recomentan obras en galego ós navegantes. Outros contidos importantes que podemos atopar no portal son os que fan referencia á historia da editorial (dende a fundación ata os nosos días), unha sección de autores destacados, novidades e novas ou un buscador de libros. Ademais, Galaxia mantén un diálogo permanente coa sociedade galega a través do correo que lle ofrece ós lectores a posibilidade de comunicarse co equipo editorial e cos escritores e achegarlle inquedanzas, suxestións, críticas ou iniciativas que poidan enriquecer a uns e a outros. Máis información en www.editorialgalaxia.es

Arousa Party 2006 animará entre o 14 e o 16 de abril o panorama internauta das Rías Baixas

O panorama de citas que xiran arredor de Internet segue a gañar en actividade, cando xa críamos que en Galiza, por ser deficitaria en número de internautas, non daba máis de si. Pero aquí temos a primeira convocatoria de Arousa Party, para levarnos a contraria (e oxalá siga sendo así). Na organización está a Asociación de Internautas das Rías Baixas Galegas (AIRBAG), que vén de ampliar o prazo de preinscrición ata o vindeiro 10 de abril ás 22.00 horas. Todos aqueles que desexen participar neste encontro internauta, que se desenvolverá en Vilagarcía de Arousa do 14 ó 16 de abril, terán que habilitar o pagamento antes do 10 de abril. E, debido a que o aforo é limitado, recoméndase facer o pago con antelación abonda para evitar imprevistos indesexados. Para darse de alta, cómpre encher un formulario cos datos persoais entre os que se debe incluír o enderezo de correo electrónico, que servirá para recibí-los pasos a seguir para inscribirse con éxito. Esta é a primeira edición desta *party* e nela, ademais de diversas competicións de xogos como o *Counter Strike*, o *Need For Speed* ou o *Pro Evolution Soccer 5*, haberá conferencias e interesantes concursos sorpresa entre os asistentes. Máis información en www.arousa-party.com

Debaten na Coruña sobre o futuro da Televisión Interactiva



Fernando Salgado, Secretario Xeral de Comunicación da Xunta de Galicia, inaugurou hai uns días no Centro Social Caixanova da Coruña unha xornada-debate sobre a Televisión Interactiva na que participaron diversos persoeros dos sector para compartí-las súas opinións sobre o futuro desta nova tecnoloxía. Así, cuestións como o produto da televisión interactiva, os actores que interveñen na súa explotación e os contidos a incorporar centraron o debate no que os participantes estranxeiros puideron instruír ós presentes sobre as súas propias experiencias. Dan Chronnell, de Sky, contou o caso de éxito que protagonizan no Reino Unido, onde xa contan con 8 millóns de receptores do seu servizo de televisión ós que principalmente ofrece xogos como contido de valor engadido da Televisión Dixital. Peter Olaf Looms, da televisión danesa, antes as posicións de Chronnell incidíu no feito de que cada país ten unha situación do mercado televisivo completamente diferente, e puxo por exemplo o caso italiano, que é totalmente contraposto ó británico. Máis alarmista foi José Luis Vázquez, de Fresh-IT, que amosou a súa preocupación polo feito de que os consumidores españois estean a mercar receptores de TDT en prestacións interactivas (*zappers*) e comparounos coa compra de televisores en branco e negro. Así, instou a adquirir equipos de prestacións superiores para poder contar cos servizos que revolucionarán o xeito de entender a televisión. Nesta mesma liña, Peter Olaf comparou a oferta actual de televisión co *prato do día*, asegurando que o futuro nos traería un menú *à la carte*. A discrepancia nos discursos chegou con Antonio Rodríguez del Corral, de R, que destacou a importancia da canle de retorno para dar novos contidos, así como insistiu que a *killer application* televisiva sería sen dúbida o vídeo baixo demanda. Evidentemente o resto de participantes (que representan en grande medida a solucións baseadas en TDT ou satélite) tiveron que defender que a canle de retorno non resulta tan crítica (aínda que non negaron a súa importancia).

Tu potencial, nuestra pasión.[™]
Microsoft



Una compañía que mueve 9 millones de contenedores al año.
Utiliza Microsoft SQL Server 2005.

Jettainer gestiona el envío de contenedores de Lufthansa y US Airways en 3000 vuelos a 400 aeropuertos cada día. Para mantener una base de datos con un crecimiento anual del 30%, han realizado una actualización a SQL Server[™] 2005. Para saber cómo, visite microsoft.es/clientesql



© 2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logotipo de Windows, Windows Server System y "Tu potencial, nuestra pasión" son marcas registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y otros países. Los nombres de las compañías y los productos reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas por sus respectivos propietarios.

O prazo para presentar proxectos ós Premios I+D da ONCE remata o 30 de xuño

Xa hai data para a finalización do prazo de presentación de traballos para a edición 2006 do Premio Internacional ONCE de I+D: o 30 de xuño. Estes galardóns, que constan dun único premio de 240.000 euros, teñen o obxectivo de animar na medida do posible o panorama actual de investigación a prol de corrixir e supera-las limitacións derivadas da deficiencia visual. Dito doutro xeito: preténdese botar man da ciencia (enxeñaría, intelixencia artificial, informática, telecomunicacións ou nanoelectrónica) para mellora-la calidade de vida das persoas invidentes.

Un novo buscador de Google revolucionaría o mundo editorial

Google Book Search é un novo servizo de Google que pretende “dar a coñecer os libros e non a plaxialos” segundo declarou Marco Marinucci, director asociado de estratexia e desenvolvemento de Google. Así, dende Google deféndense das demandas de varias editoriais destacando que a compañía pretende “axudar ó ameazado sector editorial” e coidan que a reacción da industria editorial se debe a malentendidos, xa que no novo servizo pretende dar “a coñecer a existencia dos libros e a súa localización” e incluso permitirán ás editoriais decidir a cantidade de textos a amosar no novos sistema.

Nun principio xa contan con que o sistema poida localizar tódolos libros de dominio público, pero tamén farán máis doado o acceso a puntos de venda, sempre garantindo a seguridade do sistema para evitar a copia de contidos (que iría en contra da lei). Incluso anunciaron que os ingresos por publicidade que acade o servizo de Google se repartirán ó 50% cos titulares dos dereitos de autor a quen lles permitirán tamén o acceso a modelos de negocio de pago por visión, impresión baixo demanda ou patrocinio por publicidade. Sen dúbida, toda unha revolución para o mundo editorial.

Symantec advirte: a maioría dos códigos maliciosos da Rede pode roubar datos das empresas



Hai un risco claro e patente de quedar ó descuberto nas empresas que desenvolven o seu labor coa axuda de Internet. Ditou doutro xeito máis coloquial: baixan pola Rede unha gran cantidade de programas que terían sobre a información máis confidencial da nosa empresa o mesmo comportamento ca un ladrón coas xoias dos demais, ou ca un cotilla cos segredos que escoita. Non terían compaixón algunha. Esta mensaxe chega da man de Symantec, empresa especialidade en seguridade informática que nos relembra o moi vulnerables que somos na Rede e o necesitados que estamos de protección (a súa, claro está). Así e todo, os seus informes son de gran valor, porque ofrecen datos dende a fronte de batalla. Por exemplo: o 80% das cincuenta mostras de código malicioso ten capacidade para deixar ó descuberto información confidencial.

Isto é especialmente preocupante, xa que a información, hoxe por hoxe, é posiblemente o valor da cambio máis importante das empresas, aquilo que pode facer que a balanza se incline máis polo éxito ca polo fracaso. Este dato inclúese na novena edición do seu *Informe sobre Ameazas á Seguridade en Internet*, estudo que Symantec presenta cada seis meses e que está considerado como unha das fontes de información máis completas a nivel mundial sobre seguridade informática. Este informe, que abrangue o período que comprende entre o pasado 1 de xuño e o 31 de decembro, céntrase no feito de que os ataques de hoxe en día non se dirixen tanto a destruír información como a manexala, agora que os desenvolvedores deses programas maliciosos son persoas que teñen unha conta corrente que encher de cartos cada mes, unhas débedas que pagar e unha vaidade que atender. Polo tanto, trátase de manipular información libremente sen que o posuidor deses datos sexa consciente de que llos manipulan. Segundo Symantec, o informe tamén fai fincapé na tendencia cada vez maior do emprego de redes *bot* (as robotizadas), así como dos ataques que teñen como obxectivo as aplicacións e os navegadores web, e o emprego de códigos malintencionados modulares. A previsión, polo tanto, é a seguinte: “*Baseándonos na información recollida neste informe e nos informes anteriores, agárdase que se produza a aparición dunhas ameazas máis diversas e sofisticadas, ademais dun incremento do roubo de información confidencial, financeira e persoal co fin de obter beneficios económicos*”. Mal se presenta, polo tanto, o futuro de Internet e o das empresas que traballan en Internet. A solución pasa por varios pasos a seguir:

- Informar nas empresas de por onde se debe andar e por onde non (hai páxinas que case levan escrito na “fronte” o cartel de “perigo de roubos”).
- Ter sempre actualizados os antivirus e os cortallumes.
- Ser prudente na navegación: non andes descargando todo o que atopas pola Rede.
- Empregar regularmente programas de “lavado”, como Ad-Aware ou Spybot.

Softgal recreará virtualmente a Muralla de Lugo e o Ribadeo de finais do XIX

Actualizar o noso pasado para entender o presente, e todo a través das tecnoloxías. Esta é unha das bases do novo proxecto da consultora tecnolóxica galega Softgal, que está a traballar no desenvolvemento de dúas iniciativas de virtualización do patrimonio histórico. O proxecto enmárcase dentro do Programa de Asistencia e Xestión Urbana Sostible (PAGUS) da Comisión Europea. Máis concretamente, o traballo que está a levar a cabo Softgal consiste na recreación en 3D da vila de Ribadeo a finais do século XIX e na documentación e preparación do proceso de virtualizar a Muralla de Lugo dende a súa construción a finais do século III d. C. O traballo consta de dúas partes complementarias. Na primeira fase lévase a cabo un “*gran labor documental no que, seguindo unha metodoloxía de traballo específica e homoxénea, recompílanse datos dispoñibles sobre as distintas obras*”, informa Softgal. O proxecto desenvolvido pola consultora galega para o Concello de Lugo encádrase nesta primeira fase. A segunda é a de virtualización propiamente dita. Consiste na reconstrución en tres dimensións dos monumentos e os espazos urbanos. Estas pezas en 3D empréganse como o soporte de aplicacións interactivas e de webs. O proxecto de Ribadeo é desta segunda fase.

O Club Internacional de Prensa acollerá as primeiras Xornadas de Cooperación e Comunicación Social

O Club Internacional de Prensa, conxuntamente coa Dirección Xeral de Cooperación Exterior, celebrarán do 18 ó 21 e abril a primeira edición das Xornadas de Cooperación e Comunicación Social, encontro que, entre outras finalidades, pretende sensibilizar ós profesionais da información sobre a realidade que supón o labor de cooperación en Galicia. Por outra banda, as xornadas tamén pretenden fomentar a cooperación entre distintos eidos da sociedade, ofrecéndolle a todas aquelas ONGs ou departamentos de voluntariado doutras entidades as ferramentas precisas (incluíndose as tecnolóxicas) para promover mellor este labor que tanto esforzo supón para centos de persoas e organismos, sempre a prol da axuda ó desenvolvemento dos pobos mais desfavorecidos. Os interesados en acudir a este evento, poden dirixirse ó Club Internacional de Prensa en Santiago de Compostela ou tamén a través dos teléfonos 981 545 950 e 981 545 949.

Opentrad: o primeiro tradutor bidireccional de tódalas linguas de España

As novas tecnoloxías da información, con todo o que teñen de perigo para a diversidade cultural (esa lingua anglosaxona que semella poder con todo), permiten ó mesmo tempo a reivindicación do periférico. Contraditorio, non? É coma se estivésemos a falar dun veneno que vén co seu antídoto incorporado. Internet, máis ca nunca un mal necesario e benefactor, permite a proliferación de ferramentas que fornecen a presenza do galego nela mesma e na sociedade enteira. Como por exemplo o primeiro tradutor bidireccional das linguas do Estado español, Opentrad, un proxecto no que colaborou a firma galega Imaxin.

Trátase, en realidade, dunha ferramenta que xa leva meses en activo, empregada a cotío por internautas galegos e por internautas que dende fóra teñen a ollada posta en Galiza. É dicir: non é unha iniciativa nova. Porén, en Código Cero volvemos a falar dela por dous motivos: por corrixir un erro localizado no noso último número en papel, o 42, (no que non facíamos mención algunha da presenza da galega Imaxin no proxecto) e tamén porque consideramos que enche un oco importante no que se refire ás cada vez máis demandadas ferramentas de tradución. Todo o mundo que traballa ou estuda coa axuda dun computador precisará, máis tarde ou máis cedo, pasar unha palabra dunha lingua a outra. Opentrad facilita o camiño. Amais de Imaxin, colaborou no seu desenvolvemento o Seminario de Lingüística Informática da Universidade de Vigo, ademais doutras empresas e universidades de España. Opera sobre texto plano, RTF e web (permite navegar por unha web traducindo o seu contido ao idioma escollido). É software libre e o seu xermolo está no proxecto PROFIT. Ó tratarse de software libre, fica aberto para que o usuario modifique libremente o programa co fin de axeitalo ás súas necesidades. <http://sli.uvigo.es/tradutor/>

A Xunta destinará 400.000 euros a facilitar o acceso dos discapacitados á Sociedade do Coñecemento

As novas tecnoloxías melloran a calidade de vida das persoas con discapacidades. Ademais, prepáraas para ser máis competitivas no mercado laboral. Este é un dos alicerces dunha iniciativa da Dirección Xeral de Promoción Industrial, a prol de facilitar o acceso íntegro destas persoas á Sociedade da Información. Entre as medidas a levar a cabo inclúese unha achega de 400.000 euros en axudas para cidadáns que, “*como consecuencia dalgunha discapacidade cun grao de minusvalía recoñecido polo Equipo de Valoración e Orientación de Minusvalías (EVO) igual ou superior ao 33%, necesiten de periféricos especiais elou software específicos para o acceso á interacción cos equipos informáticos*”, segundo explicou a devandita Dirección Xera. Dito doutro xeito: a Xunta quere contribuír á substitución do rato, o teclado e outros aparellos por outros de emprego máis doado para persoas con limitacións físicas, xa que en moitas ocasións o seu elevado prezo (precisamente por ser distintos da norma imposta) convérteos en inacadables para moitas economías. Estas axudas tamén se aplicarán sobre software e incluso sobre os propios aparellos informáticos a adquirir, en caso de que o solicitante non dispoña deles. Os interesados poderán presentar as súas solicitudes ata o vindeiro 30 de abril.

Ser xornalista e expositor nunha mesma feira ten os seus beneficios, e non custa moito enxergalos. Por exemplo: o feito de intercambiar ó longo dunha mesma xornada o papel de entrevistadores co de entrevistados. En definitiva, ter un contacto máis preto cos visitantes. E destes houbo dende primeiras horas da mañá da xornada de apertura de Expoenter, a do 30 de marzo, sobre todo mozos e mozas visitando os *stands* das tres feiras reunidas nunha soa (Expoenter, Forumensino e Previsel), salóns complementarios como tres círculos que se entrecruzan para formar unha área común. É dicir: se viñas a Forumensino provinte dun instituto de Secundaria, é moi probable que che interesase tamén Expoenter. E se acodes dende unha empresa de novas tecnoloxías a ver que che pode ofrecer o mercado e as súas tendencias, é posible que queiras ver o que está a dar de si a aplicación desas ferramentas no eido da educación. Todo se entrecruza, vaia. Os tres salóns contaron tamén co apoio de diversas personalidades do eido público, como a conselleira de Educación, Laura Sánchez Piñón; a directora xeral de Relacións Laborais, Pilar Cancela ou o director xeral de Comunicación Audiovisual, Manuel Xosé Fernández. Todos eles pasaron por Expourense co fin de visita-los *stands* e participar nas diversas actividades. A organización calcula que máis de 5.000 persoas acudiron ós salóns, das que 2.000 eran estudantes dos institutos de Ourense e da provincia. A partir do *stand* de Código Cero, co fin de dar conta dalgunha das presenzas que máis nos chamaban a atención, fixemos un varrido no sentido contrario ás agullas do reloxo (cómpre non intentar atopar motivos definidos neste itinerario, o único que quixemos foi darlle certo aire de arbitrariedade). Unha das áreas que máis visitantes concentraron foi a que rodeaba á instalación de Galicia Dixital (habilitada pola Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual, departamento moi comprometido co salón Expourense). Alí, nestes arredores, a firma **Gaélica Solar**, situada no Parque Tecnolóxico de Galicia (Tecnópole) amosou tres ou catro formas de aproveitar os recursos naturais renovables co fin de obter enerxía: placas solares, muíños de vento e unha gran placa solar dobre cun depósito para xerar auga quente en consumo doméstico. Un pouco máis á dereita neste eixe de actividades, unha empresa ben distinta nas súas actividades pero similar en espírito innovador, presentaba (entre outras cousas) Lucuslms.org, que sería a primeira plataforma de teleformación galega en software libre. A firma en cuestión era **Pexego**, con sede no Centro de Empresas e Innovación de Lugo, especializada en ofrecer certos desenvolvementos cos que se quere ir alén da meirande parte dos desenvolvementos da Web. En realidade, Pexego non se dedica a facer webs, senón portais web. Pexego é responsable de Cativadas.com (un portal de xogos e formación para nenos) e da dita plataforma de teleformación de software libre, unha iniciativa que naceu na APL da USC (para que se entenda: a Aula de Produtos Lácteos da Universidade de Santiago) e que foi liberada recentemente para que a comunidade internauta e estudantil sexa agora a encargada de (se é posible) empregala, melloral a

actualizada cando sexa preciso.

Neste intre, estes desenvolvementos de formación a distancia (*e-learning*) están a ser levados a Centroamérica, onde Pexego colabora coa Xunta en cursos sobre pesca. A empresa tamén é responsable de www.simuladorleche.com, unha ferramenta creada ó 100% para Internet por encarga do Ministerio de Traballo e que se emprega en tódolos centros de formación do INEM en España. Aquela úsase non só como simulador dos procesos das industrias lácticas senón que pode ser adaptada a calquera escenario. Pexego, malia seu gran compoñente tecnolóxico, está integrada por informáticos pero tamén por deseñadores e pedagogos. A xuízo de Gonzalo Núñez, xerente da empresa (con quen puído falar Código), este caso de cinguir baixo un mesmo teito a deseñadores web e a educadores é un sinal de por onde van ir os camiños da divulgación no futuro.

E de novas canles de divulgación tamén puído falar arreo, ó longo das catro xornadas de Expoenter, a **Academia Postal**, unha firma galega que adoita a estar presente en tódolos eventos do noso país onde se fale de tecnoloxías e educación. En Ourense, o seu *stand* non era tal, senón un obradoiro/aula na sutil fronteira que separaba o salón Expoenter de Forumensino. De feito, as actividades de Academia Postal enténdense como o exemplo de diálogo entre un e outro sector (a educación camiña rápido, grazas ás tecnoloxías).

Entre outras cousas, no espazo habilitado en Expourense ensinouse ós asistentes a facer unha rede sen fíos (*Wi Fi*), infraestrutura de acceso a Internet presente hoxe en moitos deses espazos que visitamos nun día e que constitúen puntos de referencia: estacións de trens e autobuses, aeroportos, hoteis, estadios de fútbol, bares, cafeterías, etc. En moitos deles, o *Wi Fi* ofrécese como valor engadido, igual cós xornais do día: aquel detalle sen moita importancia aparente pero que fai que te decidas por visitar nun sitio e non outro.

Unha das empresas que máis deu que falar na feira Expoenter foi **Lambda** (con sede no Centro de Iniciativas Empresariais da Zona Franca de Vigo) e non só porque no *stand* achegase información de utilidade para as empresas, senón tamén (e sobre todo) pola súa ampla participación nas Xornadas Técnicas que organiza Expoenter.

Código puído falar co seu xerente, Javier Regueira, quen nos lembrou un feito que se cadra non temos en conta todo o que deberamos: perdemos moitos cartos e esforzos en facer ferramentas informáticas pouco axeitadas. Isto, que podería parecer pouco grave se as facemos só para nós, como actividade de lecer, cambia de cariz cando o que está en xogo é o futuro dunha empresa ou dunha institución pública. Así explica Regueira o cometido de Lambda en Galiza: “*Fai falla alguén que achegue labores de consultora e que non só indique o camiño a seguir senón que tamén axude a percorrelo, fai falla unha empresa que ofrezca algo así como clases particulares a outras empresas sobre a cuestión do software, que ensine como mellorar, que permita ás firmas empregar un software de calidade que só estaría nun principio ó alcance das grandes empresas*”.

En Internet, co fin de dilucidar ata que punto se teñen rexistrado fallos de software de importancia en entornos corporativos ou das institucións,

pódense visitar webs como Baquía ou La Coctelera, onde se rexistran os peores fallos de programación da historia. Algún deles coinciden cos exemplos que nos achega Regueira. Por exemplo:

- Instituto Nacional do Cancro de Panamá City. En 2000, un erro no software provoca que se acheguen doses incorrectas a doentes do devandito Instituto. Morreron oito persoas e 20 tiveron problemas moi graves de saúde.

- A lanzadeira europea Ariane 5. Desintegrouse en 1995, no seu voo 501, por mor dun fallo de software.

Isto que é aplicable ó sector tecnolóxico, é aplicable hoxe en día a case todo o tecido económico galego: “*O abano de empresas que desenvolven software é amplo, e dentro das empresas que non TIC tamén hai aplicacións deste tipo, ferramentas de xestión dunha firma téxtil ou conserveira, desenvolvidas nos seus propios departamentos; e aínda que este tipo de solucións é variado, os problemas dunhas e outras son case sempre moi semellantes*”, comentou Javier Regueira.

Se antes falabamos de unir mundos teoricamente diferentes (pedagogos e informáticos, educación e Internet), e hai que ter en conta que o propio salón Expoenter é un exemplo disto (Galiza e a tecnoloxía), cómpre ollar cara unha das iniciativas presentadas na feira, **Ecogalicia.com**, tenda *on line* dende a que tenta abrirse camiño un novo xeito de mercar e vender en Galiza. É dicir, que de novo falamos de elementos teoricamente contrarios: por unha banda temos os produtos galegos, por tradición comercializados en mercados onde a xente se reúne, relea, fala e toca os artigos; e pola outra temos Internet. Trátase polo tanto dunha empresa web que trata de vencer un obstáculo de primeira orde: ós galegos gústanos mercar cara a cara, nos mercados. No *stand* de Ecogalicia.com na feira, puidemos saber o dalgunha maneira xa supoñiamos: que a través deste servizo véndese máis fóra de Galiza. O portal, impulsado pola firma ourensá Plusmatic, leva máis de dous anos en activo. A proposta xira arredor da necesidade de exportar o noso país empregando a canle de información que máis posibilidades ten de chegar a máis persoas (clientes, empresas, usuarios en xeral) na menor franxa de tempo e con menor custo: Internet. De xeito complementario, o que se pretende é achegar as tecnoloxías ó sector agroalimentario galego. Volvemos polo tanto ó principio deste xeito dedicado a Ecogalicia.com e, por extensión, a Expoenter: unir mundos contrapostos (a priori) como o das redes e o das denominacións de orixe galegas non só é posible, é necesario. Expoenter, situado alí onde Ourense comeza a volverse rural, é un bo exemplo diso.

Concurso de Proxectos Tecnolóxicos

Segundo informa a organización, concorreron na fase final deste certame de Expoenter 20 traballos das tres universidades galegas, dez na categoría de técnicos e outros tantos na superior. Os membros do xurado salientaron o alto nivel dos proxectos. Trala fase de deliberación, decidiron conceder o primeiro premio na modalidade de técnicos (1.000 euros) a María Concepción Pérez, da Universidade da Coruña, quen desenvolveu un proxecto sobre a *Aplicación para análise*

Expoenter foi durante catro días capital das redes en Galiza

O salón ourensán das novas tecnoloxías recibiu, xunto con Forumensino e Previsel, máis de 5.000 visitas

Expoenter, o Salón Multimedia e das Telecomunicacións, veu este ano coa primavera (e veu con 45 empresas participantes), a diferenza das edicións anteriores, que chegaban en tempada outono/inverno. Sexa pola inminencia de días mellores (climatoloxicamente falando), sexa porque o comité organizador fixo ben os deberes na promoción, o certo é que foron moitas as persoas que se achegaron ata as tres feiras simultáneas do recinto ourensán, entre o 30 de marzo e o 2 de abril: Expoenter, Previsel e Forumensino. Máis de 5.000 visitantes, entre profesionais destes tres eidos, mestres, consumidores, público en xeral (sobre todo mozos e mozas) e, por suposto, xornalistas. Destes últimos, foron os de Código Cero os que tiveron o privilexio de ser comunicadores á par que expositores, aínda que iso significara traballo dobre. Pero tiña ás súas compensacións.

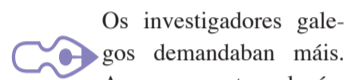


de datos relativos ó movemento no medio acutático. O segundo galardón, que incluía 500 euros, foi dar a Gabriel Cornaglia, da Universidade de Vigo (Campus de Ourense), polo Navegador BD para visualización con transparencia de planos para cidades. O terceiro premio foi para Erica Lloves, do Campus de Ourense, pola Aplicación workflow para un sistema de xestión documental.

Polo que se refire á categoría superior, o primeiro premio (con 1.200 euros) foi dar a Rubén Domínguez, da Universidade de Vigo (Campus de Ourense), polo seu traballo *Hydrus: redes neuronais para o estudo do balance hídrico*. Por último, Marcos Ortega da Universidade da Coruña recibiu o segundo galardón (700 euros) pola *Obtención de propiedades de cor mediante modelos deformables para a descrición de escenas*.

O Cesga contará co supercomputador de meirande memoria compartida de Europa

REDACCIÓN



Os investigadores galegos demandaban máis.

As novas tecnoloxías achegadas dende o Centro de Supercomputación de Galicia (Cesga) levan trece anos abríndolles novos vieiros de traballo, pero a comunidade investigadora é unha familia que medra e medra, e os descubrimentos científicos son portas que se abren que levan a outras portas. Así o fixo saber Carlos Martínez, presidente de CSIC, este martes día 28 en Compostela: “*A potencialidade de cálculo de centros como o Cesga estase a achegar ó límite, e estamos a piques de dar ese paso cualitativo que a sociedade investigadora demanda*”. É nesa liña de “non ollar cara a atrás” onde hai que situar o Finis Terrae, o supercomputador que estará en activo no Cesga a partir do último trimestre de 2007. Deuse a coñecer na súa sede, nun acto no que participaron representantes das institucións e as empresas implicadas: Xunta, Cesga, CSIC, Intel e HP. Todos eles fixeron fincapé nisto: estamos ante un novo referente mundial de cálculo que se situará entre os vinte primeiros do ranking de superordenadores. O seu custo será de 60 millóns de euros e a capacidade oito veces maior cá actual.

Se temos un computador na casa ou no traballo, entenderemos mellor a necesidade de procesos de renovación que existe nas ferramentas tecnolóxicas postas ó servizo da comunidade científica. É case imposible convivir durante



máis de cinco anos sen trocar algún detalle do hardware ou o software do computador, sobre todo se lle damos uso a cotío. Se isto ocorre a nivel usuario, que non ocorrerá nun centro tecnolóxico como o Cesga, que subministra importantes servizos de cálculo a institucións, universidades ou empresas e que está neste momento preto do 99% do nivel de aproveitamento? Co fin de dar novos pulos á supercomputación galega, a Consellería de Innovación, o Cesga e o Consello Superior de Investigacións Científicas (CSIC) veñen de unir forzas con HP e con Intel para a sinatura dun convenio que permita levar a cabo os seguintes proxectos:

- Colaboración en proxectos conxuntos de I+D+i no eido da supercomputación
- Implantación dun supercomputador (Finis Terrae) de moi altas emprestacións
- Constitución dun centro de referencia internacional HPC de HP-Intel no Cesga.

Este acordo de colaboración público-empresarial foi presentado este martes 28 na sede do Cesga en Santiago, nun acto no que se fixo especial fincapé na vindeira posta en marcha do Finis Terrae, concretamente no último trimestre de 2007. Máis tamén se subliñaron os beneficios do convenio, que citamos a continuación:

- 1 Participación do Cesga e investigadores usuarios do Cesga en proxectos de HP e Intel.
- 2 Redución drástica dos tempos de resposta nos servidores de cálculo.
- 3 Posibilidade de formular novos problemas ata o de agora incuestionables en áreas como modelación de océanos, climatoloxía, nanotecnoloxía ou deseño de moléculas.
- 4 Colaboración en proxectos con outras institucións con grandes necesidades de memoria e cálculo.

No centro galego estivo Javier García Tobío, director do Cesga, quen fixo un percorrido pormenorizado polas características do superordenador, que será o de meirande memoria compartida de Europa “*e que permitirá que a comunidade científica galega, española e internacional desenvolva proxectos de moi alto interese tecnolóxico e calado científico*”.

Dito doutro xeito: o Finis Terrae

permitirá que se leven a cabo operacións que ata o de agora eran inabordables. Abrirá novos vieiros á investigación e fornecerá os existentes.

Ademais, segundo indicaron tódolos responsables deste proxecto reunidos en Santiago, contribuirá a reducir esa fenda innegable que afasta a Galiza e España do resto da Unión Europea, unha fenda que non só é dixital, senón tamén científica, de Investigación e de Desenvolvemento (I+D). Este superordenador non será a resposta a tódolos problemas que leva consigo unha baixa concorrencia na innovación do tecido empresarial do país, pero de haber unha serie de motores postos en liña que boten cara a adiante a I+D, é máis ca probable que o Finis Terrae estea no medio de todos deles.

Características técnicas

O Finis Terrae terá máis de 2.500 núcleos de procesador Itanium 2 de última xeración. Esta infraestrutura dedicada sobre todo á Investigación e o Desenvolvemento conta cunha arquitectura de memoria compartida de máis de 19.000 GB (Gigabites) e unha rede de interconexión de alto rendemento entre nodos Infiniband. O supercomputador traballará soportado por códigos baseados en software libre (Linux, Lustre, Globus) e contará cun sistema de almacenaxe xerárquica de 390.000 GB en disco en un Petabyte (un millón de GB) en librería robotizada de cintas.

Finis Terrae, segundo fixo saber Javier García Tobío, estará composto por 142 nodos con 16 núcleos de procesadores Intel Itanium 2 e 128 GB de memoria cada un. Amais, contará con dous nodos de 128 núcleos de procesadores cada un (un con 384 GB de memoria e o outro con 1.024 GB). Os procesadores Intel Itanium 2 que se instalarán serán de última xeración de familia de

Itanium 2, deseñada para satisfacer necesidades de científicos e investigadores grazas a un gran rendemento en operacións de coma flotante, unha memoria potente e a xestión de grandes volumes de datos.

Sería o seguinte, en virtude de todo isto:

- Un dos supercomputadores de memoria compartida máis grande do mundo
- O supercomputador HP-Intel máis grande do mundo
- O supercomputador con mellor ratio GB/CPU
- Incluirá un dos nodos de maior capacidade de memoria dispoñibles a nivel mundial

Declaracións e valoracións

A sede do Cesga foi o escenario dun convenio a moitas bandas. O público e o sector empresarial estaban representados e este feito, esta singular colaboración, tamén foi obxecto de comentarios: “*Con este convenio e outros semellantes ponse de manifesto a necesidade de promover a colaboración coas empresas*”, segundo manifestou Carlos Martínez. O conselleiro de Innovación, Fernando Blanco, adentróuse polo vieiro aberto por Martínez, ó lembrar que todo o que faga o seu departamento (130 millóns de euros dedicados a fornecer a I+D en 2006) non abonda se non se consegue máis concorrencia dende o sector privado (que tamén se vería beneficiado pola creación do Finis Terrae). Foi Blanco quen fixo fincapé no carácter solidario do Finis Terrae, na súa vocación de converterse nun espazo de colaboración a tódolos niveis: “*O coñecemento non debe caer nun único lugar, debe ser solidario e as portas do Cesga deben estar abertas a quen precise ese coñecemento; Finis Terrae é o principio de novos mundos*”, comentou”.



xgn xuventude_galiza_net

A meirande *party* informática galega, organizada pola Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade, celébrase un ano máis no Palacio de Congresos de Santiago, entre os días 7 e 9 de abril. Reunirá a milleiros de mozos e mozas internautas de dentro e fóra de Galiza, e centrará gran parte do seu discurso no software libre e na accesibilidade web.

INTERNAUTAS *á par que comprometidos*

CONCURSOS PARA QUE NINGUÉN DURMA

EN QUE CONSISTE UNHA "PARTY"?

Entrevista a Rubén Cela

PUMP IT UP *baila se podes*

INFORMÁTICOS *de chave inglesa*

INTERNAUTAS á par que comprometidos

XUVENTUDE GALIZA NET É A MESMA DO ANO PASADO, MAIS SEN SE-LA MESMA. TIVO QUE CAMBIAR, AGORA QUE NAS RENDAS DE INTERNET SEMELLA HABER MÁIS PERSOAS CÁ CIFRAS, MÁIS NOMES PROPIOS CÁ INTERESES COMERCIAIS E POLÍTICOS. A REDE FAI HONRA Ó SEU NOME E RAMIFÍCASE EN MÚLTIPLES VIEIROS E TENDENCIAS, COMA UN ESPELLO DA SOCIEDADE QUE, A FORZA DE REFLECTILA, REMATA POR CONVERTERSE EN PARTE DELA. O NOVO EQUIPO DA XUNTA QUERE QUE XGN TAMÉN SEXA REFLEXO DE TODO O QUE ESTÁ ACONTECENDO NO EIDO DA TECNOLOXÍA, DESTA SITUACIÓN NA QUE TODOS SOMOS XORNALISTAS E LECTORES. SERÁN TRES DÍAS, DO 7 Ó 9 DE ABRIL, PARA ESTAR EN REDE, COMA EN ANTERIORES EDICIÓNS. NO ENTANTO, TAMÉN SE POTENCIARÁ: O EMPREGO DO GALEGO NAS NOVAS TECNOLOXÍAS, O SOFTWARE LIBRE E A ACCESIBILIDADE WEB, AGORA QUE XA SE SABE QUE A GRAN MAIORÍA DOS SITES DA REDE NON CHE SERVEN DE NADA SE NON TES CERTO NIVEL DE VISIÓN OU DE COÑECEMENTO TECNOLÓXICO. A DIRECCIÓN XERAL DE XUVENTUDE E SOLIDARIEDADE NON SÓ QUERE REUNIR INTERNAUTAS NO PALACIO DE CONGRESOS DE SANTIAGO. QUERE REUNIR MOCIDADE ACTIVA E COMPROMETIDA. ACASO NINGUÉN SE DECATOU DE QUE O DEPARTAMENTO ORGANIZADOR CINGUE DOUS TERMOS (XUVENTUDE E SOLIDARIEDADE) QUE SON COMA CAUSA E CONSECUENCIA, E VICEVERSA?

Redacción

Unha vez máis, a mocidade galega usaria de ferramentas informáticas vai estar durante tres días ilocalizable. O motivo desta desaparición xeralizada é Xuventude Galiza Net, que para esta convocatoria 2006 vaise desenvolver entre o 7 e o 9 de abril. O lugar elixido para as actividades é o Palacio de Congresos de Santiago. Alí reuniranse 1.500 persoas, de idades comprendidas entre os 16 e os 30 anos, unidas baixo un mesmo teito e baixo un mesmo ideario: compartir información, tirarlle rendimento a Internet e busca-lo xeito máis xusto de espallala. Propiciarase, polo tanto, algo que poderíamos chamar a "Internet xusta", termo que fai referencia directa á necesidade de adapta-lo acceso á información de todas aquelas persoas que non poden emprega-lo rato e o teclado, ou que se perden na morea de datos inútiles e animacións baleiras que ofrecen moitas páxinas webs, máis do que se pode imaxinar. Na organización está a Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade, dependente da Vicepresidencia da Igualdade e do Benestar. Estes departamentos da Xunta, como se pode imaxinar polos termos que designan as súas competencias, queren darlle a XGN unha viraxe máis social, máis comprometida. De aí que se aposte por tres novidades principais no programa:

- Potenciación do emprego do galego no eido das novas tecnoloxías.
- Fornecemento do software libre a través de obradoiros de Linux coa colaboración de asociacións de mozos e mozas.
- Haberá un espazo adicado ás discapacidades a través dunha conferencia na que se falará, entre outras cousas, de diversas liñas de axuda. Presentarase, ademais, material informático avanzado.

As persoas de idades comprendidas entre os 16 e os 30 anos poden ser moitas cousas e ter moi distintas vocacións e vontades, mais hai un nexo común que semella unilos a todos: Internet. É por iso que se organiza, un ano máis, a xuntanza Xuventude Galicia Net, un encontro que conta este ano un *gigabit* de velocidade de rede interna (40.000 metros de cable) e que, ademais, apunta directo a estes obxectivos, máis importantes conforme se van lendo cara abaixo.

- Internet
- Os computadores
- As persoas

De feito, unha das finalidades básicas deste encontro é habilitar tecnoloxía para crear comunicación, computadores para a amizade e o enriquecemento. Para que se entenda, faremos repaso das razóns polas que, durante eses días, convén adiar calquera cita (por moi relevante que sexa), viaxe ou compromiso. Non serve de nada dicir que a persoa máis importante da nosa vida nos require dende o outro extremo de España. XGN



Xuventude Galiza Net (do 7 ó 9 de abril) incidirá este ano en cuestións como a accesibilidade, o emprego do galego en Internet ou o software libre

será, un ano máis, o punto onde se atopen internautas de: Madrid, Euskadi, Cataluña, Asturias e, de forma maioritaria, Galiza.

1. RAZÓN PRIMEIRA: APRENDER

Hai que acudir a XGN porque se aprende. Con independencia de que tamén se collan malos costumes (porque se collerán; sobre todo, no que se refire a emprega-las canles capacitadas para descargar e copiar de xeito indiscriminado), o bo prevalece sobre o malo. O que non sabía resolver un problema informático preciso, vai solucionaralo decontado. Compartir é solucionar problemas. Contestar preguntas. E, logo de todo iso, facer amizades. Tamén é ter a certeza de que cando remate esta xuntanza, o usuario vai contar, como mínimo, con cinco amigos ou amigas máis dos que tiña até o de agora. Na *party* hai persoas con distintos niveis de coñecemento. Eses coñecementos nunca son iguais nun participante cá outro. Trátase de da-lo que se sabe para que a ti tamén che ofrezan. A tecnoloxía, que discorre a unha velocidade difícil de percibir polo ollo humano, basea os seus principios niso. A primeira vez que se puido falar realmente de tecnoloxía había máis dunha persoa na mesma habitación. O espírito de compartir non só se limitará á zona habilitada para os inscritos, senón que haberá un amplo espazo para os mozos e mozas que non acadaron entrar oficialmente en Xuventude Galiza Net. De feito, haberá múltiples ferramentas e actividades ó seu alcance. Tamén se habilitará un completo catálogo de opcións no que se refire a: conferencias, obradoiros e mesas redondas. As actividades esenciais do encontro, segundo indica a organización, xiran arredor dos últimos avances tecnolóxicos, o lecer e o computador como instrumento de creatividade. As conferencias contarán con persoeros de renome dentro do ámbito da informática.

2. RAZÓN SEGUNDA: DIVERTIRSE

Non se pode poñer en dúbida que en Xuventude Galiza Net hai un gran compoñente de diversión. O que ocorre é que moitas veces non se sabe moi ben cal é a liña que separa a diversión da aprendizaxe. É precisamente esta unha das chaves do éxito desta xuntanza. Que a mocidade aprenda sen se decatarse de que está a aprender é posible grazas ó feito de se divertiren (semella complicado, mais si se volve ler polo miúdo, é moi posible que se entenda mellor). Neste sentido, o abano de actividades é amplo. Así acontece cos concursos, que son tan variados como se poida imaxinar:

- Lanzamento de disco
- Campionatos de consolas
- Experiencia XGN
- Trivial informático
- Fast 2D

- Golpe de vista
- Á caza
- Descubre Santiago/Compostela
- Gráficos 2D
- Animación
- Case-mod
- Gráficos 3D
- Titoriais
- Torneo de xogos
- Páxina web
- Real Time Battle
- Rapidez ó teclado

Ademais, os participantes contarán con servidores dirixidos ós xogos máis populares. Asemade, terán acceso a todo tipo de xogos e plataformas as persoas que asistan por XGN sen estaren previamente inscritas (Play Station, Xbox, etc). Unha das actividades nas que está a facer máis fincapé a organización é a dos xogos de baile (na extranet), que comprende unha zona destinada ó Pump it up (www.piuspain.com), onde os participantes contarán cun equipo de monitores que os alentará a apuntarse no torneo oficial clasificable para o World Pump it Up Festival 2006. Amais, XGN tamén acollerá a proxección gratuita de *Gisaku*, a última película de animación da produtora Filmax.

3. RAZÓN TERCEIRA: FACER AMIGOS/AS

Na web de XGN adóitase habilitar unha sección onde participantes de anos anteriores dan a súa opinión sobre o que deu de si esta xuntanza. Todos eles, sen excepción, fan referencia a novas amizades acadadas ó longo das xornadas. A amizade e os amigos nestas circunstancias é, en toda maneira, inevitable. Non se trata dun encontro restrinxido a galegos e galegas. Vén xente de toda España, co que se incorre, aínda máis, no factor "intercambio de coñecemento e cultura". Este é, de feito, un dos puntos que máis quere potenciar a nova organización: emprazar, nun mesmo recinto, a mozos e mozas de diferentes: idades, orixes e culturas para que se coñezan e interactúen entre eles. De fóra veu, precisamente, Ruth López, unha moza madrileña de 25 anos que asistiu á edición de 2004 cun grupo de trinta amigos, e que recoñeceu na web de XGN que se sente coma na casa, "porque a todo o mundo lle interesa o mesmo e o ambiente é increíble, malia que algunhas persoas veñen a competir e gañar", afirma. XGN, alén de todo, non está soa. Forma parte dun circuito de reunións en todo o territorio español, que se están a consolidar coma unha desas redes de compañeiros en Internet, baseadas no principio de que, facendo uso dos nosos contactos, unicamente nos separan seis pasos (seis graos) da humanidade enteira. Quen coñece a alguén en XGN, (xa) pode tirar da corda, así coñecerá a toda a comunidade internauta galega. Así de sinxelo.

CONCURSOS PARA QUE NINGUÉN DURMA

O programa de actividades móvese no espazo que queda entre o lecer e o formativo, collendo material dos dous mundos

Redacción

OS PARTICIPANTES DE XGN PODERÁN PARTICIPAR NOS CONCURSOS QUE PON Á SÚA DISPOSICIÓN O EQUIPO ORGANIZADOR. CÓMPRE SINALAR QUE A LISTAXE DE CONCURSOS QUE ACHEGOU A ESTA REVISTA A ORGANIZACIÓN DE NON É DEFINITIVA, E É MOI POSIBLE QUE SE ENGADAN NOVOS CONCURSOS ANTES DO COMEZO DA PARTY, LOGO DE QUE ESTA REVISTA SAIA DO PRELO.

LANZAMENTO DE DISCO

Obxectivo:
Obter a mellor puntuación.

Normas:
Os concursantes deben vir provistos do seu propio CD ou DVD, que lanzarán segundo as instrucións da organización, para acadar a maior lonxitude posible.

Ligazóns relacionadas:
[Http://www.highlifter.com/games.php3](http://www.highlifter.com/games.php3)



EXPERIENCIA XGN

Obxectivo:
Os concursantes deben escribir un breve texto que plasme a súa experiencia en XGN.

Desenvolvemento:
Os participantes entrarán nunha páxina subministrada pola organización e escribirán nela o seu texto. Un xurado independente decidirá cal é o texto que mellor exprese o espírito de Xuventude Galiza Net.

TRIVIAL INFORMÁTICO

Obxectivo:
Contestar a unha serie de preguntas relacionadas co mundo da informática.

Desenvolvemento:
A organización proporcionará un enderezo local dun servidor de IRC. Nel atoparemos un bot cunha aplicación de trivial. Unha vez dentro e á hora indicada, o bot lanzará o xogo e empezará coas preguntas. Faranse roldas de varias preguntas. Darase un tempo límite para contestar cada pregunta de un minuto. Pasado ese tempo, se ninguén acertou, o bot pasará á seguinte pregunta. A resposta a estas debe ser clara e literal. É importante non cambiarse de nick durante o xogo, xa que os puntos se asocian a este. Pasado o tempo estipulado, gañará aquel que máis puntos teña. Se houber un empate farase unha rolda de desempate entre os gañadores na que se formulará unha soa pregunta. Unha vez declarado un vencedor, un organizador abriralle un privado para tomarlle os datos.

FAST 2D

Obxectivo:
Crear unha imaxe estática, debuxada nun tempo límite e cunha temática fixados pola organización. Para iso poderanse utilizar programas de debuxo como Photoshop, Paint Shop Pro, Deluxe Paint, Painter, Promotion... usando para iso o rato ou a tableta gráfica.

Desenvolvemento:
As producións subiranse á intranet durante a party antes da hora límite fixada pola organización para o efecto. Non se admitirán producións despois desta hora.

Á CAZA

Obxectivo:
Seguir as pescudas que dá a organización para chegar á web obxecto do concurso.

Desenvolvemento:

Os participantes entrarán na páxina interna da XGN e dentro da sección do concurso deberán segui-las pescudas que levan até a web obxectivo. O concursante introducirá o enderezo completo da web que se trata de buscar na páxina. Gañará o concursante que sexa capaz de dar a resposta a cal é a web que se busca en menos tempo.

A GOLPE DE VISTA

Obxectivo:
Avaliando unhas imaxes dadas, identificar o representado e contestar correctamente o máis rápido posible ao maior número delas.

Desenvolvemento:
Á hora indicada, aparecerá unha opción para acceder ao concurso na páxina web. Ao pulsar sobre ela amosaranse as imaxes do concurso. Debaxo de cada imaxe aparecerá un eido para introducir a resposta. Non é necesario cubrir tódolos eidos, senón que se poden cubrir unicamente os campos das imaxes das que se coñeza a resposta. Gañará aquel participante que acerte todas as imaxes no menor tempo.

DESCUBRE SANTIAGO

Obxectivo:
Os concursantes deben captar coa súa cámara dixital unha imaxe orixinal, no marco da cidade de Santiago de Compostela. As fotografías poden ser modificadas con programas de retoque fotográfico.

Desenvolvemento:
O día indicado, os participantes serán trasladados ó Obradoiro, desde onde partirán para realizar as súas fotografías. Unha hora máis tarde, serán recollidos e levados de volta a XGN. Unha vez feita a foto, os participantes subirán a un FTP (o enderezo publicarase na web interna), a fotografía coa que queren participar xunto cun texto no que figure o seu DNI, número de participante e unha pequena descrición da foto, título incluído.



CASE-MOD

Obxectivo:
Os participantes deben presentar a súa carcasa do PC ou consola modificada, xa sexa co fin de mellorar o rendemento do equipo ou de mellorar a súa estética.

Desenvolvemento:
Os participantes deberán subir ao FTP da party, antes da hora límite, un file_id no que aparezan: nome e apelidos, DNI, número de asistente, praza e descrición dos traballos realizados ata chegar ao estado actual do mod. Logo, a organización pasará a fotografar o mod e só terán en conta estas fotografías para realizar a valoración do traballo. Feito isto, farase unha preselección entre todos os participantes, a organización elixirá a 10 finalistas. Estes 10 finalistas deberán expor o seu traballo nunha sala adecuada para tal efecto. Do resultado desta exposición, a organización seleccionará os tres gañadores.

GRÁFICOS 2D

Obxectivo:
Crear unha imaxe estática, creada cun programa de debuxo como pode ser Photoshop, Paint Shop Pro, Deluxe Paint, Painter, Promotion... usando o rato ou a tableta gráfica.

Desenvolvemento:
As producións subiranse á intranet durante a party antes da hora límite fixada pola organización para o efecto. Non se admitirán producións despois desta hora.

ANIMACIÓN

Obxectivo:
Crear unha curtametraxe de animación, xa sexa en 2 ou 3 dimensións, usando o software necesario para tal efecto, como pode ser por exemplo, 3D Studio Max, Lightwave, Photoshop, Premiere, Flash...

Desenvolvemento:
As producións subiranse á intranet durante a party antes da hora límite fixada pola organización para o efecto. Non se admitirán producións despois desta hora.

TITORIAIS

Obxectivo:
Crear un tutorial sobre un programa, ou configuración do sistema. Será obrigada a inclusión de capturas de pantalla explicativas dos pasos relevantes do proceso.

Desenvolvemento:
As producións subiranse á intranet durante a party antes da hora límite fixada pola organización para o concurso.

VÍDEO XGN

Obxectivo:
Os participantes realizarán un vídeo que capte o espírito de Xuventude Galiza Net.

Formatos de vídeo admitidos: DivX ;), XviD, MPEG1, MPEG2 e Quicktime

Formatos de audio admitidos: MP3 e OGG

Formatos de ficheiro admitidos: AVI, OGM, MOV, MPG

Desenvolvemento:
Os concursantes gravarán en vídeo as secuencias que consideren precisas para realizar a súa produción e editarana máis tarde para engadirle os efectos gráficos ou sonoros. Logo, gravarana nun CD. As mellores producións serán proxectadas na pantalla xigante.

PÁXINA WEB

Obxectivo:
Os participantes na Xuventude Galiza Net terán que deseñar unha páxina web baseada nun tema proposto pola organización. Días antes do evento, publicarase na web de XGN o tema seleccionado.

Desenvolvemento:
As producións subiranse á intranet na party antes da hora límite. Non se admitirán producións despois desta hora.

GRÁFICOS 3D

Obxectivo:
Crear unha imaxe estática en tres dimensións, utilizando para iso algún programa para tal efecto, como poden ser por exemplo 3D Studio Max, Lightwave, Maya, etc.

Desenvolvemento:
As producións subiranse á intranet durante a party antes da hora límite fixada pola organización. No se admitirán producións despois desta hora.

REAL TIME BATTLE

Obxectivo:
Programación dun robot controlado por un programa que loita contra adversarios. A meta é destruír os inimigos, usando o radar para examinar o contorno e o canón para disparar.

Desenvolvemento:
Darase un prazo límite para a entrega do robot, que se subirá mediante a web interna nun só ficheiro que conterá o código fonte do robot, a documentación cos datos do autor, a licenza, que deberá ser libre, e instrucións de como compilar o robot.

RÁPIDO AO TECLADO

Obxectivo:
Ser o máis rápido en escribir os textos que prové a organización con total perfección.

Desenvolvemento:
Os participantes entrarán na páxina web do concurso e irán escribindo os textos propostos. Para continuar ao seguinte texto é necesario ter completado correctamente os anteriores. Gaña o concurso o participante que complete tódolos textos no menor tempo.

TORNEOS DE XOGOS

XGN contará con servidores dedicados aos xogos máis populares. Disporase unha web interna de xogos onde se anunciarán tódalas roldas e as horas de xogo que lle toquen a cada participante. As normas dos xogos publicadas na web da party son provisionais e poderán ser modificadas pola organización. Calquera modificación será anunciada na web interna da party, onde estarán os regulamentos finais dos torneos, así como as instrucións para os participantes. A inscrición nos torneos está reservada aos asistentes da party, os participantes só poderán inscribirse unha vez en cada torneo.

EN QUE CONSISTE UNHA "PARTY"

(dúas ou tres cuestións básicas para non perderse)

redacción



ORGANIZANDO XUVENTUDE GALIZA NET E DIVULGÁNDOA NOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN PÁRTESE DE BASE DE QUE A MAIORÍA DOS GALEGOS E GALEGAS SABEN QUE É UNHA "PARTY INFORMÁTICA", CHAMADA "PARTY LAN" EN AMBIENTES MÁIS TÉCNICOS, "QUEDADA" OU INCLUSO "TARREO", NOME ESTE ÚLTIMO EMPREGADO EN CHILE E QUE

ALUDE Ó COMPUTADOR COMO "TARRO". PORÉN, NON SE PODE NEGAR QUE HAI MOITA XENTE NO PAÍS QUE NUNCA ESCOITOU FALAR DUNHA "PARTY", OU QUE TEN CONCEPTOS TRABUCADOS SOBRE A MESMA. OS MEDIOS FALAN DE XGN E SEMELLA QUE O LECTOR COMEZA POLA METADE DO LIBRO E QUE LLE ESCAMOTEARON UN BO FEIXE DE

CAPÍTULOS. QUE PASOU COA PRIMEIRA PARTE? E COA INTRODUCIÓN? QUE SIGNIFICA REALMENTE UN ENCONTRO COMO XGN? QUE DIRÍA UN ENCICLOPEDIA SOBRE ELA NO CASO DE QUE HOUBESE UN ENCICLOPEDIA TAN ACTUALIZADA E EXHAUSTIVA (EN WIKIPEDIA.ORG NON ATOPAMOS ENTRADA ALGUNHA)?

Unha "party" é un festa, pero tamén un encontro de xente, no medio dun ambiente de lecer, xeralmente informal e distendido (se non houberse este ambiente estaríamos a falar de congreso ou salón ou feira ou xornadas). No caso da informática e Internet, recóllese máis ben a parte do termo que se refire a xuntanza. Está dirixida sobre todo á mocidade, entendéndose por mocidade a xente de idades comprendidas entre os 15 e os 30 anos e que, a maiores, adoita a empregar parte da súa vida en conectarse ás redes. Os mozos e mozas que conseguen inscribirse constitúen a alma da festa. Sen embargo, as persoas ou institucións que organizan estas xuntanzas adoitan a habilitar un espazo libre para todos aqueles que non tiveron tempo nin oportunidade de formalizar a matrícula. Isto é o que se vén chamando "extranet".

Dando unha volta por Internet e facendo unha pequena parada na Wikipedia, atopamos unha definición moi axeitada de "party lan": "Trátase dun evento que reúne a un grupo de persoas coas súas computadoras para xogar, compartir e intercambiar información. Este pode levarse a cabo en locais especializados, que contan con varias computadoras conectadas a unha rede, en casas particulares ou en salóns de eventos, ou en galpóns, en caso de eventos de alta organización". Esta definición alude moito ó significado do termo "LAN," en inglés *Local Area Network*, que fai referencia a redes locais de PCs. A definición complétase así: "Nos últimos dous casos, xeralmente cada participante debe asistir co seu propio PC para participar. Os equipos interconéctanse mediante unha rede de área local (LAN), o que permite traspasar datos a altas velocidades".

Esta é unha das claves da party: a velocidade de transmisión acadada, que posibilita que un arquivo do máis pesado, digamos un produto audiovisual, pase dun equipo a outro en cuestión de segundos. Ninguén acudiría a unha xuntanza destas características se non fose pola posibilidade da transmisión ultrarrápida de datos. Grazas a este detalle, os asistentes conseguen xogar partidas e competicións multixogador case en tempo real.

De tódolos xeitos, intercambiar arquivos e xogar non é a única finalidade deste evento. Hai un gran compoñente de socialización. O vello espírito da acampada ó aire libre e do voluntariado xuvenil tamén está presente. En lugar de cancións arredor da fogueira hai xente conectada nunha rede, dando e pedindo. Con isto supérase o principal obstáculo da conexión a Internet: a viaxe cara nós mesmos. Hai moito de soidade no acceso ás redes de información, moito de refuxiarse nunha burbulla. As persoas que intercambian datos en Internet e se comunican só son un número, unha clave. Todo isto cae polo seu propio peso nunha party informática. O usuario pasa a ter nome e apelidos, persoalízase. Os participantes a estes eventos, como se di en Wikipedia.org, aproveitan para aprender dos outros usuarios, "crebando a barreira da impersonalidade da Rede e coñecendo en persoa, axudándose e aprendendo mutuamente". Dito doutro xeito: nas xuntanzas como XGN os internautas vense por fin as caras.

Volvemos ó principio: que é o o que teñen en común os asistentes ás partys? Alén do feito de que normalmente son mozos e mozas, é rastrexable outro factor compartido: a vida en rede. Existe polo tanto nestes encontros unha canle local para o intercambio de información, xogar ou compartir experiencias (e facer amizades, algunha delas, polo que puidemos comprobar, realmente increbrantables: a informática en condicións extremas produce amigos). Moitos dos asistentes ás partys que se desenvolven en diferentes puntos de España (e cada vez son máis) comunicanse a cotío entre eles a través da Rede coa fin de saber quen vai estar en cada unha delas e quen non.

As persoas inscritas nestes eventos non son exactamente un grupo máis ou menos pechado, pero si que teñen uns intereses e unha serie de vencellos entres eles que non teñen outros círculos xuvenís. Pero, cal foi o xermolo que propiciou este tipo de xuntanzas? Como se puxo a primeira pedra? Polos datos que circulan en Internet puidemos saber que é posible que estas concentracións viñesen do Norte, concretamente de Dinamarca, na década dos 80, momento no que moitos dos internautas máis veteranos de hoxe en día abrían as portas das súas mentes a través dos lexendarios Spectrum 48k, Commodore 64, etc. Ó parecer, aí é onde comezou todo, na necesidade de reunirse baixo teito (e hai que ter en conta que en Dinamarca debe ser moi conveniente reunirse baixo teito), conectarse e trabar ligazóns. Logo se foi incrementando a participación, estendéndose por todo o eido de Occidente. E fóronse facendo tamén estes encontros máis democráticos, posto que xa non eran unicamente os programadores de demos os que decidían acudir. O pulo crucial veu dado pola posibilidade de xogar en rede: é este un factor de diversión e participación digno de ter en conta, ademais do que implica que tódolos asistentes estean conectados. Algunhas partys poden chegar a reunir unhas 3.000 persoas, pero iso acontece moi raras veces. A de Santiago están, sen lugar a dúbidas, entre as máis importantes de España.



BLU:SENS,

POÑENDO PESOS PESADOS CONTRA AS CORDAS

Unha empresa compostelá que lidera a venda de reprodutores de MP3 en España patrocina Xuventude Galiza Net

redacción

Segundo datos achegados pola propia empresa, estímase que esas vendas poderían supor xa unha facturación superior ós 18 millóns de euros, só nestes dispositivos. Con estas cifras, Blu Sens sería líder no sector, o que semella algo rechamante ó ser unha empresa galega, aínda que hai que subliñar que as fábricas dos reprodutores están sitas en China (polo que acadan prezos moi competitivos). Actualmente, a empresa ten dúas instalacións en Santiago (onde se deseñan e desenvolven os produtos) e unha en Madrid (onde se establece unha plataforma loxística), traballando 35 persoas en Compostela e 30 na capital do Estado. En realidade, estes datos poñen ben de manifesto que Blu Sens móvese con sorprendente soltura nunha orde de cousas que, coma toda orde de cousas, moitos considerabamos inamovible. Pero a escena coa que nos debemos quedar antes de dar un chimpito a outra páxina deste caderniño sobre XGN é esta: grandes multinacionais mirando de esguello a unha empresa pequena (en comparación) que no mercado español semella competir nunha liga, a dos grandes, que calquera diría feita á súa medida.

AS CHAVES DO ÉXITO

Blu Sens defínese a si mesma como unha empresa xove, innovadora e que aposta polos mozos. Este é, probablemente, un dos motivos do seu crecemento e, igualmente, do seu apoio a Xuventude Galiza Net, onde está claro que se sentirá como se a tiveran posto no lugar máis axeitado, alí onde hai que estar (o centro de operacións dos mozos). Porén, hai máis cousas que dicir sobre os "porqués" do seu desafío tecnolóxico ás empresas que tradicionalmente escribían a última verba no mercado. Segundo declaracións da propia firma galega ó xornal La Voz de Galicia, tivo moito que ver a concorrencia de dous factores: innovación e máis loxística. Pero hai máis.

· Calidade. A empresa afirma que só fabrica produtos cos compoñentes de meirande

AS EMPRESAS TECNOLÓXICAS, EN OCASIÓNS, CORREN O RISCO DE OLLAR ÓS SEUS CLIENTES DENDE ARRIBA, OU INCLUSO DENDE MOI LONXE, A QUILÓMETROS DE DISTANCIA, SAUDÁNDOTE COA MAN E PRETENDENDO QUE AS RECOÑEZAS. POR OUTRA BANDA, TAMÉN AS HAI, NO EIDO ESPAÑOL, QUE CAEN NO ERRO DE TOMA-LAS DECISIÓNS COMERCIAIS DÁNDOLLE MÁIS IMPORTANCIA Ó QUE OPINAN OS COMPRADORES DE TOKIO CÓ QUE DEVECEN AS PERSOAS QUE CAMIÑAN POLA BEIRARRÚA QUE TEÑEN EN FRONTE, A TRES OU CATRO METROS DE DISTANCIA. ESTE NON É, PRECISAMENTE, O CASO DA FIRMA GALEGA BLU SENS (PATROCINADORA DE XGN), QUE PRODUCE TECNOLOXÍA DE CONSUMO E QUE ENTENDEU DENDE O PRIMEIRO INTRE QUE O

durabilidade, fiabilidade e tecnoloxicamente máis avanzados. Por certo, que estes elementos que integran a súa oferta deséñanse en Santiago, na nave que Blu Sens ten no Polígono de Costa Vella. A plataforma loxística está en Madrid.

· Innovación. Por dicilo así, o motor da empresa é o seu departamento de Investigación e Desenvolvemento (I+D). Se cadra o despegue desta firma, coa súa aposta decidida pola innovación, será tido en conta en breve nas institucións públicas á hora de amosar casos referenciais. "Aquí tendes un exemplo de onde se pode chegar con I+D", poderían dicir, co obxectivo de incentivar no tecido empresarial o apoio decidido á investigación.

· Prezo medio. Segundo a empresa, a calidade e a innovación son inútiles se o usuario non pode desfrutalas. A chave está en centrar tódolos esforzos en optimiza-los recursos ó máximo. Hai que ter en conta, ademais, que estamos a falar de clientes que na maior parte dos casos non pasan dos 30 anos. Estaría ben pedir-lles máis do que poden pagar?

· Máis preto do cliente. Sostén Blu Sens que innova e desenvolve produtos en España para españois. "Ningún executivo sentado nun despacho de Múnic ou Tokio nos di o que lle gusta ó noso público obxectivo", di na súa web. E engade logo: "Os centros de decisión de Blu Sens están situados ó cen por cen en España, polo que cando o cliente fala cun directivo da compañía sabe que este é quen de tomar unha decisión final, sen intermediarios".

· Compromiso post-venda. Isto ten que ver coa atención que se lle presta ó cliente logo da adquisición dun produto. É dicir: o trato co comprador non remata no intre en que este sae pola porta do establecemento. Hai que darlle o noso número de teléfono e que saiba onde pode atoparnos. Di Blu Sens que só ten unha finalidade: fabricar un produto que satisfaga ó consumidor en tódolos eidos. "Tamén no improbable caso de que aquel falle, e se iso acontece a nosa reacción é instantánea", sostén.

ÉXITO ABROLLA DE CAMIÑAR CO CLIENTE MÁIS PRETO, FALAR CON EL, SABER O QUE QUERE, ANDAR SE FAI FALLA COS SEUS ZAPATOS. FACELO DESTA XEITO, PROBABLEMENTE PUXO A ESTA FIRMA COMPOSTELÁ NAS BOAS CONDICIÓNS PARA MEDRAR DURANTE ESTES ANOS A UN RITMO DE CRECIMENTO DO 400% E A POÑERSE Ó NIVEL DE VENDAS DE EMPRESAS TAN IMPORTANTES (E INTRATABLES COA COMPETENCIA) COMA SONY OU PHILIPS. ESTAMOS A FALAR DE REPRODUTORES DE MP3: BLU SENS COMERCIALIZOU UNHAS 300.000 UNIDADES EN 2005, DAS QUE 150.000 SE COMERCIALIZARON DURANTE O PASADO NADAL. E TODO ISTO, CON TECNOLOXÍA DESEÑADA EN GALIZA.

LANZAMENTO DO REPRODUTOR IBLU, COMPATIBLE CON VÍDEOS

Un dos máis recentes lanzamentos de Blu Sens no mercado ten que ver, igualmente, cos reprodutores mp3 (sistema de compresión de audio). Trátase do IBLU, un novo aparello con deseño extraplano e cun peso de 41 gramos. Pode reproducir ficheiros de música en formato MP3/WMA, fotografía dixital e vídeo. Está dispoñible con tres capacidades de memoria: 512 mb, 1 gb e 2 gb. Estas son as súas características ó completo:

- Compatible con ficheiros de audio MP3 y WMA
- Compatible con ficheiros de fotografía dixital JPEG
- Compatible con ficheiros de vídeo en formato AMV
- Gravación directa en formato WAV
- Permite gravación de audio en formato WAV y ACT
- Dispoñible en 512Mb. / 1 Gb. / 2 Gb.
- Gran pantalla LCD cor con luz de fondo
- Permite gravación de voz
- Menús en pantalla (OSD) en varios idiomas incluído o castelán
- Radio FM
- Conexión USB2.0
- Batería recargable de litio de alta duración
- Reducido peso: 41 gramos
- Dimensións: 9 x 4 x 0,7 cm.
- Inclúe software que permite converter con facilidade e velocidade calquera ficheiro MPEG4 (DivX / XviD) para reproducilo no iBLU
- Accesorios incluídos: batería litio, adaptador corrente AC/DC, auriculares estéreo, cable USB, manual de usuario e software



BREVE CUESTIONARIO A BLUSENS VÍA E-MAIL

(Contesta José Ramón García González, director xeral da empresa)

-Que significa para unha empresa colaborar tan estreitamente nun encontro coma Xuventude Galiza Net?

-Os nosos sinais de identidade teñen fondas raíces e un proxecto coma este dende Galiza e para a mocidade galega require da nosa consideración sen lugar a dúbidas. Blusens adoita a ter forte presenza nas principais feiras internacionais do sector. Non é costume que formemos parte de encontros coma o que nos ocupa hoxe, pero para esta ocasión quixemos alomenos ter unha pequena presenza que achegue ó noso público máis próximo até o noso particular xeito de ve-las novas tecnoloxías.

-Que ides achegar a unha xuntanza como esta? Con que tecnoloxía acudides?

-Achegaremos a meirande innovación dentro do eido do audio, vídeo e TV. Tendo en conta as

limitacións de espazo lóxicas nun evento destas características, exporanse algunhas mostras dos produtos máis actuais e innovadores dentro dos sectores do MP3, o Divx, o DVD gravador e o LCD. A maiores, tentaremos dar algunhas pescudas de produtos vindeiros que Blusens podería lanzar ó mercado ó longo destes meses e que xerarán un rebumbio de información.

-Vemos nos medios os datos sobre as vosas vendas de reprodutores de mp3 en España. Cal é a chave do éxito para converterse nunha empresa de éxito nun mercado tan competitivo coma o tecnolóxico e dende Galiza?

-Relación calidade-prezo, innovación, forte aposta polo I+D+i, imaxe, compromiso post venda, posta en escea da marca e o seu produto e gran axilidade e rapidez no que se refire ó lanzamento dos nosos artigos.

“Non cambiamos o continente de Xuventude Galiza Net, pero si o contido”

Rubén Cela, director xeral de Xuventude, coméntanos tódalas claves dunha party informática que é a mesma de sempre, pero que xa non é a mesma

Redacción

Xuventude Galiza Net 2006 mantén a mesma feitura das edicións anteriores pero con distinto contido. O novo equipo de goberno da Xunta, neste caso a Dirección Xeral de Xuventude, opina que é preciso potenciar máis o galego nas novas tecnoloxías, posto que as redes son un elemento normalizador da nosa lingua. Ademais, será unha XGN con máis presenza de programas de software libre e de periféricos de computadores adaptados ás persoas con discapacidades. Será, polo tanto, unha party social, máis orientada a ofrecer alternativas ó predominante. “E, todo isto, sen deixar de lado a súa primeira razón de ser: o intercambio de experiencias”, segundo nos apuntou Rubén Cela, o director xeral de Xuventude, a quen podemos entrevistar días antes da party. Cela aproveitou a xuntanza con Código Cero para animar a tódolos que non están inscritos no encontro a pasarse pola súa extranet. Haberá conexións a Internet, xogos, concursos (Pump it up), conferencias abertas, proxeccións de películas e moito máis.

-A organización deste ano é distinta cá de 2005. Hai un novo equipo de goberno. Tendo en conta isto, é lóxico supoñer que isto tamén se vai ver reflectido en todo o que organice a Xunta. Que é aquilo que diferencia esta edición da do ano pasado?

-Certamente Xuventude Galiza Net, é unha actividade que viña realizando xa o anterior goberno. Cando analizamos o calendario de actividades para o ano 2006 tomamos a decisión de impulsar moitos novos programas e actividades, posto que entendiamos que a liña anterior non era a correcta de cara dar resposta aos principais problemas e inxerencias da mocidade galega. Sen embargo, houbo outras actividades como é o caso de XGN, no que coidamos que a idea orixinaria non era necesariamente mala, senón que precisaba dunha fonda revisión, e reformulación de contidos. Polo tanto, Xuventude Galiza Net 06 mantén o continente, pero ten un contido moi diferente ao de edicións pasadas. Neste sentido introducimos tres piares básicos:

· A potenciación do uso do galego no eido das novas tecnoloxías, como un elemento clave na normalización do idioma entre a mocidade.

· A potenciación do software libre a través de obradoiros de Linux coa colaboración de asociacións xuvenís.

· Espazo dedicado ás persoas con discapacidade a través da presentación de diversas liñas de axuda. Presentaranse ademais periféricos accesibles para persoas con algunha discapacidade e explicárase a súa utilización.

-Tense falado moito sobre o dobre a certa polémica que acompaña a organización das party informáticas. Entre os máis críticos, están os colectivos que defenden a protección das licenzas de autor tradicionais sobre obras musicais, xogos ou películas. Sosteen que hai encontros deste tipo nos que gran parte do tempo e das ferramentas tecnolóxicas se dedican á copia ilegal de arquivos variados. Que lles poderíamos dicir a estas voces críticas, se é que hai algo que se deba dicir?

-O obxectivo fundamental do Xuventude Galiza Net é proporcionarlles aos máis novos un marco para que se introduzan e afonden na Sociedade da Información e no manexo das novas tecnoloxías, así como facilitarlles que establezan relacións persoais e intercambien experiencias con outros mozos e mozas cos que comparten afeccións e inxerencias. Para iso, a organización pon á disposición das e dos internautas unha conexión con acceso rápido á Internet; é evidente que se poden producir utilizacións inadecuadas destes medios, pero entendemos que os principais atractivos do evento son os seus aspectos formativos e lúdicos.

-Os mozos e mozas son, de entre os galegos, os que máis preto viven das redes. Ven Internet como algo doado de manexar e saben, na súa maioría, para que se usa. Para cando unha party dirixida ós colectivos que máis risco de exclusión dixital sofren? Para cando unha Terceira Idade Galiza Net, por exemplo?

-A Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade é o órgano directivo dependente xerarquicamente da Vicepresidencia da Igualdade e do Benestar ao que



se lle encomendan as actuacións en materia de desenvolvemento, coordinación, xestión e seguimento de programas a prol da xuventude, polo tanto non creo que lle sorprenda a ninguén que XGN sexa un programa fundamentalmente dirixido á mocidade. Con todo, teño coñecemento que desde a Dirección Xeral de Acción Social se está a traballar en diferentes actuacións tendentes a achegar a informática -e nomeadamente Internet- a persoas maiores e con necesidades específicas.

-En anteriores edicións chamounos a atención o rápido que se desenvolvía o proceso de inscrición. Á velocidade da luz. Esta nova convocatoria, seguiu na mesma liña? Pode dicirnos canto tempo se tardou en asignar tódalas prazas?

-O 4 de febreiro ás 17.00 horas. habilítouse na páxina web de XGN un formulario para a inscrición dos interesados que previamente se deran de alta como usuarios; a asignación das prazas dos participantes produciuse en apenas trinta segundos.

-Polo tanto, está claro que XGN segue a ser un punto de atención de primeira orde da comunidade de internautas de Galiza. Tendo en conta isto, hai posibilidades de ampliar o número de prazas en vindeiras edicións?

-XGN é un punto de atención de primeira orde da comunidade de internautas de Galiza e tamén de fóra de Galiza. Habería posibilidades de ampliar o número de prazas e tamén de ter máis espazo, o que acontece é que estes obxectivos acadaríanse a costa de perder calidade na organización e nos servizos prestados. Ademais, requiriríase un maior apoio económico, técnico e de persoal que ás veces non é posíbel conseguir se temos en conta que a Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade ten uns recursos limitados e unha importante programación a desenvolver ao longo de todo o ano.





50.000. O ano pasado calcúlase que foron preto de 10.000 persoas as que visitaron *extranet*. Isto supón unha canle perfecta para a promoción e coñecemento dos produtos e captación de clientes.

-No programa de actividades, demostracións ou presentacións, que salientaría? Que pode ser aquel evento ó que nunca, estando en XGN, poderíamos deixar de acudir?

-Unha das novidades máis importantes desta edición é que, por primeira vez neste encontro, dedicárase unha sección especial a persoas que presenten algún tipo de discapacidade, na cal poderán achegarse aos diversos programas e periféricos accesíbeis que se poden atopar no mercado. Outros aspectos que se deben ter en conta son a potenciación do uso da lingua galega dentro do ámbito informático e das novas tecnoloxías, e a participación de diversas asociacións informáticas galegas relacionadas co software libre

-Respecto ó software libre, do que tanto se está a falar neste últimos tempos, pódenos falar vostede de que actividades nos ten reservado XGN ó respecto?

-As actividades de software libre desenvolveranse a través de conferencias e obradoiros. Serán impartidas tanto por parte de asociacións de software libre como de relatores expertos na materia. Pódese consultar na web a interesante programación definitiva dos mesmos.

-Ata que punto é importante o valor da experiencia, de compartir coñecementos nesta xuntanza? É ese, podemos dicir, o obxectivo clave deste evento?

-Á parte dos obxectivos formativos e lúdicos, unha das razóns de ser de XGN é fomentar as relacións persoais entre os mozos e mozas afeccionados á informática, ás telecomunicacións e ás novas tecnoloxías, de xeito que intercambien experiencias con outros rapaces cos que compartan coñecementos e inxerencias. É moi probábel que moitos dos internautas que se comunican mediante medios telemáticos, aproveiten a *party* para coñecerse persoalmente.

-E de acadar máis espazo?

-O Pazo de Congressos e Exposicións de Galicia constitúe o marco idóneo para realizar un evento informático das características de XGN, posto que a súa proximidade ao Monte do Gozo, as súas boas comunicacións, e sobre todo a conectividade, ademais das características dos seus servizos (posúe cafetería, salas para os relatorios...) fan que os obxectivos de XGN, de ampliación de coñecementos e de promoción de relacións e intercambio de experiencias se cumpran na súa totalidade.

-Haberá moitos mozos e mozas que, polo feito de non ter conseguido inscribirse, se cadra descarten a opción de pasarse pola *party*. Que lles poderíamos dicir para que non tomen esa vía e se acheguen polo que lles pode ofrecer a *extranet*?

-O acceso a tódalas conferencias é libre e gratuito, ademais tódalas persoas que accedan á *extranet* do Xuventude Galiza Net poderán achegarse aos postos instalados por nós e polos nosos patrocinadores, que exhibirán os seus produtos máis atractivos. A *extranet* tamén contará cun total de corenta ordenadores co Programa Comunícame para conectarse de balde á Internet, e coas consolas máis punteiras do mercado, Xbox 360 e PlayStation 2. Tamén se levarán a cabo actividades *Pump it up* e proxectarase a longametraxe de animación *Gisaku*, unha das últimas producións de Filmmax Animation.

-Houbo apoio abondo por parte dos patrocinadores? Que é exactamente o que lles move a apoiar este tipo de acontecementos?

-Si. O que move aos patrocinadores é fundamentalmente a posibilidade de estar nun escaparate privilexiado. En XGN, en 52 horas de actividade continuada, achéganse ao recinto moitos visitantes, sen contar aos participantes da *intranet* que son 1.500, e as persoas que visitan a páxina web, que o ano pasado ascendeu a máis de

· **Existen dúas maneiras de entrar en XGN.** En realidade, máis que de dúas maneiras estamos a falar de dous escenarios distintos. Por unha banda temos a *intranet*, o espazo reservado para os mozos e mozas de idades comprendidas entre os 16 e os 30 anos que acadaron un oco na *party*. E, pola outra, temos a *extranet*, no vestíbulo do Palacio de Congressos, un lugar de portas abertas a todo o público interesado onde se habilitan accesos libres a Internet e consolas de videoxogos e se organizan todo tipo de concursos e actividades. Esta é a zona dos stands dos organizadores e dos patrocinadores.

· **Número de participantes e detalles técnicos da conexión.** As persoas inscritas neste encontro roldan a cifra das 1.500. Milleiro e medio de participantes províntes de toda España, mais principalmente de Galiza. Os seus computadores estarán conectados por máis de 40.000 metros de cable, a unha velocidade de 1.000 *megabits* por segundo.

· **Potenciación do software libre.** Esta é unha das grandes novidades desta edición. Trátase de facer fincapé na divulgación de programas de código aberto e para con este fin cóntase coa participación de diversos colectivos informáticos galegos. Cómpre estar atento ós obradoiros de Linux. Segundo fixo saber Fernando Blanco, conselleiro de Innovación, nunha rolda de prensa anterior á celebración da *party*, o software libre "*vai permitir o desenvolvemento de empresas novas que poidan competir en igualdade de condicións con calquera empresa do ámbito internacional*". Ao mesmo tempo, apuntou, "*contribuirá a potenciar a colaboración entre empresas e usuarios, favorecendo o coñecemento libre, a innovación e a creatividade, e facilitará o uso do galego nas aplicacións informáticas que empregamos diariamente*".

· **Apoio ós discapacitados.** A Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade entende que na informática e en Internet, coma na vida mesma, é preciso crebar dunha vez por todas as barreiras que limitan o acceso dos discapacitados á Sociedade da Información. Co fin de afondar en temas coma a accesibilidade, habilitárase en XGN un espazo dedicado ás persoas con discapacidades onde se amosará o funcionamento de aparellos periféricos especialmente deseñados para elas. Tamén haberá conferencias sobre o tema.

· **Velocidade de inscrición.** Como sempre, o tempo en que tardaron en cubrirse as inscricións foi sorprendentemente breve. Cubríronse en 33 segundos. O portal de XGN (www.xuventudegaliza.net) recibiu xa máis de 50.000 visitas.

PROGRAMA DE CONFERENCIAS

VENRES, 7 DE ABRIL

· **Configuración do PC para Xuventude Galiza Net**, a cargo do persoal técnico encargado da organización da *party*.

· **O desenvolvemento de xogos con DirectX e .NET**, que impartirá Alberto Sánchez, consultor de desenvolvemento de Microsoft Ibérica.

· **Pasado e futuro das novas tecnoloxías ao servizo dos alumnos con necesidades educativas especiais**, impartida pola psicóloga Paloma Jara.

· **TDT, unha nova experiencia de lecer no fogar para todos**, que será impartida por Jacobo Penide, director de produto de TeleVés.

· **A integración de personaxes CGI en producións de imaxe real**, a cargo de Jon Uriarte, supervisor de lighting e shading de Bren Entertainment.

SÁBADO, 8 DE ABRIL

· **Vulnerabilidades e fallos de seguridade na voz sobre IP**, a cargo de Pablo Catalina, especialista en seguridade do Servizo de Auditoría de Voz sobre IP da empresa S21sec.

· **Panorama e horizonte da fraude en liña**, impartida por Ignasi Domingo, responsable de plataformas do Security Operation Center de S21sec.

· **Conferencia-espectáculo Linux-show. O sistema GNU/Linux visto desde o usuario final**, que impartirá Xavier de Blas, profesor da Facultat de Psicologia i Ciències de l'Educació i l'Esport da Universitat Ramon Llull de Barcelona e showman, que ademais desenvolverá un ameno espectáculo teatral.

Ao longo do serán varias asociacións galegas de software libre efectuarán as seguintes conferencias e obradoiros (o horario anunciarase durante a realización do evento):

· Conferencia-obradoiro, **Routers, cable e ADSL por cero €... e móntaos ti mesmo**. A realización será responsabilidade da asociación Compostela Wireless.

· Conferencia-obradoiro que se titulará **1.001 motivos polos que non empregar Linux**, que será organizada por Compostela Wireless.

· **Monta unha rede inarámica "segura" na túa casa**, que impartirá a asociación de software libre Atari.

INFORMÁTICOS *de chave inglesa*

Redacción

XUVENTUDE GALIZA NET SERÁ DURANTE TRES DÍAS UNHA GRAN EXPOSICIÓN DE *MODDING*

CÓMPRE MEMORIZAR OS SEGUINTE
TERMOS, PORQUE DELES VAISE
FALAR MOITO EN XUVENTUDE
GALIZA NET: "CASE MOD", "CASE
MODIFICATION" OU SIMPLEMENTE
"MODDING". SON VERBAS
ESTRAÑAS PARA OS QUE NON ESTÁN
FAMILIARIZADOS COA INFORMÁTICA
DOS MOZOS, PERO SON DE USO

COMÚN NAS LANPARTYS COMO XGN.
PARA OS PRIMEIROS, PARA OS QUE
NON ENTENDEN DE QUE LLES IMOS
FALAR _OU PARA INTERNAUTAS DE
CERTA IDADE_, DIRÉMOSLLES QUE É
MOI POSIBLE QUE SEXAN MODDERS
SEN SABELO. COMO É POSIBLE? MOI
SINXELO: O SIMPLE ACTO DE POÑER
NO NOSO ESCRITORIO UNHA IMAXE

DISTINTA Á QUE VÉN DE SERIE E
PERSONALIZALO É O PRIMEIRO PASO
DO MODDING. TODO COMEZOU AÍ.
TODO EMPEZOU O DÍA, NON SABE
MOI BEN CANDO OU ONDE, EN QUE
UN USUARIO DE COMPUTADOR
DECIDIU POÑERLLE UN NOME Ó SEU
EQUIPO INFORMÁTICO.

AS MELLORES CONDICIÓN



A relación das persoas cos obxectos que nos rodean son en ocasións moi complicadas. Por que nos aferramos ás cousas? Por que algunhas acaban por converterse en amuletos e outras non? Non é casualidade que tanto nos automóviles coma nos computadores se traballe tanto para persoalízalos. O *tuning* é o *modding* dos coches e o *modding* é o *tuning* dos computadores. As semellanzas van alén do nome. Ninguén se emociona cando se despide dunha neveira, pero non é o mesmo cando levamos o noso coche de toda a vida ó desgüace. Nese coche aprendimos a conducir, levamos a nosa primeira moza á casa, fixemos fuxidas á praia nas tardes libres do traballo. Co computador pasa o mesmo, ou incluso máis. Discorrendo paralela á historia puramente técnica discorre unha historia de sentimentos. Tantas cousas positivas que nos achegou o PC tiñan que ter unha recompensa. E unha das primeiras cousas que se nos ocorreu foi darlle unha man de pintura ó frío e gris recubrimento da carcasa, chamada *case* en lingua inglesa.

O *modding* naceu nalgún fogar dos Estados

Ten que haber unha serie de condicións para que un usuario de novas tecnoloxías se convirta en *modder*, é dicir, membro por dereito dese certo movemento e tendencia que poderíamos chamar *modding*.

Estas son as circunstancias ideais:

- Que o usuario do computador estivese dende sempre nun lugar salientable no que a cualificacións de clases manuais se refire. É dicir: é preciso ser un pouco habilidoso coas mans para converterse nun *modder* e ter collido algunha vez un parafuso e máis un taladro. Certo que non é preciso chegar ata estes extremos (hai moita xente que non vai máis alá de pintar a man e con *spray* a carcasa do computador), pero tamén é verdade que no *modding*, como en tantas outras cousas na vida, unha vez que se comeza, non se pode parar. Os de nivel avanzado empregan ferramentas como serras de calar, alicates, limas ou (a chave de tódalas chaves) un *dremel*, un artilluxio rotatorio que sería coma a navalla suíza do *modding*: vale para todo. Dito doutro xeito: non chegaremos a ningún lado se

somos dos que nunca se atreveron a troca-la roda picada do coche.

- Que o usuario do computador teña unha boa relación co mesmo. As ligazóns dos seres humanos cos computadores son cada vez máis estreitas. Agora, ninguén se estraña se ve a un informático tendo un diálogo co seu equipo, poñéndolle un nome propio. O PC é o único electrodoméstico da casa ó que se lle chama coma as persoas ou ós animais (a ninguén se lle ocorre facer iso coa tostadora). O abano de funcionalidades dun equipo informático é tan amplo na actualidade que xa non se concibe unha vida sen el. Cando o ordenador se bloquea, lle pedimos por favor que arrinque, que se porte ben connosco. E se vai amodo, encollemos o corpo coma se estivesemos enriba dunha moto cortando o vento. Ou sexa, que os vínculos cos computadores están moi enleados. Querer mellorar a súa estética e máis o seu rendemento e facelo máis presentable para que nunha reunión destaque por enriba de tódolos demais son consecuencias lóxicas de todo o anterior.

Hai dous obxectivos principais, como ben se citan na definición que a Wikipedia ofrece do case mod: "O '*case modding*' ou '*case modification*' é a modificación do chasis da computadora (tamén chamado 'gabinete', en inglés '*case*' e de xeito erróneo '*CPU*'). Alterar a computadora de xeito non convencional considérase un '*mod*'. Moita xente, sobre todo siareiros do hardware, empregan estas modificacións para salientar o poder do equipo informático e por motivos estéticos. Normalmente atópanse en '*lan parties*'".

Polo tanto, quedémonos con estes dous conceptos:

- Os motivos estéticos
- Os motivos de mellora de rendemento

Estes son as principais razóns de ser do *modding*. Por unha banda, facer que o noso PC brile con luz propia no fogar (facendo xogo co entorno, adaptándose ás cortinas da nosa habitación ou á cor da colcha) e, pola outra, conseguir que funcione mellor. Estes dous obxectivos, amais, non son incompatibles, malia que si que é certo que hai xente que lle dedica

máis atención a un dos puntos sobre o outro. O ideal, o realmente inspirado, é cando os cambios non sen fan porque si, senón que todo cambio ten unha motivación ben definida. Ocorre como coas mellores obras de arte: o envoltorio decorativo está ó servizo dunha mensaxe potente.

A chave de todo tamén é dedicar tempo e (moito) traballo a elixi-los compoñentes co fin de poñer a punto o noso equipo, facendo o que os fabricantes de computadores nunca soñaron con facer.

A mellora do rendemento é certamente unha teima para moitos informáticos. Esta teima materializouse en prácticas coma a do *overclocking*, unha especie de precedente das manipulacións que se fan hoxe en día e que consiste basicamente en acelerar o ritmo do microprocesador do PC, que adoita a vir de fábrica cunha velocidade de base que non satisfacía ós usuarios. Estes crían (e cren, se cadra con razón) que os procesadores, xa sexan CPU ou GPU, distribúense coma se tivesen limitacións de velocidade, coma se fose preciso ceibar o pedal do acelerador. En linguaxe máis coloquial: saen *capados*, ben sexa por motivos de control de calidade ou ben por condicións do propio mercado.

UN POUCO DE HISTORIA



O proceso de *overclocking* é moi similar ó de altera-las condicións dun automóbil ou dunha moto para que teñan un meirande punto de velocidade.

Isto ten unha gran consecuencia: o equipo manipulado así xera meirandes temperaturas. Deste xeito, ós *modders* non lles quedou máis remedio que dar renda solta ó seu maxín para obter mellores métodos de refrixeración. Cómpre sinalar que este proceso de sobreventilación pode levarse a cabo de diversas maneiras, e se poden substituír parcial ou totalmente eses elementos de refrixeración tradicional. A modificación destes procesos é unha das expresións fundamentais do fenómeno *modding*, e pode consistir na instalación dun sistema de refrixeración líquida ou silenciosa ou (esta é máis recente) por evaporación. Tamén se soe alterar o funcionamento da ventilación. Neste senso, é posible empregar potenciómetros independentes que modifiquen a corrente que lles é subministrada mediante uns mandos situados na parte do PC que está máis preto do usuario. Sería, polo tanto, un panel de mandos da temperatura do computador.



O QUE SE PODE TOCAR E O QUE NON

Segundo os *modders* máis especializados que contan as súas experiencias na Rede en webs coma Coolmod.com, Hardcore-modding.com ou Modding-espanol.com, pódense tocar absolutamente tódalas partes do computador. O equipo informático preséntase así como un gran reto onde o que importa, case máis có resultado final, é a transformación, o proceso de traballo, o intermedio. Esta é unha das razóns de no movemento *modder* se desprece todo aquilo que se incorpora ó computador por medio da compra de certos compoñentes e sen a mediación do traballo manual. Despreciase o compring porque non ten

mérito. Segundo afirman os expertos, os cambios máis correntes que se poden levar a cabo nun PC teñen que ver coa colocación de neóns ou elementos con luces, coma por exemplo ventiladores. Tamén se soe actuar con elementos coma a refrixeración líquida. Pero todo é manipulable, comezando pola caixa para rematar no control de temperatura, pasando polos ventiladores, o dissipador e o sistema de refrixeración. Amais, entre os *modders* prémiase (case por enriba de tódalas cousas) a valentía. En certa medida, é coma un deporte de risco pero sen risco. Porque, digámolo ben claro, é pouco probable

que haxa danos persoais en caso de que nos decidamos a cambiar para sempre a fasquía do computador. As voltaxes que distribúe a fonte de alimentación son baixas abondo, e moi raramente se leva a cabo unha operación con 220v. Polo tanto: apenas hai perigo de grandes descargas. Como moito, un pequeno *latigazo*. Polo que respecta ó aspecto externo do computador, se cadra tampouco é mala cousa que fiquen como unha pedra

de canteiría a medio devastar. É un camiño a seguir. Os gurús do *modding* son claros ó respecto: é moi raro que rompendo algo na envoltura externa do equipo informático esnaquicemos algo do seu funcionamento interno. Ou sexa, que se rompes algo tampouco ocorre gran cousa. Amais, onde se viu que se fixese un tortilla sen romper previamente os ovos?



**PREZOS:
É BARATO O MODDING?**

O *modding* non ten por que ser caro. Todo depende de ata onde esteamos dispostos a chegar. O punto de partida é mercar unha caixa externa barata, de 30 ou 40 euros e facerlle buratos para engadirlle ventiladores, que non soen pasar dos 10 euros. Sen embargo, tamén é certo que hai elementos moi caros coma os sistemas de refrixeración por gas. Segundo se indica nunha reportaxe de Nacho Rojo para Consumer.es (unha das principais fontes de inspiración para este artigo de Código), os investimentos soen andar entre os 300 (asequibles para case todo o mundo) e os 3.000 euros.



**A LISTAXE DAS
MANIPULACIÓNS MÁIS CORRENTES**

Para falar das transformacións que se poden efectuar no computador, nada mellor que visitar a Wikipedia, onde se ofrecen datos certamente interesantes. Estamos de novo a voltas co mesmo: todo é manipulable. Todo.

- Modificación de xanela. Isto alude a poñer unha xanela nun dos paneis da carcasa. Case sempre se fai nos laterais. Segundo a Wikipedia, isto fíxose tan común que xa moitos fabricantes as inclúen de serie, e ata se distribúen xa totalmente transparentes.

- Modificación de luces. Trátase de alumear o interior do gabinete. Pódese facer con luz de cátodo frío, *leds* ou cable electroluminiscente. Normalmente, isto leva consigo a inclusión dunha xanela, xa que doutra maneira non se poderían amosar os traballos.

- Modificación de enfriamento. O normal é agregar un ventilador a maiores ó gabinete. Tamén se adoita a incluír enfriamento por auga ou por aire.

- Modificacións de periféricos. A partir de aquí, entramos nas transformacións que non son tan correntes. É dicir: os *modders*, cando se inician nestas tarefas de reconversión, non soen comezar polo rato, os altofalantes ou o teclado. Pero o caso é que cada vez é máis normal ver ratos e teclados con formas nunca soñadas polos fabricantes. En XGN é case seguro que poderemos ver bos exemplos disto.

- Modificacións de enfriamento alternativas. Sostén a Wikipedia que hai fanáticos que chegan a instalar sistemas que inclúen cambios de estado da materia, ou nitróxeno líquido. A principal característica destes elementos, amais do estraños que resultan acompañando un computador, é que

non están ó alcance de tódalas economías.

- Modificacións de gabinetes. Non hai nada que se resista ó proceso de *modding*. Se aceptámo-lo feito de que os gabinetes non teñen porque ser rectangulares e grises teremos diante de nós infinidade de camiños. Pódense facer os deseños máis futuristas, imitando maquinaria saída de imaxinación de escritores coma William Gibson ou Philip K. Dick ou ben dixir a ollada cara a atrás, cara a tradición. A inspiración está en todas partes, incluso nas cousas que temos no fogar.

- Modificacións de compoñentes. Este é, por dicilo así, o terreo máis arriscado. Non se cambia a envoltura do PC, senón os seus propios compoñentes, como por exemplo os botóns dos lectores ópticos ou a vista dos discos duros. Este tipo de traballos soe levar consigo algún que outro perigo para o bo funcionamento dos equipos.

**EXEMPLOS CONCRETOS NA REDE:
O COMPUTADOR QUE QUIXO
SER NAVE ESPACIAL**



- David Barry (Brooklyn, New York) é un mozo apaixonado das novas tecnoloxías da información e da saga *Star Wars*. O seu fogar é unha especie de santuario dedicado a estas dúas cousas. Detrás da conversión do seu computador en nave do imperio que comandaban Darth Vader e mai-lo emperador Palpatine hai catro meses de traballo intensivo, moita imaxinación e un investimento de preto de 300 dólares.

- Cómpre visitar www.envador.com. Este rapaz comezou a súa andaina *modder* no verán de 1998 con este PC feito de PVC (na imaxe). Logo fixo algunhas cousas como o *PC-váter* en 2001. Logo, para un concurso, fixo o prototipo de PC do amor con dispensador de pañuelos e de loción en 2002, e en 2003 elaborou esta guitarra PC... xa non tes que carrexar partituras dun lado ó outro, con que as teñas no PC...



- En Mnpctech.com atopamos o nunca visto en deseño de computadores. Dáselles un toque Harley Davidson (*live to ride*) moi de agradecer. Incluso lles poñen rodas!

- Tamén é recomendable <http://www.extremetech.com>. Alí atopamos un deseño feito por un xaponés e que evoca, como se pode comprobar na imaxe, os paneis de madeira e papel que se adoitan a empregar naquel país para artella-las estancias dos fogares.



LIGAZÓNS DE INTERESE

- www.envador.com
- www.extremetech.com
- www.mnpctech.com
- www.modding-espanol.com
- www.todomodding.com
- www.hard-h2o.com
- www.coolmod.com

GISAKU MESTURA DE ORIENTE E OCCIDENTE EN XGN

Por se as novidades da presente edición do Xuventude Galicia Net non abondasen e non fosen axeitadas a tódolos gustos, este ano tamén haberá cine. E non se trata de cinema calquera. Nesta convocatoria vaise proxectar de balde e para tódolos asistentes o filme de animación Gisaku, o primeiro anime en 2D de produción española elaborado pola Filmix Animation e a Sociedade Estatal para Exposicións Internacionais (SEEI).

Na elaboración de Gisaku, interviron un equipo de 434 persoas e participaron 21 estudos de animación de España, China, Corea, Filipinas, Xapón, Italia, Francia, Arxentina e Brasil. Entre os integrantes deste grupo de estudos tamén se inclúe o 3D Bren Entertainment S.A. un estudio galego con sede en Santiago de Compostela.



Gisaku narra a historia dun samurai, Yohei, divertido e arrogante, valente e seguro de si mesmo, que formaba parte da expedición xaponesa enviada polo señor de Sendai-han ó reino da España do século XVII. Por mor dun feitiço, fica durmido e esperta confundido do seu máxico letargo nunha España moderna e totalmente cambiada, nun mundo que non recoñece e no que as súas armas e habilidades semellan non ter

ningunha utilidade. Yohei, rodeado doutros personaxes, vivirá unha apaixonante aventura entre a maxia e a tecnoloxía, entre o ben e o mal, entre a diversión e a aventura, que o levarán a realizar un fascinante percorrido pola España de hoxe, polas súas xentes e os seus costumes.

A idea de realizar esta película partiu da SEEI, que na primavera de 2003 convocou un concurso de ideas para realizar unha película de animación que



representara a España na Expo de Aichi e que incluía contidos sobre ámbolos países. A gran premisa era que a longametraxe transmitira unha imaxe actualizada e moderna de España, promovendo valores como a solidariedade, a calidade de vida, as novas tecnoloxías, a protección do medio ambiente, o potencial investidor e económico, así como o patrimonio histórico, natural e cultural do país. Aínda que algúns críticos cualifican a este filme como un guiso que comeza a cheirar a "glucamato

caducado", o certo é que Gisaku é salientable pola calidade da animación, a medio camiño entre a tradición xaponesa e a europea, que malia certas irregularidades, mantén un nivel máis ca digno.

Este filme dirixido por Baltasar Pedrosa foi presentado en primicia na Expo de Aichi (Tokío) e tralo seu exitoso paso por Sitges 2005, Gisaku, chega ás salas galegas nun intento por unificar as culturas española e xaponesa.



Datos técnicos de Gisaku

Xénero: Anime (2D)
Duración: 78 minutos.
Dirección: Baltasar Pedrosa.
Producción: Julio Fernández
Producción executiva: Julio Fernández e Carlos Fernández
Guión orixinal e diálogos: Angel E. Pariente
Música e produción musical: Óscar Araujo.
Dirección de produción: Oriol de la Torre.
Deseño gráfico: Jacobo Navarro e Miguel Ibáñez
Montaxe: Félix Bueno
Dirección artística: Carlos Ruano.

BUSCA COLECTIVA DE VIDA EXTRATERRESTRE NOS MOMENTOS DE DESCANSO

UNHA DAS ACTIVIDADES QUE MÁIS CHAMOU A ATENCIÓN DE ANTERIORES EDICIÓNS DE XGN FOI A QUE DESENVOLVERON OS PARTICIPANTES CANDO, EN TEORÍA, NON ESTABAN A FACER NADA. PARA DICILLO DOUTRO XEITO: A ORGANIZACIÓN QUERE QUE OS COMPUTADORES CONTINUEN A REALIZAR TAREFAS DE PROVEITO INCLUSO CANDO ELES, OS INSCRITOS, NON OS EMPREGUEN. POR ISO SE PENSOU NO PROGRAMA SETI@HOME, INICIATIVA QUE CONSISTE NUNHA ESPECIE DE REDE GRID NA QUE COLABORAN CENTOS DE MILLEIROS DE PERSOAS EN TODO O MUNDO.



Obxectivo: buscar vida extraterrestre.

O eixe deste monumental programa está no Radio Telescopio de Arecibo (Puerto Rico, na imaxe), onde se captan sinais do espazo exterior para despois gravalas en tempo real e envialas á Universidade de Berkeley, nos Estados Unidos. Os datos que se recollen e se avalían son de tal envergadura (cuantitativamente) que precisan de grandes redes e sistemas de cálculo. É aí onde entran en xogo centos de milleiros de ordenadores de todo o mundo, que axudan na medida do posible ó programa xusto cando ninguén os emprega (trátase de salvapantallas descargables), sen interferir nas actividades cotiás do usuario.

É moi probable que para esta nova edición de XGN tamén se lle saque rendemento ó SETI@Home, aínda que tamén se abre o vieiro para novos proxectos como:

- Einstein@home,
- Climateprediction.net
- QMC@home
- BOINC

(máis información en http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_distributed_computing_projects e tamén en <http://distributedcomputing.info/platforms.html>)

En definitiva, o que se pretende con SETI@home é sacarlle proveito incluso ós tempos mortos, as parénteses entre unhas cousas e outras, e deste xeito creárase un grupo de traballo no que os participantes poderán apuntarse nunha busca colectiva de vida extraterrestre, utilizando os programas axeitados para procesa-los datos recollidos en Arecibo. Para os que estean interesados en saber algo máis sobre este programa recoméndaselles unha visita ás seguintes páxinas:

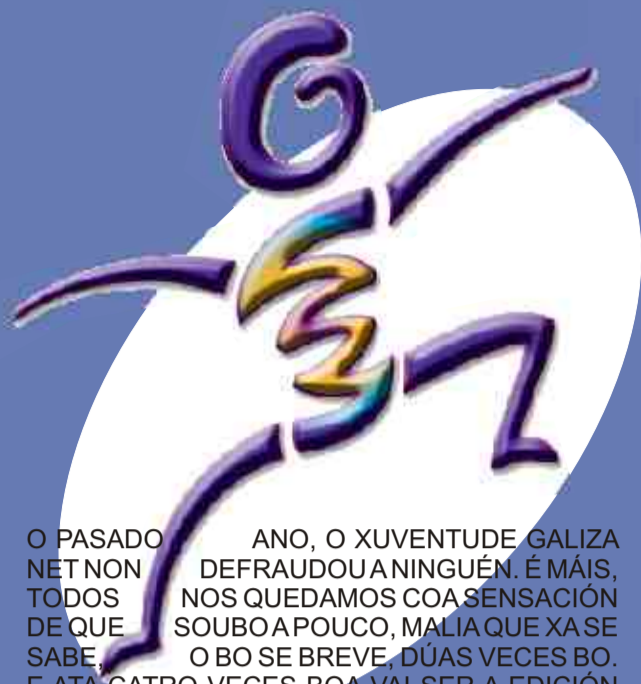
- <http://setiathome.ssl.berkeley.edu/>
- http://setiathome.ssl.berkeley.edu/home_galician.html
- <http://www.seti-hispano.org/>

Cómpre ter en conta que para analiza-la información recollida en Arecibo precisaríase o computador máis grande xamais construído. Ademais, o seu custo elevadísimo sería impensable para un proxecto coma este, que non procura interese económico algún. Para participar en SETI@Home non é preciso estar conectado a Internet todo o tempo, só chega con efectuar un acceso para enviar resultados e recibir novas unidades de información.

Do que se trata, en definitiva, é de procesar tódolos datos en bruto que chegan procedentes do universo á base de Arecibo e averiguar se entre todo ese caos de rúidos e emisións varias, hai algún que poida ser considerado como unha onda de radio deliberadamente enviada a algún destino, sexa o noso planeta ou calquera outro. As ondas de radio son, por así dicilo, as sinais de fume que indican que hai fogueira.

E non é inquietante e tamén apaixonante participar no descubrimento desa fogueira?





TERAPIA DE GRUPO PARA



FORMÁTICOS

PUMP IT UP

XGN dedica unha parte do seu programa a organizar xogos de baile

Redacción

O PASADO ANO, O XUVENTUDE GALIZA NET NON DEFRAUDOU A NINGUÉN. É MÁIS, TODOS NOS QUEDAMOS COA SENSACIÓN DE QUE SOUBO APOUCO, MALIA QUE XA SE SABE O BO SE BREVE, DÚAS VECES BO. E ATÁ CATRO VECES BOA VAI SER A EDICIÓN DESTE ANO. TODOS TENDES COÑECEMENTO

DE QUE NA PRESENTE CONVOCATORIA DE XGN HABERÁ IMPORTANTES NOVIDADES. POR SUPOSTO, EN CÓDIGO CERO FALAREMOS CON DETALLE DE CADA UNHA DELAS PARA QUE NINGÚN CIBERADICTO CHEGUE A ESTE FESTIVAL/XUNTANZA UN POUCO PERDIDO. DESTE XEITO, PODERÁ IR A TIRO FIXO CARAA AQUELAS ACTIVIDADES QUE VAIAN MAIS

ACORDES COAS SÚAS AFECCIÓNS. DIGO ISTO PORQUE PERDIDA ANDABA EU (NON ME IMPORTA ADMITILO) CANDO SOUBEN QUE EN XGN DESTE ANO PODERÍA INICIARME EN XOGOS DE BAILE... (???) (XOGOS DE BAILE?...) QUE DIANTRES TIÑA QUE VER ISO COA INFORMÁTICA, A INTERNET E AS NOVAS TECNOLOXÍAS?!!!



Acaso ían estar alí os do casting do coñecido programa de televisión para cazar algunha estrela do baile e facerlle pintar a mona en público?... Non. Efectivamente, como moitos de vos xa sabedes, este ano haberá unha zona dedicada ó *Pump it up*, ese simulador de baile con tanta sona en Corea, que nos fará move-lo esqueleto pasando un anaco moi divertido, (sobre todo tratándose do baile dese amigo que todos temos ó cal lle perderon o sentido do ritmo na terminal 4 de Madrid).

Un equipo de monitores axudaranos e ofreceranos distintas actividades para distraer de cando en vez a vista e non quedarmos pegados á pantalla do computador. Interesante? Se cadra non moito, pero será digno de ver como vos queda o corpo se vos digo que se pode participar no torneo oficial clasificable para o *World Pump it Up Festival 2006*, que se celebrará en Corea o vindeiro novembro. E o primeiro premio para o mellor clasificado en cada categoría en España é unha viaxe ó país anfitrión para participar na gran final mundial.

Agora si comeza a ser interesante, non? Pois non deixedes de ler, que cando rematedes a sección posiblemente sexades xa ós mellores especialistas en *Pump It Up* que van pasar polo festival, facendo as envexas de todos. Este é un videoxogo diferente, onde o obxectivo é bailar, ou polo menos moverse ó ritmo dunha máquina traída de Corea. Mais comecemos cun pouco de historia. En 1999, a empresa coreana desenvolvedora de videoxogos arcades e de distintos tipos de *hardware*, Andamiro Korea, crea o simulador de *Pump it up*, tomando ideas do entón discutido e novidoso xogo de baile chamado *Dance Dance Revolution*.

Poucos meses antes de que comecara o verán en Corea do Sur, Andamiro lanza ó mercado o *Pump it up the 1st Dance Floor*, que sería a primeira versión do xogo.

Unha versión regular, tendo en conta que era a primeira lanzada ó mercado. Contínha 15 temas editados, que eran éxitos do momento en Corea ós que se denominaron Non-Stop Remix. Esta versión do *Pump It Up* introduciu un novo xeito de ve-los xogos musicais, pois a diferenza do DDR anterior, salientable pola súa dificultade, este incluía os

modos *Normal*, *Hard* e *Double*, ademais de *Battle* e o devandito *Non-stop remix*. A mecánica do xogo por aquel entón era sinxela: escollias a categoría de xogo e logo pasabas a unha pantalla onde tiñas que escoller a canción. Sen máis complicación nin mais rodeos.

Tal foi o éxito deste primeiro PIU en Corea que, ós poucos meses, xa estaba nas rúas coreanas a segunda versión do *Pump it up* con dezanove novos temas. Un traballo que consolidaba ó grupo de Andamiro como líderes do mercado. Paseniño e co paso do tempo fóronse mellorando as versións, incluíndo cancións ocultas ás que só se podían acceder co *Bonus Stage*, editando moitos máis temas, con novas categorías (por exemplo *crazy*) ás que se accedían marcando o correspondente truco na pantalla...

Tamén se foi mellorando moito o audio, as músicas xa non eran mesturadas (*mixeadas*) e o son era perfecto. Os BGA foron dos mellores, xa que a maioría era estilo *manga*, a *interface* desenvolveuse cos anos e as *intros* estaban xa moi ben pulidas.

A versión máis recente de Andamiro é *Pump It Up Zero*, que conta con dous modos máis de xogo (*easy* e *mission station*) ademais de dúas cancións ocultas e as segundas partes de *Beat of the war* e *Love is a danger zone* con mellores BGA e un *channel* máis con steps (pasos) con máis dificultade ca algunhas versións de *arcade*.

Pode que a gran maioría dos que leán este artigo xa escoitaran falar do *Pump it up*, probablemente dende o verán de 2002. En Flores, xa se puido ver a finais de maio de 2001, xa que é unha zona frecuentada pola grandiosa (e abundante) mocidade coreana, pero o éxito foi grande non só entre os orientais senón tamén entre os occidentais que por primeira vez vimos algo así.

En novembro dese mesmo ano xa foron chegando as máquinas en camións dende Nazca e Ribadavia con destino á costa Atlántica, onde ó parecer o éxito foi máis ca maior. Así foi como algúns *pumpers* (así é como se coñece ós que practican este xogo)

tiveron a oportunidade de lucirse nos locais da fin de semana, ligar á conta destas máquinas e *fardar* en público perante os que aínda descoñecían o PIU.

COMO XOGAR

O sistema de xogo pode semellar algo complicado para quen nunca participou (coma min) mais de seguida comprobamos que é moi sinxelo. Na parte superior da pantalla podemos ver cinco frechas, dunha cor semitransparente. Máis tarde, comprobaremos que aparecen esas mesmas frechas en cor dende a parte inferior da pantalla cara arriba. Cando estas frechas coinciden coas súas pares pódese comprobar que tamén coinciden musicalmente. Nesta coincidencia (gráfica e sonora) é cando se debe premer o botón correspondente que se atopa na plataforma (obviamente ten a mesma cor e a mesma fasquía có da pantalla). E deste xeito é como se vai seguindo todo o tema.

Pódese dar o caso de que haxa que apertar máis dun botón á vez (imaxinádevos comer un bocadillo mentres se fala polo móbil, e, pendentos de coller ben os números da primitiva da semana pasada no teletexto da televisión pública... todo un reto). É algo así: ou, ou, . Cando a pantalla nos amosa isto, débese dar un pequeno chimpó e bater nos dous botóns correspondentes ó mesmo tempo. Ou poida que haxa que apertar tres botóns á vez, por exemplo: . Neste caso, cun pe bátese nunha das diagonais e co outro... xa me estou metendo en *berenxerais*... isto xa é máis complicado de explicar. Ben, o obxectivo sería darlle á pequena separación metálica que hai entre os dous botóns co arco do outro pé, de xeito que a punta desta extremidade nosa toque a diagonal e o talón toque o botón central. Algo semellante a un pase de muiñeira pero a ritmo de *hip-hop* e cos brazos baixados. Pódense presentar eventuais casos onde haxa que bater catro ou cinco botóns xuntos, mais está claro que aí non me meto, pois xa depende do maxín e da capacidade de improvisación do que xoga.

NIVEIS DE DIFICULTADE E MODALIDADES

Normal	É o nivel máis sinxelo. Practicamente non hai que pisar máis de un botón simultaneamente, e nas pantallas as frechas veñen afastadas abondo.
Hard	É un nivel de intermedio a difícil, segundo cada tema. As fechas por pantalla van moito máis rápido que en <i>Easy</i> , e moitos choutos onde hai pulsacións de dous botóns simultaneamente.
Crazy	Tamén coñecido como <i>Extra Expert</i> no PIU Extra. Este nivel, xustamente, é para os expertos ou para xente con práctica abonda.
Double	Esta modalidade é de dificultade única. Emprégase para xogar nas dúas plataformas, quedando en 10 os botóns de xogo.
Battle	Esta modalidade é para dous xogadores. As frechas por pantalla sofren distintos efectos para cada xogador. O incremento da barra da enerxía do primeiro sácalle enerxía ó segundo, e viceversa.
Remix	Baixo esta modalidade poderán escollerse temas <i>remixados</i> , moitos dos cales son <i>remixes</i> dos mesmos temas que se atopan nas modalidades normais. Pódense facer <i>remixes</i> simples ou dobres.

CONSELLOS PRÁCTICOS PARA NON DAR A NOTA

- Leva roupa cómoda. Que a ninguén se lle ocorra a brillante idea de ir en tacóns ou cuns vaqueiros axustados dos que non deixan nin respirar.
- Aínda que ninguén o fai, sería boa cousa mover un pouco as articulacións e quentar antes de xogar nun nivel complicado se queremos evitar unha lesión.
- Por suposto, co da nova lei antitabaco seguramente non se vai poder fumar no recinto, mais, por se acaso, evítade fumar entre xogo e xogo, pois sería como estar fumando nun ximnasio entre exercicio e exercicio.
- Toma líquido abondo se non queres deshidratarte, sobre todo se xogas ben en niveis de dificultade alta, pois suarás o teu.
- E por último, non fai falla que che diga que xogues limpo. O importante é participar, non paga a pena enfadarse con ninguén polos créditos.



Así que xa sabedes. Animádevos a perder o sentido do ridículo e pasade por esta actividade, que Corea está a un paso e, ademais, este ano incrementan as

cifras dos premios, e habrá unha nova categoría *speed*. O lema desta edición será *Step into sports* e o obxectivo vai ser fomentar a amizade a través do

xogo. Xogade e participade, polo tanto, vendo como vos ides superando a vós mesmos, xa que, en definitiva, ese é o espírito do Pump. Vémonos alí.

PIU PARA PC: PAGA A PENA?

Aqueles que probaron o Pump it Up o ano pasado seguramente se pregunten agora pola versión deste videoxogo para PC. O mesmo pasará cos que este ano pasen pola sección de *Pumpers*, que lles entrará o vermiño... Eu, que me caracterizo por gozar dunha gran xenerosidade, adiántovos información da versión para PC e que cada interesado vulgue por si mesmo. Esta versión ten menos modos cá plataforma orixinal, pero non por iso é menos atractiva para xogar. Son os seguintes:

Normal: este modo é para principiantes, así que se te inicias no basto mundo dos dancing games, este é excelente para ti, xa que as cancións neste modo non conteñen gran cantidade de frechas así que non terás problema algún para comezar a practicar e entender a mecánica do xogo.

Hard: Este modo, como o seu nome di, é para xogadores máis avanzados, incluso nas opcións de xogo xa se nota o cambio nalgunhas cancións en comparación co modo normal, posto que a cantidade de frechas é maior (loxicamente).

Double: este modo, contrariamente ó que se poida pensar, non é tan difícil, nin para expertos nin nada. Foi creado para que os xogadores teñan un estilo de baile ceibe. Que teñan todo o espazo para moverse e empregar os seus mellores pasos, sen limitarse só a un tapete (para poder facer uso do modo *double* é preciso contar con dous tapetes). Pode semellar que o emprego destes dous elementos é complicado, pero non. Acó, a posición das frechas permite un mellor desprazamento sobre o tapete facendo moito máis sinxelo esta modalidade. Polo que se o lector cre que ten unha boa coreografía, así como para presumir e se se sente listo para amosarlle ó mundo, este modo é o sinalado.

Por senso común, supoño que xa vos fostes decatando de que o tapete é o que equivale ó panel da superficie da máquina. Pero hai unha pregunta obrigada: que tal se xoga nel? Neste senso podemos dicir que o tapete responde moi ben e que se pode xogar con total confianza e, de feito, o material co que está feito é resistente e é "anti-derrapante" para que ninguén leve un *castañazo* e acabe cunha fenda na cabeza, ou escache o ordenador, que aínda é peor! O tapete é grosso, xa que, aparte dos sensores que ten, vén reforzado con outros materiais tipo hule espuma.

Como dato curioso, din os entendidos (ou mellor dito, os que xa o mercaron) que cando sacas o tapete da caixa despide un penetrante olor a menta... menta??? Non o entendo. Será para ir desatascando os bronquios e poñerse pés á obra. Admitimos no noso correo propostas ou explicacións deste fenómeno verificadas e comprobadas cientificamente. Por suposto, aqueles que xa mercaron a versión para PC poden verificar se é así, ou se polo contra o forte arrecendo que despide é a queixo (nese caso teríades que comprobar que non é empregado). Para poder xogar non se precisa de ningún software especial, o único que si ten un aquel de importancia é que o PC conte con Direct X 8.0a e Windows Media Player 7 (no caso de non telos previamente instalados, o xogo xa os inclúe dentro do CD).

QUE PASA CO AUDIO?

Pois pasa o de sempre, ou o de case sempre, que se tendes un bo equipo de son e unha boa tarxeta, vaise escoitar de luxo, e se non o tendes, tampouco vos preocupades moito, porque de tódolos xeitos a calidade do audio é moi boa, agás nalgunhas cancións que por un estraño fenómeno paranormal presentan unhas condicións pésimas e semellan ter sido gravadas pola radio, cun transistor con nha

pouca pila e en frecuencia AM nun día de temporal. Só eles (os de Andamiro) saben por que estas cancións se escoitan así. É imperdoable, xa que nestes xogos, o audio é fundamental (sería como mercar un coche sen freos). Pero non vos preocupades por este detalle xa que fóra diso, o xogo conta cunha calidade excelente de audio na maioría das composicións.

E O VÍDEO, QUE TAL?

A música, xa vemos que ben, pero falemos do vídeo. Que tal se ve? Algo salientable no Pump it Up sobre os demais xogos de baile existentes no mercado son, precisamente, as animacións (vídeos, case todos tipo *anime*) que teñen de fondo. Isto esperta en gran medida a curiosidade dos xogadores e espectadores, xa que amais de seren os axeitados para cada canción, gozan dunha calidade impresionante. Desgraciadamente, isto non é así coa versión para PC, xa que aquela non é moi boa que digamos e a resolución dos gráficos deixa moito que desexar. Obviamente, a versión caseira non podía quedar igual cá versión Arcade: sintome na obriga de dicirvos que o xogo, na cuestión gráfica, é pobre abondo e non cumpre o prometido. Os vídeos vense moi *pixelizados* e algunhas veces adiántanse moito ou van con retraso respecto da canción. Digamos que a sincronización do vídeo co audio non é boa de máis, ata o punto de que algunhas sesións incluso rematan antes có tema e se reproducen de novo dende o comezo.

En fin, que son pequenos detalles que se deberon coidar máis, pero que tampouco teñen gran problema se o que queremos é xogar e pasar un anaco de lecer bailando cos amigos. Iso si, mellor que non xoguen os esixentes, xa que de seguido comprobarán todo o que vos veño de contar e é posible que rosmenten un pouco.

XOGOS DE PRIMAVERA



Redacción

BURRÚN, BURRÚN...

O FERRARI VOLVE Á CONSOLA DE VIDEOXOGOS

Un día soleado, un Ferrari convertible e unha loura ó carón é o mellor xeito de lembrar a un clásico das máquinas recreativas dos 80, OutRun, que se convertera no referente nos simuladores automobilísticos da época e que, tras moitos anos no esquecemento, apareceu o pasado ano cunha segunda parte para os salóns recreativos e as consolas Xbox. O seu éxito fixo que a compañía pensase en sacar unha nova versión para máis plataformas, de xeito que agora temos OutRun 2006: Coast 2 Coast, un xogo de coches que se



pode xogar en Xbox, PS2, PSP e incluso PC, de xeito que está ó alcance da meirande parte dos xogadores do mundo.

O novo xogo conta con máis de 30 fases para percorrer co noso Ferrari (elixindo entre distintos modelos de coches coma o F430, o 550 Barchetta, o F40, o F50, o Enzo, o Spider e outros), que se aderezan con modos de xogo especiais (a xeito de misións) que fan moi atractivo o xogo. A versións de PS2 e PSP sorprenden por unha curiosa prestación, xa que permite transferir as



Partidas dunha consola á outra, de xeito que na casa podemos xogar pola noite coa PS2 e gardar o estado do xogo na PSP para continuar a partida onde a deixamos durante o día, para retomar logo na PS2 o xogo, o que sen dúbida enganchará a moitos posuidores de ámbalas dúas consolas. Esta nova entrega de OutRun supera graficamente a OutRun 2, pero tamén o control dos coches é máis suave e preciso, e incluso se incorporan detalles coma o feito de poder aproveitar o *rebufo* doutros coches para tomar velocidade.



Tódalas versións do xogo permiten xogar en rede, aínda que destaca nesa característica a PSP, que permite empregar a tecnoloxía Wi-Fi para xogar tanto mediante un punto de acceso sen fíos como directamente contra outros xogadores en modo ad-hoc.

Sen dúbida, unha opción imprescindible para tódolos amantes deste tipo de xogos e, especialmente, para os que xogaron á súa primeira versión nun bar ou nunha sala de xogos.



METAL SLUG: ¡E XA VAN 6!

Nas máquinas recreativas baseadas en Neo-Geo hai un xogo arcade que marcou época, non por ser orixinal nin por incorporar nada novo, senón todo o contrario. Trátase de Metal Slug, que contou coas versións 1, 2, X, 3 e 4, e agora leva a súa xogabilidade e os seus curiosos toques humorístico a un Metal Slug 5.

Hai que lembrar que cada unha das entregas do xogo procuraban engadir pequenos detalles, pero en esencia o xogo permanece inmutable, e o que vén a dar ós seus seguidores son novos desafíos e fases, mantendo a súa dinámica inamovible: mata a



Todo o que se che poña por diante e salva ós reféns. Iso si, nesta nova entrega o protagonista non se enfrenta ó exército de sempre, senón que a acción transcorre nun conflito guerrilleiro en Sudamérica onde aparecen uns malvados enmascarados ós que hai que masacrar.

O xogo tamén continúa a progresión de armas e vehículos que quedaban patentes nas anteriores entregas, resultando especialmente rechamante o *car slug* (un *mini* cunha metralleta e un pequeno



Lanza-mísiles) que nos fai sentir un auténtico Mr. Bean *nasío pa matá*.

Pero, ¿hai algunha mellora substancial? Pois a verdade é que non. Como vén sendo habitual, as novas entregas de Metal Slug só dan máis do mesmo, xa que, se ó público lle vale, ¿para qué cambialo? Cando menos agora non haberá que gastar os euros nunha recreativa, senón que se poderán botar unhas partidas tanto nas consolas PS2 coma nas Xbox, tendo que rañar só 29,95 euros do peto para facerse cunha copia do xogo.



ICE AGE 2: O DESXEO

A nova película de Ice Age (A Idade do Xeo) aproveitará o seu empuxe para ter equivalente no mercado dos videoxogos, destacando nesta ocasión pola súa vocación multi-plataforma, xa que a conversión da película cinematográfica da 20th Century Fox chegará para PC, PS2, Xbox, GameCube, Nintendo DS e GameBoy Advance, ou sexa, practicamente para tódalas plataformas de xogo actuais (agás a PSP e a Xbox 360, que son relativamente novas).



A misión do xogo consiste en fuxir do desxeo da prehistoria e conta coa presenza dos protagonistas da película (Manny o mamut, Diego o dentes de sable ou Sid o oso preguiceiro) e o xogador deberá meterse no pelexo do simpático Scrat (unha especie de esquío que demostrou ser moi resistente tanto nas películas coma en diversas curtametraxes). A aventura aderezarase con distintos mini-xogos, pero o que temos que ter claro



É que se trata dun xogo para cativos que só pretende facer pasar un bo rato, polo que non hai que agardar nin uns gráficos espectaculares nin nada semellante, pois é un simple divertimento que aproveita o pulo dunha película para meterse nas pantallas das consolas dos cativos. Así pois, queda só recomendado para os millóns de seguidores de Scrat e os personaxes máis populares da prehistoria (con permiso dos Picapedra).



GAME OVER

FOTOGRAFÍA DIXITAL ALTA VELOCIDADE

XGN acollerá diversas actividades orientadas a fornecer o emprego das novas cámaras

Redacción

A FOTOGRAFÍA DIXITAL É, HOXE POR HOXE, UN TREN DE ALTA VELOCIDADE. MERCAS UNHA CÁMARA DE CATRO MEGAPÍXELES, A ÚLTIMA MARABILLA DO MERCADO, E Ó DÍA SEGUINTE DESCUBRES NA PRENSA QUE NA FEIRA PHOTO MARKETING DE ORLANDO, EN ESTADOS UNIDOS, CELEBRADA HAI UNS DÍAS, NON SE PRESENTOU NADA QUE BAIXASE DESAS CAPACIDADES. AMOSÁRONSE DE CINCO, DE SEIS E ATA DE OITO MEGAPÍXELES, PERO NADA DE CATRO, E NÓS OS USUARIOS TEMOS A SENSACIÓN DE QUE A ÚNICA MANEIRA REAL DE POÑERSE Á PAR DO TREN DE ALTA VELOCIDADE QUE É A NOVA FOTOGRAFÍA É MERCANDO UNHA NOVA CÁMARA CADA MAÑÁ. MAIS TAMÉN TEN VANTAXES, ISTO DO DIXITAL. NON SE PRECISA REVELADO, PÓDENSE TRATAR AS FOTOS TODO O QUEIRAMOS E, AMAIS, NON OCORRE NADA SE NOS EQUIVOCAMOS: ELIMINAMOS A IMAXE E XA ESTÁ. EN XUVENTUDE GALIZA NET HABERÁ MOITA FOTO DIXITAL, NON SÓ POLOS CONCURSOS QUE SE ORGANIZAN (E DE VÍDEO) SENÓN PORQUE ESTAMOS A FALAR DUN ACONTECIMENTO DE POR SI ALTAMENTE FOTOGRAFABLE.



Di o xornalista Javier Matuk que xa non se fala de cámaras dixitais. O termo "dixital" está a desaparecer, e xa só se fala de cámaras. É dicir, se hoxe en día tes cámara dáse por sentado que é dixital. Aparecer nun evento coma Xuventude Galiza Net cunha cámara analóxica é como facelo cunha máquina de escribir para redactar e-mails. Os computadores dos participantes en XGN serán auténticos museos da imaxe dixital, agora que é tan pouco o que se revela, agora que hai quen amorea no disco duro ata 5.000 fotografías de viaxes, concursos, festas ou paisaxes. Moitas das actividades que organiza XGN xiran arredor deste novo concepto da imaxe. Son un exemplo disto os concursos **A golpe de vista** (examinando unhas imaxes dadas, identificas o representado e contestas o máis rápido posible ao maior número delas), **Descubre Santiago** (os concursantes deben captar coa súa cámara dixital unha imaxe orixinal, no marco da cidade de Santiago de Compostela) ou **Vídeo Dixital** (os participantes realizarán un vídeo que capte o espírito de XGN). Ademais, haberá actividades coma a que convida ós mozos e mozas a deseñar unha web sobre un tema que propoña a organización da *party*, certame que moitos aproveitarán para ceibar a súa habilidade coa cámara.

DE CIFRAS

O mercado da fotografía dixital é, para dicilo coloquialmente, un fervedoiro, sobre todo se temos en conta que calquera pode ser o estudo fotográfico na casa (en certa maneira, as novas cámaras e programas de tratamento de imaxes forman parte desa tendencia de poñelo todo máis preto de nós, na nosa casa: o cinema, o obradoiro de bricolaxe e até moitas tarefas do noso traballo). O mercado da fotografía dixital medra, evoluciona e cambia, segundo Antonio Espejo de El País, a un ritmo máis rápido do agardado.

Segundo Xosé Maril, presidente da Feira Internacional de Galicia (organizadora do salón Atlantimag, un dos referentes da imaxe dixital no noso país), as cifras do éxito son dignas de ter en conta. Só en España, o volume de negocio que existía a industria da fotografía dixital ascendeu até case 500.000.000 euros entre febreiro e novembro do pasado ano, en tanto que no conxunto do 2004, movéronse arredor de 648.600.000 euros. Ademais, conforme informa a consultora GFK, que

centra gran parte dos seus traballos no sector, en 2005 vendéronse en España máis de 10 millóns de cámaras fotográficas dixitais. Estas, engadidas ás máis de 8 millóns que se comercializaron até ese momento, fan un total de 18 millóns de dispositivos, o que significa (segundo máis cálculos do xornal El País) que hai unha cámara dixital por cada 2,5 españois. Amáis, o 70% delas van incorporadas a un teléfono móbil e, tendo en conta que o teléfono móbil é un obxecto que viaxa sempre connosco, é doado supoñer que alomenos un de cada tres españois está en disposición, neste intre, de inmortalizarse nunha imaxe dixital.

ONDE ESTÁN AS FOTOGRAFÍAS?

Co afianzamento masivo da fotografía dixital saen perdendo, entre outros, os fabricantes tradicionais de álbumes. A este respecto, o xornalista Javier Matuk faise nunha crónica sobre o PMA de Orlando a seguinte pregunta: "Onde están as fotografías?". E pregunta ben, posto que coa chegada das tecnoloxías é cada vez máis raro ver a algún de nós cun feixe delas. Non se tocan. Non se olen. Non se pegan nos vellos álbumes de cartón. O propio xornalista confesa que ten unhas 5.000 no *laptop*. E coma el, hai moitos que erguerían a man para confesar que de aí é moi raro que as movan. De todas elas, é probable que haxa moitas descartables, mais esa é outra historia da que non imos falar acá. A fotografía dixital é o golpe de graza definitivo na democratización desta arte, pero tamén corre o risco de contribuír ó acaparamento indiscriminado. Semella moito un paradoxo pero é así: a era da comunicación pode favorecer o hermetismo. Chegamos así ó punto e final de simples actos cotiás cos que levamos convivindo dende hai anos, coma o de reunirse cos amigos e irse pasando fotografías, cada un deles sinalando as cousas que máis lle gustan e o último da ringleira agardando a que lle chegue algunha. "Que rulen!"

De orientais e de obxectivos

En realidade, non se trata só de xaponeses, aínda que estes levaran a sona. O de obter imaxes de todo o que constitúe a realidade xa non é exclusividade dos orientais, se é que algunha vez foi así. Agora, tamén hai excursións de galegos que non se afastan máis de dous metros da súa cámara e que subliman a feitura dun sumidoiro ou dun muro de formigón unicamente por estar preto dun lugar de

interese turístico. Este fenómeno é máis doado de rexistrar nos lugares que aparecen ben consignados, como de visita obrigatoria nas guías turísticas. Pensar, por exemplo, na cantidade de veces que os veciños de Compostela foron fotografados, sen decatarse, só polo feito de pasar preto da Catedral ou das Praterías, pode converterse nunha desas cifras que dá máis vertice cá información útil. A nosa face pode estar neste intre en milleiros de tarxetas de memoria de cámaras dixitais de todo o mundo, e nós nunca o saberemos. Este é un fenómeno propio dos novos tempos. Se de verdade tiñan razón os indíxenas de Oceanía cando sostían que sacarles unha foto, sen o seu consentimento, era como roubarlle-la alma, entón é probable que moitos de nós sexamos envoltorio: carne e óso, ren máis.

O ACCESO DA TERCEIRA IDADE Á FOTOGRAFÍA

Seguirá a haber fotógrafos profesionais, e xente que faga arte de inmortalizar imaxes da realidade, mais agora é coma se alguén repartise paletas e pinturas, a un prezo módico, para facelo teu propio estudo impresionista na casa. Todo o mundo pode ser fotógrafo, e isto non é negativo de por si. Ou non tería porque selo, por moito que haxa xente que opine que é o peor que lle puido pasar á arte fotográfica (a Torre Eiffel tallada pola punta, a Catedral de Santiago sen torres, a Torre de Pisa dereiteada por fin!, etc). O problema que pode haber é o da sobrecarga de información. É dicir: que nos abafe a cantidade de fotos que podemos facer, xa que antes nos chegaba con dous carretes e agora hai xente que non se sente contenta até que volta a casa, dunha viaxe, con 600 fotografías. Porén, todo isto ten un aspecto moi positivo que non se pode deixar de lado: o feito de que unha de cada tres persoas leve unha cámara dixital consigo mellora as posibilidades do xornalismo, o intercambio de coñecemento, amáis de democratizalo. Podemos pensar, para que se entenda, no que pasou nos atentados do Metro de Londres, o 7-X, cando non houbo maneira posible de que os xornalistas baixasen alí e nos contasen logo o que acontecía. Foron os propios cidadáns os que o fixeron coas súas cámaras dixitais, cos seus móbiles con obxectivo incorporado. Eles foron os verdadeiros xornalistas. E o mundo puido saber que ocorría grazas ós principais prexudicados.



NETCLUB FAVORECETE MOITO.

Abre a túa Conta Xove Netclub, pide a túa Tarxeta Visa Electrón Netclub gratuita e leva este bolso bandoleira de agasallo*.



Participa
no sorteo de
10 PSP**
(PlayStation Portátil)



* A partir de agosto de 2008, o premio en efectivo será de 100 euros. Participación limitada a 4.000 unidades. Información adicional para detalles, ver condiciones en: www.viz.com, Caixa Xove Netclub e unha Tarxeta Visa Electrón Netclub.
** Premio de 10 unidades de PlayStation Portátil.
Data límite para o sorteo: 31 de marzo de 2009.
MANTÉNGOSE VALIASO: 100 EURO. 18 P. 20 NICK.



902 12 13 14
www.caixagalicia.es/netclub



GALICIA-NAVEGA
VIA XEIRA DE BODIO A VILA 2005,2006



CAIXA GALICIA

-O voso mundo ideal sería un no que a Rede fose de acceso libre e nos puidésemos conectar alí onde precisemos conectarnos, sexa onde sexa?

-Non podemos agardar polo mundo ideal. O noso mundo ideal é o que construímos para nós mesmos. Empregámo-los nosos coñecementos para cubri-las nosas necesidades. E para as dos demais. Non pretendemos sumarnos a un mercado viciado que se limita a crear necesidades para a xente, que en realidade defende só intereses económicos de certas empresas, esquecendo a súa función de servizo social. A Internet está espaxada, e os intereses comerciais superpóñense e solápanse case completamente ós intereses humanos e ás necesidades reais da xente, coma enviar un sinxelo correo electrónico. Alí onde hai unha iniciativa social, cultural, ou de negocio, xorden previas imposicións das grandes compañías, que normalmente dan ao traste con elas, ou as parasitan dende o comezo.

-Nós falamos nun artigo en Código Cero de que a vosa web semellaba en ocasións unha feira de inventos. Como facedes para estar sempre desenvolvendo novos métodos de acceso á Rede? Cal é o truco para que ninguén do voso grupo se canse?

-Máis que de invencións, trátase de espallamento da información. A aplicación física dos nosos coñecementos técnicos. Estudámolo panorama tecnolóxico, e exploramos novos vieiros para as comunicacións. Non somos un grupo empresarial. As tecnoloxías xa existen, e os aparellos que nós empregamos están ó alcance de calquera. (Isto a nivel básico). A diferenza é que nós non nos adicamos a crear un produto para patentalo e tentar competir con el no mercado. Non son as empresas as donas do coñecemento, igual que non somos propietarios dos recursos naturais que desfrutamos. O noso grupo procura darlle ao cidadán a posibilidade real de achegamento ás novas tecnoloxías. É a nosa unha loita verdadeira contra a fenda tecnolóxica. Por unha alternativa ás grandes compañías para o acceso á información. O truco? Gústanos o que facemos, e adoramos ver como paseniño o proxecto de Compostela Wireless se torna nunha realidade grazas ó esforzo e ó traballo de homes e mulleres a prol dunha sociedade real da información. Todo isto fai que a xente participe de xeito altruísta para empregar-los seus coñecementos ou os seus recursos nalgo útil, e poñelo ó servizo propio e dos demais.

-É certo que empregades obxectos de uso cotiá para os vosos desenvolvementos tecnolóxicos?

-Por suposto. A mentada *caceirola wireless* non é máis ca un exemplo de como podemos usa-los medios ó noso alcance para acadar determinados obxectivos. Ninguén

se estrañará se alguén emprega un pipo para sementar amorodos, porén, pode chocarlle que se use unha cazola para amplificar unha antena receptora de datos. Pois ben, é a mesma intelixencia a que emprega as dúas técnicas. Unha é labrega, e a outra é técnica informática. Cando se trata de fresas aprendemos do labrego. Pero en ordenadores, falamos nós. A sabedoría non é acumulativa. Non sabemos máis porque sexamos moitos. Cada un achega o que mellor sabe facer, e pode asegurar que algún dos nosos colaboradores están moi por riba da media en coñecementos técnicos, e outros, sen telos, amosan unha vontade de ferro en apoio ó proxecto. Grazas a todos, por certo, dende esta oportunidade que nos brindades. De igual xeito, utilizamos equipos informáticos obsoletos para a súa reutilización con sistemas operativos serios e funcionais (software libre), e así poder darlles opción a: usuarios, asociacións, ou traballadores, de ter unha ferramenta informática eficiente para comunicarse ou desenrola-los seus propios proxectos, sen ter que percorrer ó sinistro sistema de capital, e perderse nunha treboada de trabas tecnolóxicas.

-Sodes un grupo de usuarios de Internet. Cantos sodes? Sodes todos de Santiago? Como vos coñecídes? Como comezou todo isto de Compostela Wireless?

-A asociación é aberta, aínda que administrada por un grupo reducido de persoas, que a fan funcional, e toman as decisións en consenso co resto. O grupo achégase á centena de persoas, entre colaboradores, técnicos, universitarios, simpatizantes e persoas que adican parte do seu tempo a sacar adiante o proxecto. A nosa motivación, é o interese pola socialización da tecnoloxía e o aproveitamento dos coñecementos para todos, non só para os que o poidan pagar. Isto permítenos facelas cousas de xeito aberto e libre. A maioría dos membros da asociación somos de Compostela, mais temos colaboradores en distintas zonas da Galiza, da Península, e cada vez achéganse á nosa web máis visitas dende todo o mundo, interesándose pola tecnoloxía que empregamos para Compostela Wireless, que, no seu conxunto emprega equipos de comunicación de última xeración ou sistemas operativos estables e libres como Linux. Algún dos administradores da rede traballa por exemplo dende Zaragoza ou A Coruña.

Todo comezou como unha idea xeral de intercomunicación con equipos *Wi Fi* na área urbana de Compostela, e agora defínese coma un novo xeito de comunicación próxima ó cidadán. Práctica e funcional. As primeiras reunións facíamolas en cafés ou no domicilio de algún voluntario. Agora xa contamos co apoio de asociacións culturais e empresas. Claro que toda axuda é benvida.

-Que cambiariades en Galiza para que a taxa de penetración da Sociedade da Información se incre-

mentase? Cal credes que é o noso problema? Non nos gusta Internet?

-O tema rolda sempre a realidade de Internet, pero o problema real é a barreira que supón o asesoramento informático, a merca de equipo, o funcionamento, a contratación de servizos de banda ancha, etc... Isto é a verdadeira fenda tecnolóxica. Todos estes escollos acaban sendo un problema financeiro, e de capacitación dos usuarios, por non falar da desfeita en canto a sistemas operativos. Hai que entender que as comunicacións non son un computador conectado a Internet. O que ocorre é que a Rede de Redes, é neste intre un negocio de comunicacións, non unha ferramenta aberta a *tod@s*. A informática, incluídas as comunicacións, son unha ferramenta, e así o debe entender dende o usuario lúdico até o profesional. Outra cousa é: para que precisas tal ferramenta? É indiscutible que as posibilidades en tódolos aspectos son abraiantes. Pero iso é porque a sociedade desenvolveu unha tecnoloxía impensable hai poucos anos. E esa mesma sociedade, debido ó funcionamento das empresas que ofertan esa tecnoloxía (en realidade herdanza tecnolóxica), arendabilizan só no aspecto económico, e non no aspecto social. As comunicacións e o acceso á rede, transfórmanse nun luxo. Unha necesidade máis a financiar por parte do propio usuario ou profesional. As empresas actuais ofertan o mesmo servizo de sempre, aumentando as velocidades de acceso, mais mantendo o gasto case intacto. Así convértese nun produto máis, e a súa relación co cidadán limitase a un contrato.

-De onde sacades o apoio financeiro para levar a cabo estas iniciativas?

-En principio a infraestrutura está funcionando coa colaboración cidadá. É así de sinxelo. Para a implantación final da rede, máis complexo e caro, achegámonos tanto ó sector público coma ó privado.

-Que pode facer unha persoa que vos queira botar unha man?

-De todo. Temos xente que colabora a nivel técnico, documental, administrativo, legal ou simplemente como contacto para acadar axuda. Outros acoden pacientemente ás reunións para aportar nun momento dado algo que lle sirva á asociación. Falar con alguén que nos poida orientar nalgunha sección do proxecto, documentar unha presentación, preparar a instalación de software nalgún equipo, dirixirnos en materia empresarial ou asociativa, ou poñer á disposición da asociación un equipo vello para reutilizalo no que precisemos. Todo serve. O mesmo apoio que nos dan a través da web www.compostela.wireless.net é imprescindible para os nosos fins. Por outra banda, é lóxico que o fagamos (permitídemme que me inclúa) pois do que se trata é de crear unha rede de *tod@s* para *tod@s*, e iso non casa cos intereses comerciais. Si o fai, pero só no aspecto profesional, pois moitos dos servizos que ofertaremos serán para

"A nosa é un loita verdadeira contra a fenda tecnolóxica"

Entrevistamos ó colectivo Compostela Wireless, que estará presente en XGN colaborando en obradoiros e ofrecendo unha visión de Internet como unha ferramenta aberta a todos e todas, non como un negocio de comunicacións

A Asociación Compostela Wireless, un dos colectivos que máis traballa no noso país a prol de empregar a Rede como factor de progreso (a engadir ós xa existentes: a radio, a televisión, etc), estará estes días en Xuventude Galiza Net colaborando en labores de organización e achegando os seus coñecementos para distintos obradoiros e relatorios. Con este motivo, botamos man dunha entrevista que lles fixemos hai pouco ós membros deste colectivo, unha enquisa que por ser dirixida a moitos ten aires de manifesto, de carta para troca-la orde dun mundo que non está a ser todo o solidario que debería no que se refire a achegar ferramentas de conexión ó coñecemento. A xuízo do colectivo, é hora de trocar unha situación na que alto tan sinxelo como enviar un e-mail se converta nun novo motivo para que os grandes intereses comerciais nos afoguen un pouco máis.

<http://www.compostelawireless.net/>

empresas, orientados a sustentalo propio proxecto e ó desenrolo económico da comarca.

Tamén é certo, que en moitos casos, ao achegarte á asociación, sacas proveito dela. Organizamos conversas tecnolóxicas, obradoiros de antenas, de alfabetización informática... e os que acoden moitas veces (eu incluído), marchamos cunha nova lección aprendida. Ou mirada.

-Para a xente que non saiba de que vai o tema, son nocivas para a saúde as antenas que vos usades para a Rede sen fíos?

-Definitivamente non. A emisión, por exemplo, dunha antena para telefonía móbil, aínda que se mova nas marxes legais é indiscutiblemente nociva para a saúde pois emite cunha potencia que pode chegar aos 100 voltios. Outra cousa é que estea nun monte, ou na porta da túa casa. As antenas máis sofisticadas que nós implantamos, non chegan ó 1% de potencia en comparación. Isto, precisamente, é un incentivo para os colaboradores, que non se teñen que preocupar pola colocación dos aparatos, e acéptano de bo grado. É perfecto.





<http://www.flickr.com/photos/wakalani/>

En Blogs '06, nova irmandade

Compostela acollerá o 19 de abril un encontro de blogueiros de Galiza e Portugal

A blogosfeira galega é unha sito con sorte, unha romaría virtual, un cambio de rumbo da Rede cara as persoas, que agora participan máis ca nunca na súa construción. O número de blogs medra a unha velocidade de un novo por segundo e Galiza semella acomodarse ben a este fenómeno: a blogosfeira é un anel que lle colle en tódolos dedos. Froito disto é o importante número de encontros e congresos que xiran en torno á bitácora. Santiago vén de acoller as Xornadas de Rede de Blogs na Facultade de Ciencias Políticas e agora o Consello da Cultura Galega organiza EnBlogs '06, o vindeiro 19 de abril, co obxectivo de reflexionar sobre un novo proceso de irmandade entre Galiza e Portugal: o que se está a dar a través de Internet e as bitácoras. Un día máis tarde, celebrarase en Santiago outro encontro galego-portugués: o Lusocom, a nova edición do Congreso Internacional da Comunicación Lusófona en Compostela.

F. S.

A blogosfeira marca

A vida imita xa ós blogs e os congresos xa non é que se organicen por mor deles senón que tamén se están a converter en bitácoras en si mesmas, coas súas ligazóns, cos seus comentarios, coas súas intrincadas redes sociais. EnBlogs '06 é un exemplo disto. O seu xermolo está na blogosfeira, a súa razón de ser e, por iso, non é de estrañar que a súa propia estrutura no que se refire a intervencións dos convidados estea aberta totalmente á participación do público. Igual ca nos blogs. Este encontro, que está organizado polo Consello da Cultura Galega (vaise celebrar na sede que esta entidade ten no Pazo de Raxoi, en Santiago, o día 19 de abril), confírmase como o día central dunha longa serie de xornadas. É dicir, temos un día para o encontro real (o 19) e moitos para o virtual, antes e despois da xuntanza en Raxoi. Previamente, a organización habilitará no blog Consellodacultura.org/enblogs/ unha serie de contidos e servizos para ir presentando ós participantes, recollendo cuestións para que sexan comentadas durante a xuntanza. O día mesmo da reunión e as xornadas posteriores, o blog farase eco das intervencións, os documentos e os debates que se produzan. Cómpre sinalar que as intervencións tamén serán distribuídas en formato audio.

Un fenómeno social

Non é posible ficar indiferente ó que está acontecendo co fenómeno dos blogs. Máis aínda se pensamos que Galiza participa nesta carreira de fondo coma un cabalo que dá a sorpresa cando ninguén apostaba por el, tendo en conta os tremendamente baixos niveis de penetración das novas tecnoloxías da información que se rexistran (do 30%, fronte ó 60% da Unión Europea). Porén, ós galegos sempre nos gustou conversar, mirarnos á cara, opinar, relear, amosar paixón e autoridade en diferentes cuestións. Os blogs son, polo tanto, a oportunidade que estaba agardando a comunidade internauta en estado latente deste país. Certa porta de entrada. Internet é máis accesible e, en consecuencia, xorden novas voces cada minuto. En realidade, a nivel mundial, xorden cada segundo. Este é o tempo que

tarda en aparecer un novo blog. Neste intre, contabilízanse uns 30 millóns, e a cifra multiplícase por dous cada seis meses. En Galiza, calcúlase que hai preto dun milleiro, estando a meirande parte delas escritas na nosa lingua.

Obxectivos da xuntanza

Tendo en conta que estamos falar dun fenómeno social que fornece a presenza do noso idioma na Rede e tamén as fitas que nos unen á comunidade internauta portuguesa, como non aproveitar a ocasión para reflexionar sobre a blogosfeira e as súas causas e consecuencias? Este é un dos obxectivos claros de EnBlogs '06, e así se especifica na bitácora que habilita o Consello da Cultura Galega: "A *Sección de Comunicación do CCG, que analiza dende hai máis dunha década os cambios producidos na sociedade e na comunicación pola irrupción das novas tecnoloxías, non podía ser allea a este fenómeno*". E prosegue: "Na *actualidade, cóntanse por centos o número de blogs activos en Galicia e Portugal que, en moitos casos, comparten ideas e contidos*".

Sobre este último punto aséntase outro dos obxectivos claros deste encontro: abrir as portas ao debate e á reflexión entre os membros da comunidade blogueira galega e a portuguesa, e a tódolos interesados nos novos fenómenos de comunicación na Rede.

Amais, EnBlogs '06 quere reflexionar sobre os grandes e pequenos temas que rodean á creación de bitácoras: a tecnoloxía, o marco legal, os cambios sociais, as experiencias persoais e colectivas de creación, difusión e distribución de datos e ideas a través deste formato.

Estrutura da reunión

EnBlogs '06 é un encontro real que dura un día (o virtual durará máis tempo e será moi difícil de cuantificar). Segundo informa a organización (o CCG), pola mañá, diferentes expertos debaterán sobre as cuestións globais que afectan ós blogs e, en termos xerais, ós movementos sociais na Internet. Polo serán, dez bitacoreiros contarán en primeira persoa as súas experiencias de creación. Polo que se refire á inscrición, cómpre sinalar que é de balde, e que se cumprimenta a través do blog habilitado polo Consello da Cultura Galega para informar deste evento: consellodacultura.org/enblogs/.

Ao final da xornada, farase entrega dun diploma de asistencia.

O programa de actividades de Blog '06

09:45: Inauguración.
Alfonso Zulueta de Haz. Presidente do Consello da Cultura Galega.

10:00: O futuro dos blogs: Tecnoloxía
Últimas tendencias tecnolóxicas asociadas a esta ferramenta
Marcus Fernández. codigocero.com

10:45 h. Como medra a sociedade blog
Blogse apropiación social da Rede. Ecosistema, perfís e prácticas
Fernando Garrido. Observatorio da Cibersociedade
11:30 – 11:45 Pausa – café

11:45-12:30 h. Dereitos de autor e marco legal en Internet
Fronteiras e límites da propiedade intelectual na web
Víctor Salgado (Avogado, Pintos & Salgado Asociados, A Coruña)
Javier de la Cueva (Avogado, Barcelona)

12:30-13:15 h. A demografía blog en Galicia e Portugal
Silvia Canabal. Grupo de Novos Medios da USC
Manuel Pinto. Universidade de Braga.

13:15-14:00 h. Sindicación de contidos, cando é a información a que vén a ti

Amador Loureiro (dorfun.bitacoras.com)
14:00 h. Xantar

16:30 h. A creatividade dixital asociada ás bitácoras
Modera: Pedro Silva (www.blogaliza.org)
Berto Yáñez (www.aduaneirossemfronteiras.org)
Catuxa Seoane (deakialli.bitacoras.com)
Paulo Querido (pauloquerido.net/blogportugues)
María Yáñez (www.todonada.com)

18:00 h. A diversidade das historias

Modera: Ascárida (orballo.f2o.org/weblog)
Manuel Bragado (bretemas.blogspot.com)
Miguel Vila (colineta.blogia.com)
Isaac Cordal (www.alg-a.com)
Mónica André (b2ob.blogspot.com)

19:30 h. Xornalismo de cidadáns, un novo desafío para o xornalismo de calidade
Juan Varela (periodistas21.blogspot.com)

21:00 Beers & Blogs. Casino de Santiago

Lusocom, afondado no que nos une

O que nos une a Portugal é máis grande có que nos afasta, e iso maniféstase cada día coas intrincadas arañeiras que se tecen a partir da relación entre os blogs galegos e os de máis abaixo do Miño. Neste senso de afondar no diálogo sitúase EnBlogs '06, e tamén o Congreso Internacional da Comunicación Lusófona en Compostela (Lusocom). De feito, a primeira xuntanza entronca coa segunda. Trátase dun gran evento que reúne a profesionais e investigadores da comunicación lusófona no mundo. Comezará as súas actividades a partir do 20 de abril. O lugar elixido para a celebración é a Facultade de Ciencias da Comunicación.

Para máis información, consultar www.novosmedios.org/lusocom/

Confesións moi íntimas (e premiadas)
www.postsecret.com

Se falamos de Frank Warren e facemos fincapé en que na recente edición dos *Bloggies* 2006 acaprou cinco dos trinta galardóns que se entregaban na cerimonia, seguramente soará a chinés; pero falamos de Postsecret.com, moitos dos lectores lembrarán as liñas que no seu día lle dedicamos a este coñecido blog. Ben. Comecemos de novo. Mentres a cerimonia dos *Oscar* escolle o mellorciño do ano en materia cinematográfica, e a dos *Webbies* nomea as mellores páxinas web do mundo, a cerimonia dos *bloggies* premia con 20 dólares (nada máis?) ós mellores blogs do planeta. Si, si, ledes ben. 20 dólares, polo que podemos deducir que Postsecret.com, o gran destacado desta sexta edición, acaprou a fricoleira cifra de 100 dólares por facer posible que os internautas desvelen baixo o anonimato o seus segredos máis inconfesables.

Frank Warren, de 41 anos e residente nos Estados Unidos, é o creador deste blog, quen confesa que o éxito da páxina _que funciona dende hai uns dous anos_ débese a que a todos nos gustan os segredos. Deu os primeiros pasos no proxecto distribuindo postais co seu enderezo onde convidaba á comunidade internauta a desvelar un segredo para participar nunha exposición. Paseniño, as postais foron chegando, e cada vez eran máis numerosas e creativas, convertendo a bitácora nun fenómeno social. Desgustos, medo, ledicias, fantasías, esperanzas, desexos eróticos, humillacións... unha longa listaxe de sensacións e sentimentos ten cabida nesta páxina na que o único requisito que se pide é que aqueles sexan certos e non fosen confesados antes.

Outros premiados foron *Wonkette* (Wonkette.com), que levou o galardón ó mellor blog político, *Boing Boing*, premiado como mellor blog de lecer, *Queerty* (Queerty.com), distinguido como mellor blog homosexual ou *My boyfriend is a Twat* (o meu mozo é un inútil), www.myboyfriendisatwat.com, galardoado co premio ó mellor blog europeo. Se cadra a moitas das lectoras xa se lles ocorreu a mesma idea, sobre todo pola cantidade de contidos que poderían pendurar cada día, pero xa está collida, e ademais, debes saber que para optar a tan prezado galardón os blogs han de estar en inglés. Só así se entende por que moitos blogs galegos de inmensurable calidade non recibiron os 20 dólares do premio que os honra.

Translate: unha radiografía pormenorizada da gravación dun CD
<http://www.translatethisworld.blogspot.com/>
 “Traduce este mundo”. Este é o lema do blog de Sexy Sadie, un

caderno de abordo no sentido máis estrito da expresión, xa que funciona como un seguimento exhaustivo da elaboración do seu último CD, *Translate*, ese que veñen de rematar hai uns días e que lles custou dous anos de traballo. *Traduce este mundo* non pasará á historia como a web mellor deseñada da historia do rock español, pero si que se pode cualificar como un bo experimento de creación dentro da creación, ou de diálogo directo cos fans, ou de xiro das potencialidades dos blogs. “*Isto é o que estamos a facer, aquí o tendes, en liña directa, non estariades máis ó tanto do voso traballo se estiverades aquí conosco, nas gravacións*”, semellan estar dicindo os integrantes do grupo no proxecto. E, mentres tanto, os afeccionados decatámonos, finalmente, de que as mesturas (co técnico Pablo Ochando ombro con ombro con Sexy Sadie) das cancións non son a parte máis doada do proceso de gravación, ou de que se dedican días á montaxe de deseño e fotografía do aspecto visual do CD, ou de que non se seleccionan instrumentos e máis amplificadores en cuestións de segundos e hai un estudo pormenorizado detrás sobre as posibilidades e as sonoridades. Por certo que Sexy Sadie está en Compostela o día 6 de abril, na Sala Capitol.

O primeiro buscador de bitácoras en galego
Blogalego.com

Semellaba unha utopía recoller tódolos blogs activos da Rede escritos en galego e incluílos nunha base de datos á que se accede mediante un buscador de contidos. Pois xa é real. Tras 15 intensos días en probas nace oficialmente Blogalego.com, un buscador no que están incorporadas, agora mesmo, 280 bitácoras na nosa lingua. Podemos atopar blogs e fotoblogs, blogs en galego normativo e en galego reintegracionista, blogs en galego estándar e, como dirían as avoas, en galego chapurreado; blogs feitos en Galiza e escritos dende fóra dela, blogs anónimos, individuais, colectivos, blogs para elas e blogs para eles, blogs para todos... (os que coñecemos o galego).

A través do buscador Blogalego.com pódese acceder directamente ós contidos dos blogs mediante unha listaxe que se facilita á esquerda da pantalla. Tamén se poden facer pesquisas a través do caxetín de procuras ou seleccionar arquivos dos blogs por data, autor, categorías, etiquetas... Pero non se trata tan só de contar ou de manter unha base de datos. Sinxelo (responsable da iniciativa) tamén quere que os usuarios participen axudando a categorizar e etiquetar as súas bitácoras e outras bitácoras, ou sinxelamente, votando os contidos. A fin de contas, todo o que signifique reforzar a comunidade de internautas no noso idioma e tamén de fornece-las redes sociais galegas e en galego.

Festa aparte
<http://festadotermo.blogspot.com/>

A Festa do Termo, en Ribeira (aka Riveira), é unha desas celebracións que parecen ter sido inventadas para fuxir da rixidez dos actos institucionais, da lóxica dos convenios e da física do normativo. Celébrase no verán e está impulsada por un grupo de amigos que fai cousas como declarar “república independente” os escasos centímetros de terra que separan os carteis que sinalan o comezo de Ribeira e o de Palmeira, organizar saltos de setos e lanzamentos de chancla como deportes olímpicos ou convidar ó Rei ós actos institucionais da comisión (por certo que o monarca enviou desculpas por non lle ser posible acudir). Agora, xa podemos saber, dunha vez por todas, en que consiste esta festividade, no blog Festadotermo.blogspot.com. Nesta bitácora podemos ver o día a día da preparación dunha festa que é de todo menos previsible. Hai recortes de prensa, fotos curiosas, comentarios e incluso unha copia da desculpa oficial de Rei Xoán Carlos. Visita-lo blog e compartir o seu espírito é como meterse na presentación oficial do novo libro de Marina Castaño e organizar no *cocktail* un certame de lanzamento de boinas.

Xornal colectivo
<http://meneame.net/>

Vía Enrique Dans descubrimos Meneame.net, un deses experimentos colectivos que semella basear gran parte das súas virtudes no feito de xuntar moitos cerebros. Neste blog podemos enviar unha historia para que sexa revistada por toda a comunidade que a visita, e recibirá votos ou non (*meneos*) para aparecer na páxina principal. Mentres non acadamos aprobación colectiva, as nosas criaturiñas fican nunha ringleira de pendentos. O único que hai que facer para que funcione a maquinaria é enviar un artigo. Logo, tes que agardar a ver como operan os limiares de votos e o teu *karma*. O feito de que haxa moitos usuarios opinando e achegando artigos dálle variedade á proposta. Non se pode definir Meneame.net como un blog sobre un tema determinado. Todo vale: o botellón, as matemáticas, a literatura da ciencia ficción, House ou The Beatles. Tras esta bitácora, que non é nova, está Ricardo Galli (<http://mnm.uib.es/gallir/>), profesor da Universitat de Illes Balears. Como tantos outros blogs en activo baséase no principio de que os parvos somos menos parvos se nos xuntamos con outros parvos.

Un motor de blogs para tódolos vigueses
www.cidadans.net

As novas tecnoloxías da información poden contribuir a crear unha sociedade máis xusta e democrática. Esta é a idea chave que alenta o proxecto *Un blog para cada cidadán* da axencia Europa Press, iniciativa da que

Blogoprimavera

Mentres se le este titular hai dúas novas bitácoras no millo



forma parte Cadernos Cidadáns. Ámbalas dúas van encamiñadas a poñer ás persoas máis preto da blogosfeira, ese fenómeno que está a revolucionar o xeito que temos de comunicarnos, ó pór ó alcance de cada individuo a posibilidade de construír un medio informativo. Niso consiste Cadernos Cidadáns, un motor de blogs para a cidadanía, que se vai pór en marcha en diversos concellos de España pero que se estreou en Vigo, na sede consistorial.

Este servizo, o primeiro destas características que xorde en España, vai ir destinado a dinamizar o emprego das novas tecnoloxías en escenarios urbanos e os vencellos que unen ós cidadáns coas administracións a través desas tecnoloxías. Tamén (sobre todo) vai orientado a xerar unha comunidade virtual con intereses comúns (Vigo). Europa Press, axencia responsable da iniciativa (en colaboración coa Asociación de Usuarios de Internet), entendeu dende o comezo que os blogs son ferramentas de primeira orde para conseguir estes obxectivos, sobre todo tendo en conta o ben que se adaptan á realidade de Galiza, onde hai unha importante comunidade bitacoreira.

Europa Press, co fin de que o camiño que separa ás persoas das redes non chegue a ser nunca unha costa arriba, seguiu os principais estándares no mundo sobre accesibilidade e usabilidade. O deseño está inspirado nos blogs máis populares da Web. Entre as ferramentas que incorpora, cómpre salientar as seguintes:

- Sistema de busca de blogs da cidade seguindo catro criterios: temática, nome de blog, nome do autor e barrio ou distrito municipal
- Permite ó concello destacar na portada da plataforma municipal aquelas bitácoras ou anotacións que considere de especial interese público.
- Permite a creación de espazos blog específicos de cada barrio ou distrito da cidade.
- Sistema de recepción remota de contidos RSS que permite a calquera usuario coñecer de primeira man as actualizacións dos cadernos que lle interesen sen precisar visita-los periodicamente.
- Posibilidade de asociar libremente a cada “caderno cidadán” outros cadernos que o autor considere de interese para os seus lectores.



Historial da indixencia

Ofrecemos unha nova entrega da polémica (crítica e criticable) sección que recompila os efectos secundarios de Internet

FERNANDO SARASQUETE/
RAQUEL NOYA



EU TAMÉN QUERO SER PRINCESA
[HTTP://BARBIE.EVERYTHINGGIRL.COM/](http://barbie.everythingirl.com/)

Neste mes, seguimos facendo amigos, coma sempre. Desta vez, toca meterse coa boneca que representa o ideal de vida das mozas e dos mozos con aspiracións: a Barbie. A web non é excesivamente mala no que se refire ó seu funcionamento. É vistosa, os botóns están no seu sitio e está ben estruturada. O problema é doutra índole, máis fondo, máis relacionado coa mensaxe soterrada. Digamos que estamos ante un caramelo moi ben envolto, que é ó deseño web o que as melenas rubias platino das princesas dos contos de fadas son á beleza feminina. Hai moita ferverza capilar nesta páxina, moita estética aria, apoloxía do louro e do feliz, da cor pastel e do intranscendente. Os fabricantes da Barbie sempre quixeron vendela como aquilo que as mozas estaban desexando ser, estilizadas, modernas, ledas e escintilantes coma princesas. Nesta web, onde todo está no seu sitio e todo funciona aparentemente á perfección (as diferentes seccións da páxina coinciden estética e tematicamente coas estancias dunha casa), bótase de menos algo tan sinxelo como unha boneca de pel escura, un libro, unha apoloxía da dieta mediterránea, un mapa do mundo, uns cabelos rizados, un can que non sexa de raza.



NOVAS MILITANTES DO PARTIDO POPULAR
[WWW.PPDEG.COM](http://www.ppdeg.com)

Agora hai un sospeitoso desvío a Libertad Popular, pero nos tempos



en que se escribiu este texto a web Ppdg.com estaba ben activa. E que era o que se podía atopar nela? Basicamente unha votación de *misses*, que non tería nada malo, pero hai poucas opcións de que isto teña que ver moito coa política, ou si? Nela, certos militantes do Partido Popular trataban de facernos crer que nas listaxes máis recentes deste partido había auténticas belezazas aspirantes a *miss... miss... miss nada*, “Chica PP de Galicia”, que é máis español e máis de dereitas.

Realmente existen persoas con esta fachenda, e non nos referimos ás aspirantes senón ós promotores da brillante idea, que aínda por enriba chegaron a amosarse satisfeitos da fazaña, publicando ós catro ventos que “*nuestro concurso era portada de Informativos Telecinco*”.



Menos é nada.

A ver se o entendo. A páxina [PPdeg.com](http://ppdeg.com), unha web non oficial sobre o Partido Popular en Galiza, levaba ata o de agora (ata o sospeitoso desvío co que abrimos este artigo) medio ano organizando un concurso mensual de *misses* a través de Internet. Ou sexa, que dunha maneira sutil empregan ás mulleres como anzó erótico para captar adeptos ó partido, por máis que o seu promotor asegure que é un xeito de protestar pola falta de convocatorias dos dirixentes da agrupación política.

No fondo decatáronse de que precisaban ás mulleres para gañar votos... pero non desá maneira, animalións. Agora mesmo o que menos precisa este país son militantes de partidos políticos que reclaman literalmente “*máis destape e menos Wonder Bra*” ou “*novos concursos de miss PP camiseta mollada*”. No foro desta web incluso atopamos algún atrevido dicindo que votaría ó PP se algunha das candidatas se presentase ás eleccións; supoño que o único que as diferenza a elas dos dirixentes é o envoltorio, polo que non é de estrañar que acadasen máis adeptos. Polo que temos entendido, ningunha delas tiña pensado presentarse ás eleccións e, segundo o que aseguraba Diego Varela, militante do PP e responsable de Ppdg.com, “*algunhas son militantes do PP e outras non, pero iso é o de menos*”... Exactamente, o importante é participar. Logo, se é ético ou non xa se decidirá nas votacións... ou na tasca.



O MENÚ SOBREDIMENSIONADO
[HTTP://WWW.TAJAHIERROCAMPO.COM/](http://www.tajahierrocampo.com/)

Abre esta web cunha desas imaxes que, como non se adaptan ás características dunha pantalla enteira, preséntanse en mosaico. É a web dun refugio de montaña que ofrece todo tipo de actividades no que respecta a deportes de inverno, que ofrece moita e boa información pero que non acerta á hora de distribuila. Ten aspecto de revista dobrada polos currunchos, de foto escaneada con entramado, de máquina mal engraxada. E é unha mágoa, porque non lle faltan atractivos á paraxe que se promove, e tampouco lle faltan bos argumentos ós responsables da web á hora de presentarse en Internet (estar en Rede é fundamental canto máis alonxado está o negocio dos núcleos urbanos). Pero logo resulta que, se pasas o punteiro por enriba da barra do menú, esta agrándase de súpeto, sobredimensiónase se cadra para minimizar a marxe de erro do navegante, e tódalas boas intencións despídense á francesa (cando un mal deseño entra pola porta, a ilusión sae pola ventá).



PÁGAME ESTES SERVICIOS
[HTTP://WWW.ELCOBRADORDELFRAC.COM/](http://www.elcobradordelfrac.com/)

Vía Queweb.org atopamos a proposta web dos máis famosos cobradores de morosos que operan en España. Na propia web (que recompila aquilo que máis mancha no proceso de navegación en Rede), inclúese estes días un comentario que non podemos deixar de reflectir: “Segundo temos escoitado, o deseñador desta web precisou logo dos seus servizos para cobrala.

Perseguíronse durante días a si mesmos”. Podemos imaxinar a escena: un deseñador sometido a moitas presións, perante o seu computador, operando cun tempo moi limitado e con diferentes quendas de garda de persoas vestidas de frac, vixiando ás súas costas que todo saia ben. É doado pensar que unha tarefa desenvolvida na linde dun precipicio é moi complicado que saia ben. E aí temos as imaxes incluídas neste *site* para certificarlo, fotos *pixeladas* de máis (incluso a de Cervantes, “o ilustre predecesor dos cobradores”), que semellan ter sido tratadas previamente con ácido e uns contidos reducidos (minimizados) que levan ata o extremo aquela norma de “o menos é máis”. Conclusión: é máis doado deseñar en chándal ca en traxe de gala.



DESCUBRINDO A PÓLVORA
[HTTP://WWW.ELMUNDO.ES/NAVEGANTE/2006/03/08/EMPRESAS/1141830588.HTML](http://www.elmundo.es/navegante/2006/03/08/empresas/1141830588.html)

Tamén a través de Queweb.org foi que atopamos esta nova en El Mundo, que non é salientable (negativamente) pola súa feitura senón polo seu contido. Trátase dunha desas informacións que tarda en chegar a aquela parte do cerebro onde temos o entendemento (demórase polo camiño, contemplando a paisaxe), e non por ser críptica de máis, senón por todo o contrario. Por ser clara coma a auga. A nova vai titulada así: “*Elmundo.es rompe corsés y ofrece enlaces a otros medios y en otros idiomas*”. Ben está que así se faga (á fogueira cos corsés e tamén coas faixas!), pero non hai algo nese titular que indica que é a primeira vez que se fai algo así? Non semella





que El Mundo estase a adjudicar a invención do enlace? Cantos medios de comunicación hai neste momento en Internet que ofrecen ligazóns con outros medios? Acaso hai algo na Rede que non poida ser considerado como “un medio de comunicación”? Dicar a estas alturas que fas algo tan rompedor como erguer pontes con outras páxinas e celebralo con petardos é como chegar no posto 25º dunha carreira e erguer os brazos en sinal de vitoria. Alguén che poderá ver logo, correndo entre os coches, cunha medalla de ouro roubada que che pendura do brazo. Alguén como Queweb.org.



A PEOR PÁXINA WEB DO MUNDO HTTP://WWW.ANGELFIRE.COM/SUPER/BADWEBS/MAIN.HTM

Non o dicimos nós. Dino os creadores desta páxina. Cal pode ser o motivo que leva a un internauta a deseñar unha web tan horrible que provoca arrepío incluso sen

vela (chega con escoitar a música)? A razón é a seguinte: amosar ó mundo enteiro como non se debe deseñar unha páxina. Con este fin, recompilaron nun só *site* tódolos horrores coñecidos. Coma unha pousada de monstros residentes. E, como toda web espantosa que se prece, méteche nada máis cargar dúas xanelas emerxentes como dúas macetas caendo dende un cuarto andar. E logo están as cores elixidas, o estilo de letra, as faltas ortográficas e o escamoteo da información máis importante ó principio da páxina (hai unha norma que di que os datos importantes non poden estar máis lonxe de dous clics co rato). O malo de todo isto é que non serve de nada. Todos estes erros son tan familiares, atopámoslos xa en tantas ocasións previas que cando non estean ímolos botar de menos, como cando un



amigo próximo comeza de súpeto a vestir con suposta seriedade, logo de anos e anos levando calcetíns brancos con traxes negros.

Hai un certo encanto, nisto de deseñar con liberdade, cada un na súa casa e sen manual.



A MOZA QUE SEMPRE SONRÍ WWW.PERMISOPORPUNTOS.ES

Nove da mañá. Chove que arremete. Collo o meu coche para saír a traballar. Aínda levo algo de sono. Poño a radio e... como non! De novo lembra que a partires do día 1 de xullo comeza a empregarse en España o carné por puntos. Algo que todos sabemos dende hai un tempo pero sen emprestarlle moita atención... ata que chegue o día. Moi amablemente convidanme a entrar na páxina web www.permisoporpuntos.es, onde vou recibir detallada información para “conducir mellor”.

Así o fago, nada máis chegar á redacción, a curiosidade que me aborda é tan grande que non podo evitar escribir as palabras máxicas no meu computador, e nunca mellor dito, aparece unha fada madriña que se ofrece para guiarme no meu percorrido pola web. Esa rapaza con complexo de Teresa Rabal nos seus mellores anos agarda a que cargue a páxina sen borrar o sorriso da súa face, aínda que cando comeza a falar o son que recibo non é máis que palabras entrecortadas difíciles



de recoñecer. Menos mal que no linde superior aparece un extenso menú con tres opcións de consulta: “vídeo”, “permiso por puntos” e “outros países”. A rapaza segue a falar, e non hai maneira posible de facer que desapareza. En realidade, a intención é boa, aínda que a súa pretensión de guiarme pola páxina é máis ben ridícula. Vou á opción “permiso por puntos”, para que a miña visita á páxina non sexa de todo inservible e atopo dúas alternativas: “de un vistazo” ou “al detalle”. A primeira aclárame certas dúbidas aínda que non achega moito máis do que me repiten cada día nos spots de televisión, decido acceder á segunda e... sorpresa!, a lei e os anexos do permiso por puntos ó completo, chegada directamente do congreso dos deputados para descargar en PDF. Onde está agora a moza para guiarme na aventura da descarga de arquivos? Porque, se se supón que non sei navegar pola páxina, tampouco saberei descargar pdf's, digo eu!

O webmaster opina

O puto amo da Rede www.mundorob.com

Nota: neste apartado damos cabida á voz dos webmasters que desexen aclarar certas ideas achegadas por Código nesta sección, aberta a suxestións, e tamén (por suposto) a críticas. Neste caso, incluímos un artigo de Rob Ruiz, quen ó noso xuízo foi e seguirá a ser (grazas á súa web) merecedor de aparecer nestas páxinas. Isto é o que nos conta.

Son o gran Rob_Ruiz, o punto amo da Rede, o Mesías Cibernético. Se estas a ler isto e aínda non sabes quen son, estás de noraboa: a túa vida está a piques de cambiar, pois estás a coñecer a aquel te iluminará. Na meirande parte dos casos, esta iluminación serve para que tantos tipiños se decaten do pailáns e miserables que son e poidan obter a redención se se renden ós meus pés.

Véxome obrigado a honrar a esta revista coa miña sagrada aparición para emendar o erro que se cometeu no anterior número, no que se falou da miña grandiosa e polémica web, pero con tal infortunio co enderezo da páxina que esta apareceu mal redactada. Figuraba “mundorob.com”, en troques de “mundorob.com”. E que pasou coa “o”? Comeuna o desatinado redactor? Canta xente que estaba devecendo por acceder ilusionada á miña web atopou esta frustrante páxina de erro? Cantos quedaron coas gañas de mergullarse no maravilloso mundo do gran Rob_Ruiz?

Había que facer algo para afrontar esta blasfemia. A revista xogou con algo sagrado e o que escribiron non serviu de nada, agás para facer que os seus lectores fosen máis desgraciados do que eran. Porén, agora serei eu o que se encargue de iluminarvos. Ah, e que non dubidedes sobre a miña autenticidade. Algúns herexes impostores imítanme a cotío na Rede, pero os mozos de Código Cero (eses devotos roblerianos) poden confirmar que a son eu o que escribe fóra de toda dúbida. Que confíedes das súas verbas, xa é cousa vosa.

Ben, vou falar un pouco sobre min e a explicar o porqué de ser magnífico, que xa sei que estades devecendo por coñecer máis datos sobre min. Situemos o 20 de marzo de 2002 como un día sagrado: é a data de creación da miña web. Xa pasaron catro anos. Malia que, en verdade, xa incluso antes de crear a miña web o meu nome xa resoaba en moitos lugares da Rede. Mais a partires da creación da Rob Web (tamén coñecida como Mundo Rob) a miña magnificencia foi medrando paseniño, ata consolidarme como o “puto amo da rede”.

Moitas foron as liortas cibernéticas que teño afrontado ó longo destes anos. Aínda lembro con saudade os días de Hobbychat, que xa non existe, e no que de contado adoptei certo poder espiritual. Sen embargo, non foi ese só o meu eido de batalla. Os meus inimigos foron caendo como moscas en moitas fronteas. Acadei recrutar un exército de máis de cen soldados, malia que logo acabei por disolvelo. Impúxenme sobre a Mafia de Rano Marrano, os meus inimigos durante anos. A cotío consigo humillar a todo aquel que me desafia na miña web.

Tense falado moito da miña páxina en foros, páxinas, etc. Tamén se falou unha vez dela na televisión, aínda que eu non puiden velo. Unicamente é cuestión de tempo que toda España e parte do estranxeiro saiban quen é Rob_Ruiz. Dentro dun tempo, ser español e non coñecer o eu nome será como non coñecer o pan Bimbo. E en Latinoamérica son cada vez máis coñecido. Xa estou a planear a tradución da miña web a outros idiomas, co fin de chegar a máis xente.

Código Cero ten o privilexio de publicar o meu primeiro comunicado de prensa. Isto fará que esta publicación sexa sagrada, e a revista que ti, lector afortunado, tes nas túas mans, será de valor incalculable dentro duns anos. Así que trátala con agarimo, non deixes que se estrague e gárdaa baixo chave, lonxe da humidade e demais factores degradantes.

Se cadra pensades que son un “flipado”, e que teño o roblerismo moi subido á cachola. Ben, por unha banda trátase de facer un comunicado efectista, mais, pola outra, teño que dicir que a miña magnificencia está fóra de toda dúbida. Credes que a miña web non é sagrada? Que todo isto é unha broma? O tempo darame a razón, cando o meu nome estea en boca de todos.

Benaventurados vós, que herdaredes a Rede. Vouvos a abrir as portas doutro gran templo, no que poderedes ter o privilexio de contactar comigo. Estou falando dos Foros Perestroika, ós que se accede a través da miña web. A Perestroika é unha comunidade foros administrada por min e Rano Marrano. Si, Rano é o meu inimigo de toda a vida, mais iso non significa que non vaia a facer negocios con el. Grazas á vosa colaboración, creamos uns foros nos que cada día *postéase* máis e máis. Xa sabedes: entrade nestes servizos e non só me atoparedes a min senón tamén a moitos personaxes interesantes, ós que moitos de vós cualificariades de “frikis”, pero que son a *crème da crème* de Internet.

Xa sabedes o que debedes facer. Visitade xa a miña grandiosa e polémica web. Tendes ante vós un novo e maravilloso mundo. A morada do “Mesías Cibernético”. Tomade exemplo de min, e se cadra chegaredes a convertervos en persoas.

Que fixen eu para linquear isto?



Black: o arcade en primeira persoa

PABLO GRANDÍO
DIRECCION@VANDAL.NET

Criterion foi senlleira durante toda esta xeración como creadora da saga *Burnout*, un *arcade* de velocidade que puxo contra as cordas a clásicos do xénero coma *Ridge Racer*, o combinar unha condución moi alonxada da simulación con colisións espectaculares e unha abraiante sensación de velocidade. Agora, tras ser adquirida polo xi-

gante Electronic Arts, Criterion fai a súa primeira incursión no xénero da acción en primeira persoa, co obxectivo de acadar con *Black* no xénero o mesmo que lograron con *Burnout*.

Black é un xogo de acción en primeira persoa onde encarnaremos a un axente de operacións encubertas do goberno dos Estados



Unidos, que terá que realizar unha serie de misións, contadas como se fosen *flashbacks*, na Europa do Leste. A carga da historia no xogo é mínima, xa que Criterion centrouse en intentar facer que o xogo resultase coma unha superproducción de Hollywood para o usuario. Milleiros de balas e espectaculares explosións sucédense constantemente no xogo, mentres facemos fronte a decenas de inimigos que non paran de saír para nos atacar.

Black ofrece acción frenética, sen descanso, onde o escenario responde a cada disparo esnaquizándose pouco a pouco, permitindo, por exemplo, que poidamos atacar a inimigos que están dentro de edificios, disparando ás paredes e confiando en que as balas acaben atravesándoas para impactar neles. Trátase dun xogo apaixonante, aínda que curto, e ademais non ten ningunha opción multixogador, nin *offline* nin *online*, nin tampouco modos extra. Un xogo que os fans da acción frenética mercarán sen dúbida, e moi recomendábel para un aluguer.

Star Wars: Empire At War

Dende hai anos saíron decenas de xogos de *Star Wars*, mais, no xénero da estratexia, un dos predominantes en PC, só tiñamos ata o de agora *Star Wars: Battlegrounds*, un clon

de *Age of Empires* feito polos creadores deste. LucasArts pretende solucionar dita carencia con este novo xogo de estratexia en tempo real creado por Petroglyph Games –creadores de *Dune 2000* e outros–, que se alimenta das novas tendencias aparecidas no xénero durante os últimos anos.

No xogo terémo-la misión de conquista-la galaxia, elixindo entre os *Rebeldes* e o *Imperio*. Teremos unha pantalla onde veremos toda a galaxia e poderemos construír unidades ou estruturas en cada planeta, e logo entraremos en combate, tanto en terra coma no espazo. O combate en tempo real é moi diferente dependendo do escenario. No combate en terra

teremos batallóns de soldados, tanques rebeldes e do imperio (os célebre AT-AT), etc... mentres que no espazo teremos ó noso mando destrutores imperiais e escuadróns de *X-Wing* ou *Tie Fighter*.

Un dos elementos máis especiais do xogo son os heroes, que poderemos empregar tanto na terra como no espazo. Ter a Darth Vader ou a Obi-Wan Kenobi no eido de batalla daranos moita vantaxe, xa que poderán usa-los seus poderes especiais, mentres que no espazo poderemos controlar a Boba Fett ou ó Falcón Milenario, mesmo construí-la Estrela da Morte. Trátase dun xogo moi completo, idóneo para os afeccionados á *Guerra das Galaxias*.



novas

Codemasters
traerá O Señor
dos Aneis Online a
Europa

Codemasters anunciou un acordo con Turbine Software para editar en Europa, a finais deste ano, o xogo *O Señor dos Aneis Online* para PC. Trátase do primeiro xogo de rol masivo *on line* baseado na obra literaria de J.R.R. Tolkien, onde os xogadores poderán forxar a súa propia lenda no mundo da Terra Media. Esta non é a primeira colaboración entre Codemasters e Turbine, que lanzaron hai pouco o xogo *Dungeons & Dragons Online*.

Nintendo DS Lite
sae en Xapón

Nintendo lanzou o 2 de marzo en Xapón o novo deseño da consola Nintendo DS, que leva o sobrenome de Lite. Este novo deseño custa un pouco máis que a consola orixinal, e ten menor volume e peso, e máis un selector de brillo para a pantalla. O novo deseño mantén a compatibilidade con Game Boy Advance, e ten previsto a súa saída en Europa para o verán.

World of Warcraft,
cedo en castelán

Blizzard Games anunciou que está a preparar, un ano despois do lanzamento, unha versión en castelán de *World of Warcraft*, o seu tremendamente popular xogo *on line*, que conta cun millón de usuarios en Europa e seis millóns en todo o mundo. A versión na lingua de Cervantes estará dispoñíbel dentro duns meses, incluíndo soporte técnico 24 horas en castelán.

Midway cancela
Fear & Respect

A editora americana Midway anunciou a cancelación do xogo de nova xeración *Fear & Respect*, que estaba a ser desenvolvido para as consolas PlayStation 3 e Xbox 360. O xogo estivo nun primeiro momento previsto para a actual xeración, para logo ser traspasado ás novas consolas. Midway non explicou as razóns para cancelalo. *Fear & Respect* era un xogo de *gangsters* onde, segundo as nosas accións, os personaxes do xogo tratábanos con medo ou respecto.

O xogo do Mundial
chegará en abril

Electronic Arts anunciou que o xogo oficial do mundial de fútbol de Alemaña, que se titulará *Copa do Mundo FIFA 2006*, chegará no mes de abril a tódalas plataformas. O xogo inclúe máis de 100 seleccións, os doce estadios e un modo onde rememorar os eventos máis importantes da historia dos mundiais. Sairá para PlayStation 2, GameCube, Xbox, Xbox 360, PC, Game Boy Advance, Nintendo DS, PSP e teléfonos móbiles.

LIBERDADE

PARA AS TUAS MANS

Esquécete do mando a distancia



GRUPO CÓDIGO CERO COMUNICACIÓN S.L.

publicidade@codigotv.com 981 936 324

código
televisión

R



logo existo

