

Código Cero

www.codigocero.com

Nº80_Marzo 2010

Xuventude Galicia Net 2010

o coñecemento fai amigos

▶ A NOSA ALIANZA COLLE FOLGOS

O Clúster TIC presenta
primeiros compromisos

▶ OSIMGA (Observatorio da Rede galega)

A situación da Internet,
con lupa

▶ SOBROSO PARTY

Vínculos dixitais en
Pontareas

XGN

11

Nova, gratis e chea de vantaxes

Pódeslle pedir máis a unha tarxeta?

O TEU ALMORZO -10%,
O TEU XANTAR -10%, A TÚA CEA -10%.
QUE CHE APROVEITE!

DESCONTOS EN MILES DE
ESTABLECEMENTOS: ROUPA,
DEPORTES, MÚSICA, XOGOS...

UTILÍZAA EN MÁIS DE
1 MILLÓN DE CAIXEIROS

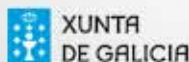
GOZA DAS TÚAS
VACACIÓNS E AFORRA
ATA UN 10%

SEGUROS GRATUÍTOS:
ROUBO, ACCIDENTES,
USO FRAUDULENTO

DESCONTOS EN
RENFE, ALSA, AVIS...



**Solicita a túa Tarxeta Xove
en calquera oficina de Caixa Galicia.
Aproveita que es novo!**



www.xuventude.net

Consulta condicións de aplicación e vixencia destes descontos en www.xuventude.net
No momento da solicitude requírase o aboamento de 6 € en concepto de taxas para obter os descontos do Programa Xove.

CAIXAGALICIA

Equipo

DIRECTOR_

Xosé Mª Fernández Pazos director@codigocero.com

SUBDIRECTORES

Carlos Ballesteros subdirector@codigocero.com

Marcus Fernández webmaster@codigocero.com

REDACTORES-XEFES_

Fernando Sarasquete redaccion@codigocero.com

Carlos Lozano cueturubio@yahoo.es

FOTOGRAFÍA_

Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

REDACCIÓN_

Manolo Gago (Opinión)

Raquel Noya (Reportaxes)

Moncho Paz (Opinión)

Modesto Pena (Redes)

Sevi Martínez (Xogos)

Diego Rosales (Linux)

SUPERVISIÓN LINGÜÍSTICA_

María Xesús Vázquez

DESEÑO GRÁFICO e maquetación_

Grupo Código Cero Comunicación

Raquel Noya publicidade@codigocero.com

Oscar Louzán publicidade@codigocero.com

IMPRIME

Tórculo Artes Gráficas, S.A.

Tel.: 902 905 024 - torculo.com

EDITA

Grupo Código Cero Comunicación S.L.

Conxo de Arriba nº 49, 1º C

15706 Santiago de Compostela

Tel.-fax: 981 530 268

<http://www.codigocero.com>

redaccion@codigocero.com

NÚMERO 80_Marzo 2010

Publicación periódica. Prezo 2€

Depósito Legal: C-2301/01

I.S.S.N. (Edición impresa): 1579-7546

I.S.S.N. (Edición dixital): 1579-7554

Neste número...

Este número de Código Cero non é un número calquera. Está na rúa, nas mans do lector, cun propósito ben definido: informar de que o emprego das redes, coma calquera outra manifestación humana, tamén provoca movemento social. E non só a través da propia canle na que se dá acubillo a si mesmo, a Internet, senón tamén no que xa coñecemos como vida real, en contraposición ao que acontece a través das computadoras. Dito doutro xeito: a Rede fíxose maior e xa sae fóra de si mesma, pódese ver en directo, explicar polo miúdo o que até agora ficaba a medias desvelado. Un exemplo de todo isto é a party lan Xuventude Galicia Net, un encontro dixital para a mocidade propio da nosa terra que se presenta, dende hai máis dunha década, como un xeito inmejorable de ver como a Internet se fai corpo. Ducias de persoas conectadas,

compartindo información, actividades formativas e informativas, xogos, torneos, concursos, amizades, confraternización e, sobre todo, socialización. Estes son elementos propios da Internet e que poderemos ver materializados durante os tres días de XGN, evento do que falamos en detalle nas páxinas interiores e que volve este ano ao Pazo de Congresos de Santiago (tras a experiencia do Multiusos do Sar), contándose entre as súas principais novidades coa celebración de experiencias formativas en aberto (obradoiros), para tódolos asistentes e con independencia de que estean inscritos ou non. A idea é dupla: por unha banda someter a xuntanza a un proceso de apertura e espallamento, e pola outra, informar definitivamente do funcionamento das redes, algo máis que simples canles para baixar e subir datos.

O humor de Henrique Neira



O Grupo Código Cero S. L. reserva para si mesmo tódolos dereitos como autor colectivo desta publicación ao abeiro dos artigos 8 e 32.1 da Lei de Propiedade Intelectual. Quedan expresamente prohibidas a reprodución, distribución e máis a comunicación pública da totalidade ou parte dos contidos desta publicación con fins comerciais, en calquera soporte ou por calquera medio técnico sen autorización da editorial.

SUMARIO 80

NOVAS

5 Resumo de actualidade, de e-comercio e de empresas relacionadas coas TIC

REPORTAXES

6 Preséntase en Santiago unha guía das páxinas web galegas máis salientables

7 En marcha o Observatorio da Sociedade da Información e a Modernización en Galicia

8 Novas incorporacións á TV dixital na nosa terra: preto de 110.000 galego/as máis

10 A Sobroso Party leva a febre polas redes á vila de Pontearreas

11 A Universidade de Santiago acolle un novo fiadeiro colectivo de tradución de software libre

12 Mobilízate pola selva: recollida de móbiles nos



campus galegos a prol de África

13 O Clúster TIC de Galicia anuncia os seus primeiros compromisos

14 Galicia, entre as comunidades máis punteiras en TICs aplicadas á sanidade

15 INTECO e Ineo organizan unha xornada divulgativa sobre as vantaxes do eDNI

16 A cultura galega segue a deixar pegada na Internet

17 Damos conta do máis salientable do mes en materia de innovación dixital galega

18 O Centro Gradient presenta un sistema para mellorar a calidade de vida dos doentes

32 A Tecnópole de Ourense acolle a presentación de software para empresas da enerxía

ESPECIAL XGN

20 Xuventude Galicia Net chega á súa undécima edición con máis de 1.600 preinscritos

22 A nova convocatoria de XGN ofrece obradoiros abertos para todos os asistentes

24 Xuventude Galicia Net achega innovadores concursos para a mocidade en liña

26 Datos para entender en

que consiste unha LAN Party

27 XGN preséntase como unha boa oportunidade para introducírmonos na personalización dos computadores

28 Entrevistamos a Ovidio Rodeiro, director xeral de Xuventude e Voluntariado



GADGETS

33 Escolmamos o máis salientable da tempada en materia de aparellos tecnolóxicos para facernos a vida máis divertida

XOGOS



36 Repasamos o máis salientable da tempada no eido das videoconsolas



A USC afianza a súa aposta polas TIC en todos os ámbitos da actividade universitaria

A Universidade de Santiago de Compostela, que leva uns anos apostando forte por intensificar o emprego das TIC en todo o seu entorno, vén de facer públicos os datos extraídos da Sexta enquisa sobre o uso que os estudantes da USC fan das TIC, realizada a comezos do curso, e o que máis chama á atención é que o 87 por cento dos estudantes dispón de ordenador propio, cunha taxa de acceso a Internet do 94 por cento, dous datos que mostran a boa aceptación que teñen as novas tecnoloxías e Internet entre todo o alumnado.

Esta enquisa, que permite comprobar en que medida se están a cumprir as liñas estratéxicas que a USC fixou en materia de novas tecnoloxías, revelou asemade que oito de cada dez alumnos navegan diariamente pola Rede e que o 85 por cento dos estudantes matriculáronse por Internet no pasado ano.

Estes datos reflicten o uso intensivo da Rede e das novas tecnoloxías que se está a dar entre o alumnado da entidade académica, a cal rexistra máis de 13.000 usuarios da Rede sen fíos e recibe preto de catro millóns de visitas anuais na súa web.

Os algo máis de 1.300 estudantes consultados foron interrogados sobre equipamento e conectividade, usos de Internet, telefonía móbil, redes e servizos, coñecementos e formación dos alumnos ou sobre a percepción que teñen das TIC, entre outras cuestións, e os resultados non puideron ser máis satisfactorios para os responsables da Área TIC.

Un servizo de videointerpretación permitiralle ás persoas xordas comunicarse por teléfono

Se recentemente nos sorprendía ver como era posible levar a cabo unha cata de viños por videoconferencia, que por certo fíxose dende o Telecentro de Chantada e foi a primeira realizada en España, desta volta chama a nosa atención un servizo de videointerpretación da linguaxe de signos que permite a comunicación telefónica entre persoas xordas e oíntes.

O SVisual, que funciona grazas á figura dun videointérprete, conta coa financiación do Plan Avanza e ten como obxectivo garantir a comunicación persoal, directa e inmediata das persoas xordas, mellorando a súa calidade de vida e

eliminando as barreiras comunicativas que atopan na súa vida cotiá; todo isto, de balde.

Asemade esta ferramenta, que ofrece unha conexión de audio e vídeo en tempo real, permite a apertura cara novas oportunidades profesionais e persoais deste colectivo, e axuda a que as persoas con problemas auditivos poidan realizar calquera xestión (bancaria, médica, persoal...) de maneira autónoma sen axuda de

terceiras persoas.

Durante a presentación, os responsables do sistema fixeron unha demostración de uso do mesmo, na que se mostrou a súa sinxeleza e se comprobou que os labores de interpretación solicitados por cada usuario son realizados con éxito por un videointérprete que fai posible unha comunicación fluída en todo momento.

SVisual pode empregarse a través de diversos dispositivos como videoteléfono, videocámara con conexión a Internet, móbil ou mesmo a través dunha aplicación web (dispoñible na web oficial) que permite acceder ao servizo a través dun ordenador que conte con webcam e conexión ADSL.



Facenda pon en marcha unha campaña formativa sobre factura electrónica

Co fin de ofrecerlle ás empresas galegas unha visión "clara, práctica e tanxible" sobre a facturación electrónica e as vantaxes que esta tecnoloxía conleva, a Consellería de Facenda, que pretende impulsar o uso das novas tecnoloxías no ámbito da contratación pública, vén de por en marcha, en colaboración coas Cámaras de Comercio e a Confederación de Empresarios de Galicia, 14 seminarios dirixidos a formar aos potenciais usuarios da factura electrónica e entidades mediadoras.

En cada un dos seminarios, que se levarán a cabo nas localidades da Coruña, Lugo, Ourense, Pontevedra, Vigo, Vilagarcía de Arousa, Tui e Ferrol, daranse a coñecer os novos servizos e o funcionamento da plataforma que sustenta o rexistro electrónico

de facturas dende que a factura entra na Administración ata que se produce o seu cobro por parte da persoa interesada. Isto supón unha estratexia de modernización que, segundo informan dende o Executivo, "simplificará trámites e aforrará custes", garantíndose, por parte da Administración, "o pago das facturas en 45 días".

Durante catro horas, as persoas asistentes poderán recadar información de utilidade sobre todos os aspectos relacionados coas vantaxes da adopción da factura electrónica e os pasos a seguir para facelo da forma máis sinxela posible, ademais de resolver todas as dúbidas que esta fórmula no ámbito operativo e tecnolóxico.

Os relatores tamén exporán a vantaxe que supón utilizar este procedemento e as distintas solucións existentes para automatizar tanto a emisión como a recepción das facturas electrónicas.

Co obxectivo de acadar rapidez e eficacia no servizo á cidadanía, Facenda tamén anunciou que implantará a licitación electrónica, a factura electrónica e outros novos sistemas de comunicación e intercambio de información; todos eles configuran, segundo informaron, "novas técnicas de xestión que o Goberno galego incorporará axiña á súa xestión".



O Ministerio de Interior premia a seguridade de Caixa Galicia

A Xefatura Superior de Policía de Galicia vén de concederlle unha dobre Mención Honorífica de categoría A aos departamentos de Seguridade e Seguridade Informática de Caixa Galicia, a máxima condecoración coa que o Ministerio de Interior distingue aos equipos de seguridade privada que destacan o cumprimento do seu deber.



Este premio, que reconece publicamente a traxectoria profesional e o esforzo de Caixa Galicia, foille concedido á banca

galega por dotarse dun sistema de seguridade de primeiro nivel, que protexe eficazmente tanto a clientes como a empregados e que elimina os riscos que poden afectar ao patrimonio, imaxe e operativa da entidade.

Caixa Galicia, que é a institución financeira con presenza nacional con menor índice de atracos, posúe un modelo de avaliación de risco exclusivo para cada oficina, o que lle permite, segundo informa o seu director de seguridade, Andrés Martín, “medir o nivel de exposición ao risco de atraco de cada un dos empregados e ofrecerlles un protocolo de actuación persoalizado en caso de emerxencia”.

No tocante ao ámbito da seguridade informática, Caixa Galicia caracterízase por “extremar os aspectos relacionados con este tipo de seguridade para os seus clientes” o que se traduciu na primeira banca electrónica de España en obter a certificación de calidade ISO 20000 que certifica que a tecnoloxía da

entidade posúe excelentes niveis de fiabilidade, seguridade e calidade.

No ano 2006 Caixa Galicia, que nos últimos anos non recibiu ningún ataque informático, foi a primeira entidade en incorporar o envío ao teléfono móbil da coordenada de acceso aos seus sistemas, o que lle permitiu ser unha das entidades con menor número de fraudes.

Asemade, a incorporación do novo DNI electrónico nos seus sistemas tamén permitiu reforzar, aínda máis, a seguridade ante calquera tipo de fraude fomentando a confianza nas transaccións electrónicas.

Agora Caixa Galicia acaba de obter a certificación de calidade ISO 20000 para todos os seus caixeiros automáticos e reduciu a cero o spam recibido.

Os investimentos en tecnoloxía da caixa galega, que conta con máis de 800 oficinas en todo o mundo, ascenden a preto de 193 millóns de euros, que serviron para mellorar a tecnoloxía propia (equipos, instalacións, redes, proxectos informáticos...) e converterse nunha das plataformas tecnolóxicas máis desenvolvidas de Galicia e España.

[Sen colas]
[Sen esperas]

OVT

Entra xa e infórmate en:
www.dicoruna.es/ServiciosTributarios/oficina-virtual.htm

Todas as túas xestións... nun só **[click]**

Con comodidade e con seguridade.

Así é a nova

Oficina Virtual Tributaria da Deputación da Coruña.

Un servizo **[24 horas]** ao día e **[365 días]** ao ano.

Consultar a túa conta tributaria

Realizar pagos de impostos

Domiciliar recibos

Imprimir documentos cobratorios, etc

4.800 páxinas nosas, polo miúdo

Presentada en Santiago a *I Guía das webs de Galicia*, achega editorial para entender mellor cara onde imos en materia de redes



Redacción

O Centro Multimedia de Galicia, en Santiago de Compostela, vén de dar acollida á presentación da primeira Guía das webs de Galicia, unha publicación que recolle completa información sobre 4.800 páxinas web galegas, da que se imprimiron un total de 7.500 exemplares que se distribuirán nos quioscos de toda Galicia.

A presentación tivo lugar da man do xornalista lugués Xulio Xiz mailo director de GaliciaDigital Antonio Giz, unha plataforma que achega un total de 27 portais relativos á nosa terra, da que parte esta iniciativa.

A guía, que contén 212 páxinas a toda cor, conta cunha introdución de Alfonso Cabaleiro Durán, secretario xeral de Medios da Xunta, o cal lle dá a benvinda aos lectores e aproveita a ocasión

para louvar a proposta, da que asegura, “contribúe a facer máis forte a presenza deste país nun mundo imprescindible para o diálogo, o traballo e o progreso”.

O índice integra, entre outras seccións, páxinas dedicadas ás artes gráficas e deseño, aos deportes, á moda e complementos, á informática e telecomunicacións, e á comunicación e imaxe, onde se atopa a referencia á nosa revista e portal web de novas tecnoloxías, Código Cero.

Entre os sitios que figuran nesta guía tamén se atopa a referencia ao noso portal Código Cero, así como outros de especial relevancia para os nosos lectores como Vandal.net, a web das universidades galegas ou a páxina do noso webmaster (www.marcus.es) e colaborador Marcus Fernández, que achega contidos sobre cómics, cine, televisión, música, Internet e todo

o referente á vila de Melide, o seu lugar de nacemento.

O traballo que hai detrás

A Guía de Webs de Galicia é o froito de dez anos de traballo de pescuda de páxinas web de Galicia, dentro do portal de Internet WebsGalicia (www.websgalicia.com), un dos vinte e sete que posúe a plataforma GaliciaDigital (www.galiciadigital.com).

GaliciaDigital naceu no ano 2000 coa intención de propiciar unha plataforma en Internet que servise de fiestra de Galicia cara ao exterior pero tamén para acceder dende a nosa terra á realidade galega nos máis diversos ámbitos. Neste intre, a plataforma contén 27 portais informativos e técnicos, que no ano 2009 rexistraron máis de 7.300.000 visitas con máis de 40.000.000 páxinas vistas. Se a evolución destes tres primeiros meses se mantén, ao final de 2010 superará os 9.000.000 de visitas e os 50.000.000 de páxinas vistas.

O portal WebsGalicia (www.websgalicia.com), un dos primeiros en ser creados dentro da plataforma, e que recibe arredor de 1.500 visitas diarias, foi posuíndo información de webs galegas, día a día, esculcando de preto unha por unha ao non existir, precisamente, un rexistro público de páxinas relacionadas con Galicia, ata que chegando a ter arredor de 5.000 coidouse

chegado o momento de publicar esta información en libro, como unha guía tradicional, para achegar un instrumento que se estima de grande interese para empresas, autónomos, particulares e institucións. E mesmo pensando que a introdución de Internet en Galicia –con ser devagar e importante– precisa de instrumentos coma este para levar cada día a máis galegos cara a Rede, xa imprescindible para a cultura, a economía ou o lecer.

Resulta así ser unha publicación con dobre enfoque ou valor: Un directorio de páxinas web galegas, de utilidade para todos; e unha especie de radiografía da presenza galega en Internet, clasificada por categorías ou grupos de actividade. E con ser un instrumento de confección recente, é o resumo dun traballo diario nun sector en pleno proceso de medre e con frecuentes cambios, tanto de incorporación como de desaparición de webs, que fai que a cotío haxa que estar contrastando a vixencia dos datos.

Despois desta primeira guía, Galicia Digital agarda poder efectuar novas publicacións con máis webs, adaptadas á realidade de cada momento, e por iso o traballo presentado os pasados días recolle a chamada ós titulares de webs que non estean reflectidas nestas páxinas a que envíen os seus datos para incorporalas a Webs Galicia.





Até que punto somos internautas?

En marcha o Observatorio da Sociedade da Información e a Modernización de Galicia, un instrumento para avaliar o noso desenvolvemento dixital

Redacción

As TIC en Galicia

Os últimos datos sobre o afianzamento das redes na nosa terra, recollidos no dito informe, sinalan “que estamos a adiantar ao conxunto de Estado no grupo de idade de 16 a 24 anos en emprego de ordenador e Internet así como nas compras dos mozos a través da Rede”. A proporción de mozos que usaron o computador nos últimos tres meses en Galicia é do 95,4% e do 93,7% para o Estado, engádesse. Malia que nas franxas de idade máis novas a Comunidade se sitúa en postos de cabeza o nivel de equipamento e uso das TIC entre a cidadanía e as microempresas continúan por debaixo da media estatal. Segundo datos do INE de 2009, o 58,5% dos fogares galegos dispón dalgún ordenador, 7,8 puntos porcentuais por debaixo da media estatal, que está no 66,3%. O ordenador de sobremesa está presente no 44% dos fogares galegos mentres que os portátiles atópanse no 31,6%. No último ano rexistrouse un crecemento de 8 puntos porcentuais no equipamento de portátiles e un estancamento no ordenadores de sobremesa.

En canto ao uso de Internet, o 49,8% dos galegos empregou a Rede nos tres últimos meses fronte á unha media do estado do 59,8%. Un 42,3% dos fogares galegos teñen contratada a conexión a Internet e un 38,3% a través de banda larga, o que supón un incremento do 8,2% respecto a 2008. A pesar disto Galicia continúa nos últimos postos no contexto autonómico xa que o 51,3% dos fogares do conxunto do Estado se conectan á Rede a través da banda larga, 13 puntos máis que a media galega.

eAdministración

Nos datos do informe do OSIMGA, Galicia é a terceira Comunidade no uso da eAdministración, por parte da poboación para obter información das páxinas web institucionais, superando a media estatal en 5,6 puntos e a quinta en descarga de formularios oficiais, 2,6 puntos máis que o conxunto do Estado. No caso das empresas de 10 ou máis empregados, o 67,8% empregou a vía telemática coas administracións públicas, 3,3 puntos máis que o ano anterior. “Unha cifra que se reduce considerablemente ao referirmonos ás empresas de menos de 10 empregados, xa que apenas un terzo das que teñen conexión a Internet interactuaron coas institucións públicas a través da rede”, engade a Secretaría Xeral de Modernización.

A secretaria xeral de Modernización, Mar Pereira, presidiu os días pasados o primeiro pleno do Observatorio da Sociedade da Información e a Modernización de Galicia (OSIMGA), un órgano de nova creación que fusiona os dous observatorios existentes ata o de agora (OGSI e OCEG), e que se nace, en palabras da responsable do dito departamento da Xunta “como o instrumento único para desenvolver estudos e análises

servizos electrónicos en xestorías e asesorías, Informes sobre a situación do software libre nas entidades galegas e Estudos sobre a evolución dos indicadores de banda larga na poboación e nas empresas de Galicia.

Ademais, o Observatorio ocuparase de diferentes actividades no marco do terceiro Plan Galego de Estatística. O OSIMGA facilitará datos a outros organismos e entidades con competencias específicas na materia para o que promoverá a colaboración e cooperación con outros observatorios estatais, autonómicos e europeos para contrastar indicadores, compartir boas prácticas e establecer sinerxias de actuación.

Este novo órgano dispón xa dunha web www.osimga.org, unha canle que a Xunta quere deixar aberta á comunicación e á difusión de datos, información, estudos e outros materiais elaborados polo Observatorio. O novo portal, engade Modernización, ofrece unha selección de novas e eventos relacionados coa modernización da Administración Autonómica galega e a sociedade da información na Comunidade. A web, sinalase, permite acceder a unha sección de estatísticas e outra de documentos cunha selección actualizada dos estudos e informes de referencia xunto cun enlace ás canles 2.0 para consultar nas redes sociais a documentación do OSIMGA.

Quen está no proxecto?

O pleno do novo Observatorio, presidido pola secretaria xeral de Modernización, Mar Pereira, está integrado por outros membros desde departamento autonómico, representantes das Consellerías de Economía e Industria, Presidencia, Administracións Públicas e Xustiza, Facenda e do Instituto Galego de Estatística xunto cun titular de competencias no ámbito da Sociedade da Información pertencente á Administración do Estado, un representante das universidades públicas galegas e unha persoa designada pola Federación Galega de Municipios e Provincias. Amais, cóntase co apoio de dúas personalidades de prestixio en materia da Sociedade da Información e de modernización administrativa, o xornalista e profesor de Sistemas da Información na IE Bussines School, Enrique Dans e o ex conselleiro de Presidencia da Xunta, Dosíteo Rodríguez, respectivamente.

▲ Mar Pereira intervindo no OSIMGA

de datos sobre a situación da sociedade da información en Galicia, a modernización administrativa e administración electrónica”. Ao longo desta primeira xuntanza presentouse o plan de actividades 2010 e a nova páxina web, www.osimga.org. Asemade, fixéronse públicos os máis recentes datos sobre os indicadores de acceso e o emprego das novas tecnoloxías por parte da cidadanía, as empresas, o sector TIC e o panorama actual das telecomunicacións no país. A investigación Estado da Sociedade da Información en Galicia 2009 forma parte do programa de accións que a Secretaría Xeral identifica como “de carácter xeral dentro do Observatorio”, sendo o seu obxectivo informar polo miúdo do rumbo seguido polas canles dixitais na sociedade, nas empresas e nas administracións públicas da nosa terra.

O OSIMGA (así se fai chamar o Observatorio) tamén será o encargado de levar a cabo estudos planificados de tipo temático, ou sexa, “promover e xestionar a elaboración e difusión de publicacións técnicas, impresas ou electrónicas, específicas e monográficas ou de publicación periódica”. A previsión para 2010, informa Modernización, é elaborar estudos sobre: Demanda de Formación TIC en empresas do sector, O perfil dos usuarios da Rede de Centros para a Modernización e Inclusión Tecnolóxica de Galicia, Os usos dos



Novas incorporacións á TV dixital

Preto de 110.000 galegos/os máis terán acceso á TDT tras os acendidos dos días 22, 23 e 24 de marzo

Redacción

Preto de 110.000 galegos máis incorporaranse, durante as vindeiras xornadas, á televisión dixital terrestre (TDT) tras os apagados analóxicos programados para os próximos 22, 23 e 24 de marzo encadrados na terceira e última fase que se está a levar a cabo estas semanas.

Neste sentido, o luns 22 producirase o apagado analóxico nos concellos de Ribeira de Piquín, Vilalba e Pol, que afectará arredor de 18.000 habitantes tras o cese do sinal nos emissores analóxicos 'Ribeira de Piquín', 'Ribeira de Piquín I' e 'Vilalba', situados na Área Técnica do Páramo.

O propio luns levarase a cabo, tamén, o apagado do sinal analóxico nos emissores 'Cañiza' e 'Carril', situados na Área Técnica de Domaio, e que implicará a chegada da emisión dixital aos concellos da Cañiza, Covelo e Vilagarcía, podendo gozar da TDT outros 10.108 galegos.

A continuación, o martes 23, volverase á Área Técnica do Páramo, procedéndose ao cese analóxico dos emissores 'Becerreá', 'Conforto', 'Pontenova', 'Pontenova I', 'Vilameá', 'San Paio' e 'Viveiro'. Este apagado permitirá a chegada do sinal dixital a máis de 34.000 galegos dos concellos

de Becerreá, A Pontenova, Viveiro e Ouro.

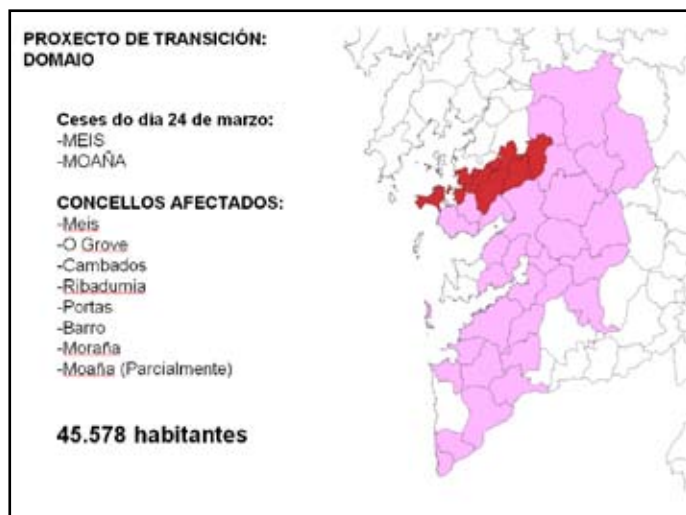
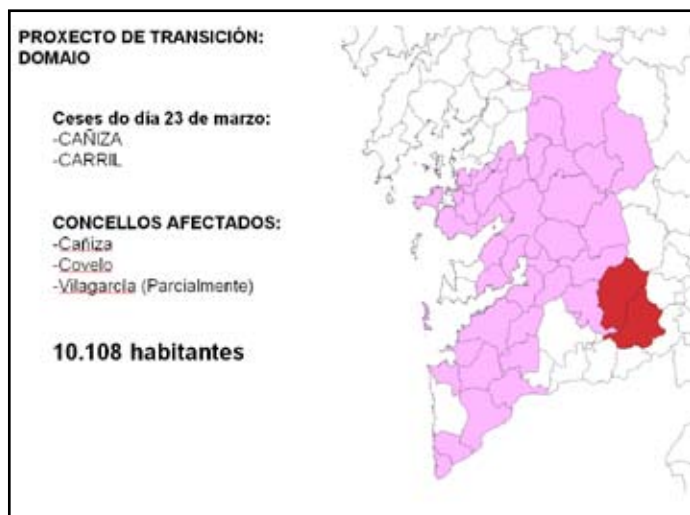
Por último, xa o día 24 levarase a cabo o apagado dos centros emissores 'Meis' e 'Moaña', o que permitirá a difusión da TDT nos concellos de Meis, O Grove, Cambados, Ribadumia, Portas, Barro, Moraña e unha parte de Moaña, cun total de 45.578 habitantes.

2 de abril, co fin da transmisión de sinal do restos dos centros da Área Técnica do Páramo e de Domaio. Na do Páramo, o apagado analóxico afectará a 45 concellos máis, que suman 273.992 habitantes, namentres que na de Domaio outros 694.000 galegos de 31 concellos distintos incorporaranse ese día á TDT.

Non obstante, dende a Secretaría Xeral de Medios recoméndase aos cidadáns a instalación dos adaptadores da TDT, comprobando a correcta orientación da antena, sen agardar ás datas fixadas para o apagado analóxico, dado que, no 98% dos casos,

Último paso

Unha vez rematados estes acendidos dixitais, a terceira e última fase de incorporación á TDT rematará o vindeiro venres,



**PROXECTO DE TRANSICIÓN:
DOMAIO**

Ceses do día 2 de abril:
-Resto dos centros emisoros

CONCELLOS AFECTADOS:

-A Estrada	-Marín
-Cuntis	-Vilaboa
-Forcarei	-Moaña
-Cerdado	-Soutomaior
-Campo Lameiro	-Fornelos de Montes
-Cotobade	-Redondela
-Pontevedra	-Pazos de Borbén
-Poio	-Mondariz / M. Balneario
-Meaño	-Vigo
-Sanxenxo	-Mos
-A Lama	-Nigrán
-Ponte Caldelas	-Gondomar
	-Baiona
	-O Porriño
	-Tomiño
	-Tui
	-A Garda
	-O Rosal

694.338 habitantes

**PROXECTO DE TRANSICIÓN:
PÁRAMO**

Ceses do día 22 de marzo:
-RIBEIRA DE PIQUÍN
-RIBEIRA DE PIQUÍN II
-VILALBA

CONCELLOS AFECTADOS:
-Ribeira de Piquín
-Vilalba
-Pol

17.999 habitantes

xa se pode recibir o sinal da televisión dixital. Instase, polo tanto, a que se verifique a correcta recepción da TDT nestes días, dada a proximidade de datas festivas nas que non poderán recibir a atención dos técnicos instaladores.

Por outra banda, compre lembrar que, para calquera consulta por parte da poboación, pode facerse a través do teléfono 012 ou na páxina web www.tdtgalicia.es.

Cesamentos da terceira semana de marzo

O luns 15 procedeuse aos ceses dos emisoros analóxicos denominados 'As Neves' e 'Arbo' o que supuxo a incorporación á TDT do concellos pontevedreses de Arbo, As Neves, Salvaterra, Pontearreas e Salceda de Caselas. En total, beneficiáronse 48.176 habitantes destes municipios. Isto polo que respecta á Área Técnica de Domaio. No que atinxe á Área Técnica do Páramo (Lugo), a actividade de cesamento ana-

lójico retómase na cuarta semana de marzo, máis polo miúdo a partir do día 22 de marzo, tal e como sinalamos previamente, nos emisoros 'Ribeira de Piquín', 'Ribeira de Piquín II' e 'Vilalba'.

Fases I e II

Máis de millón e medio de galegos ven xa exclusivamente a TDT tras a conclusión das fases I e II do Plan nacional para o apagado analóxico, que se desenvolveron entre o 18 de xaneiro e o 1 de febreiro. Isto supón que o 56% dos cidadáns da nosa Comunidade, pertencentes a 203 concellos, quedaron incorporados á TDT

O Goberno galego continúa co servizo de atención telefónica ao cidadán sobre a TDT co obxectivo de dar unha resposta máis áxil ás posibles dúbidas que lle poidan xurdir sobre todo este proceso tecnolóxico. Neste sentido funciona –como xa sucede durante a primeira fase de implantación da TDT– o 012, para atender as consultas.

**PROXECTO DE TRANSICIÓN:
PÁRAMO**

Ceses do día 23 de marzo:
-BECERREÁ
-CONFORTO
-PONTENOVA
-PONTENOVA II
-VILAMEÁ
-SAMPAIO
-VIVEIRO

CONCELLOS AFECTADOS:
-Becerreá
-A Fontenova
-Viveiro
-Ouro

34.642 habitantes

**PROXECTO DE TRANSICIÓN:
PÁRAMO**

Ceses do día 2 de abril:
-Resto dos centros emisoros

-Resto dos concellos de Lugo

45 concellos
237.992 habitantes



Ponteareas eixe dixital

A Sobroso Party chega á súa sétima edición con capacidade para 300 internautas

Redacción

Om es de marzo vén completiño no que a xuntanzas informáticas para a mocidade se refire. Se neste mesmo medio informamos de Xuventude Galicia Net e da apertura das súas portas en Santiago de Compostela, agora toca facelo dunha party en liña menos encamiñada a xuntar multitudes pero en termos cualitativos igual de salientable polo que ten de afeanzamento da comunicación arredor da informática e os seus segredos. Estamos a falar da Sobroso Party de Ponteareas (www.sobrosoparty.es), un evento que este ano vai pola súa sétima edición (que en termos de Rede é unha longa experiencia) e que ofrecerá entre os días 26 e 28 de marzo todo tipo de actividades e recursos para que á mocidade deste concello pontevedrés e do resto de Galicia non lle quede ningún detalle da sociedade dixital por descubrir. Deste xeito,

está prevista a celebración de todo tipo de concursos, competicións e obradoiros sobre as máis diversas temáticas do fenómeno redeiro, entre as que se contan as seguintes: Age of Empires 2, Counter Strike Source, Quake 3, Guitar Hero (PS3), fotografía dixital, deseño gráfico e modding (que é a personalización das carcasas dos computadores).

A xuntanza, que ten un prezo de 18 e 12 euros (adultos e menores de idade), organizase este

ano co obxectivo de reunir a uns 300 participantes.

Segundo informan os promotores e coordinadores do devandito encontro informático (os responsables do Departamento de Informática e Comunicación do Concello de Ponteareas), non haberá límite de idade para concorrer activamente na party.

O prezo inclúe:

- Un posto na sala de ordenadores con conexión eléctrica e de rede.

onde se dá conta dos pasos a seguir, levar a cabo o pagamento e a inscrición propiamente dita. Para calquera dúbida, os responsables da xuntanza achegan a conta info@sobrosoparty.es.

Pódese seguir a preparación do encontro na web do mesmo, www.sobrosoparty.es, ou ben a través das redes sociais Facebook, Twitter ou mesmo no foro oficial ao que se chega a través da devandita páxina.

Dende a organización, animan aos internautas a comentar calquera suxestión que se lles ocorra para acadar a mellor edición 2010 da Sobrosoparty posible.

Que levar

Regreta de enchufes. Imprescindible comprobar antes a regreta para evitar cortocircuitos. Como saben as persoas inscritas por anteriores edicións, unha regreta en malas condicións mesmo pode facer que se caia unha liña de PC's

Autorización para os menores de idade. Se a persoa aspirante a participar na xuntanza en liña é menor de idade, cómpre que non esqueza descargar a autorización e entregala perfectamente cumprimentada e asinada á organización. Asemade, é preciso que teña en conta que a acreditación de participante sempre debe estar pendurada do pescozo. Pódese descargar nesta ligazón: www.sobrosoparty.es/autorizacion.pdf.

Saco de durmir. Imprescindible para quen queira ficar a durmir no pavillón. Amais disto, cómpre traer toallas e traxe de baño, co fin de manter a hixiene.



- Almorzo sábado e domingo.
- Cea Sábado.
- Chocولاتada.
- Refrescos e auga mineral durante as 48h.
- Camiseta Oficial da Sobroso-party.
- Participación nos concursos, relatorios e sorteos

Por certo que o prazo de inscrición para participar na xuntanza xa está aberto, e só é preciso formalizar a preinscrición e logo de recibir un correo da organización

Recuncando na tradución colectiva

A USC acollerá en abril unha nova edición do maratón galeguizador de software libre

Redacción

Logo do éxito de participación acadado o ano pasado co maratón de adaptación á nosa lingua de diverso software aberto, a Comisión de Normalización Lingüística da Escola Técnica Superior de Enxeñaría de Santiago decidiu repetir este ano a experiencia colectiva de galeguización. A idea, unha vez máis, é reunir baixo un mesmo teito a usuarios de ferramentas informáticas do máis diverso (estudantes, mestres, investigadores) para traballar na tradución de aplicacións de emprego común dentro da Escola. A tarefa, á que calquera pode ter acceso, constitúe un xeito rápido e eficaz de adaptación de software galego, xogando ao seu favor o bo ambiente que se crea e a concorrencia simultánea de tódolos contribuíntes ao proceso. Este ten un obxectivo multicanle: favorecer o traballo informático en común, impulsar a presenza do galego no eido do software libre e nas ferramentas de uso común e favorecer a achega educativa da

Escola. O ETSE Open (así se chama) xa ten aberta a preinscrición, e podemos chegar a ela a través da ligazón www.usc.es/etse.

A iniciativa, informa a USC, conta con dúas actividades interrelacionadas, unha primeira formativa sobre as bases técnicas e prácticas para abordar proxectos de tradución e unha segunda acción de localización en que se poñerán en práctica por parellas todos os contidos aprendidos ao traducir unha aplicación de software para o galego.

Os xoves 15 e 22 de abril desenvolveranse os obradoiros en que técnicos e lingüistas da Oficina de Software Libre da USC introducirán aos participantes nos principios básicos do labor de localización. Serán en horario de mañá na aula que o Departamento de Electrónica e Computación ten na Residencia Universitaria Monte da Condesa.

Xa o 30 de abril as persoas que participaron no obradoiro reuniranse de novo para compartir música, comida, conversa e traballo de localización. Haberá

mesmo un premio Máis e mellor para aquel equipo que sexa quen de traducir máis cantidade de ideas e coa maior calidade.

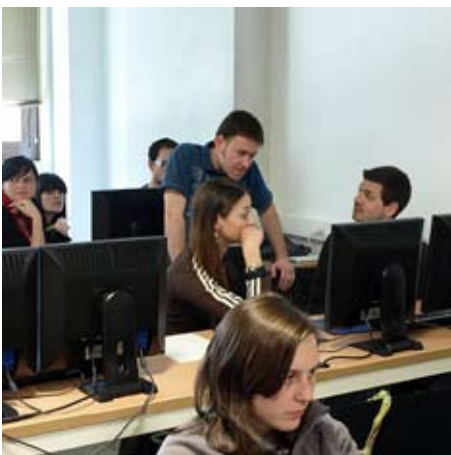
O II ETSE Open de SL / Fiadeiro de localización de software libre está organizado de xeito conxunto coa Oficina de Software Libre e co Servizo de Normalización Lingüística.

O fiadeiro do ano pasado

Compostela acolleu en 2009 na ETSE da Universidade de Compostela o seu primeiro Fiadeiro de localización de software libre, unha experiencia colectiva que fixo visible o que decote ten lugar na Rede sen que se obteña unha foto fixa: un proxecto de tradución colectivo, neste caso concreto do programa aberto IDE NetBeans, contorno de desenvolvemento de programas abertos, ao galego. Segundo nos informou Fran Diéguez dende a Oficina de Software Libre da USC (organizadora do evento, chama-

do de xeito explicativo Fiadeiro de Localización de Software Libre), o traballo colectivo de tradución resultou ser un éxito participativo e, en consecuencia, de obxectivos: conseguiuase o fin xenérico de espertar interese sobre este tipo de iniciativas entre estudantes (poñéndose a semente dunha comunidade de tradución arredor deste IDE) e o fin específico de pasar ao galego a interface principal do devandito NetBeans, que ficou dispoñible para a súa descarga na ligazón seguinte: <http://download.netbeans.org/netbeans/6.7/rc2/>.

Segundo engadiu a Oficina na súa web, despois dos procesos de revisión, as gañadoras do premio Máis e mellor (recoñecementos ás achegas máis completas ao dito Fiadeiro) resultaron ser Alejandra Mosquera Gómez (Enxeñaría Técnica en Informática de Sistemas) e Rocío Alonso Ramudo (Historia da Arte). Ámbalas dúas recibiron un diploma e máis 200 euros como agradecemento económico ao traballo que realizaron.



Cando o móbil axuda á natureza

Campus galegos recollen terminais en desuso para protexer os ecosistemas africanos

Redacción

Quen nolo ía dicir, vendo case todos os días imaxes e informacións sobre lugares do mundo onde se amorean móbiles a esgalla e sen tratar, que a tecnoloxía tamén ía servir para coidar do medio ambiente? Pois así parece ser, sempre e cando se canalice a súa explotación e aproveitamento como é debido. A tenor do que se conta estes días na web da Universidade de Vigo, hai unha tecnoloxía de comunicación ben concreta que pode contribuír á preservación dos ecosistemas africanos. Trátase dos teléfonos móbiles. A pregunta que nos podemos facer é: como pode ser isto de xeito directo? Pois é certo, de maneira directa, por exemplo dispoñendo teléfonos no propio ecosistema, sería ben difícil, e máis tendo en conta a



cantidade de sustancias nocivas ás que dá acubillo. Pero a cousa cambia se ampliamos o punto de vista. A isto convidanos a Oficina de Medio Ambiente (webs.uvigo.es/oma/) da Universidade, para quen está claro que a recollida de teléfonos en desuso pode compensar na sociedade avanzada a demanda de compoñentes como o coltán, un elemento que se extrae da natureza (igual có

petróleo e os diamantes) e que ten especial presenza en países como a República Democrática do Congo.

Deste xeito, favorecendo a reciclaxe do devandito compoñente para novos aparellos tecnolóxicos estaríamos a darlle un respiro á sobreexplotación indiscriminada dos países africanos na procura do coltán, un proceso que vai camiño de arrasar importantes espazos naturais.

Segundo conta a Oficina, que colabora nunha campaña para a recollida destes trebellos co Instituto Jane Goodall (organización dirixida á preservación dos ecosistemas do dito continente), tan só en España están rexistrados 54 millóns de liñas de telefonía móbil, o que implica unha media de máis dunha liña por persoa, e ao que hai que engadir aqueles móbiles en desuso que todos temos e que son o obxectivo desta campaña solidaria. Así, baixo o epígrafe Mobilízate pola selva (movilizateporlaselva.org), a Oficina convida a tódolos usuarios galegos a achegar os aparellos aos colectores específicos habilitados nos tres campus (Vigo,

Ourense e Pontevedra), sendo o obxectivo fundamental a reciclaxe das súas pezas (polo que sería secundario se funcionasen ou non). Con estas contribucións, as persoas que colaboren na iniciativa estarían a colaborar cos programas de conservación levados a cabo en Congo polo devandito Instituto Jane Goodall, "como campañas de educación, de desenvolvemento sostible e de mantemento do Centro de rescate de chimpanzés de Tchimpounga, pertencente ao instituto que leva o nome da conservacionista".

Para quen queira fornecer á entidade co seu trebello en desuso, informar que xa se pode facer a partir de hoxe e até finais do mes de xullo, no Campus de Pontevedra a través dos colectores situados na Facultade de Belas Artes e logo na EU de Enxeñaría Técnica Forestal; no Campus de Ourense na Facultade de Ciencias e no de Vigo a través dun recipiente itinerante que percorrerá tódalas facultades. Arestora están dispoñibles xa os de Belas Artes e Ciencias e en Vigo na Facultade de Filoloxía e Tradución.



▲ Jane Goodall, activista a prol do medio ambiente africano e co-responsable de Mobilízate pola Selva

O noso pulo dixital colle corpo

O Clúster TIC de Galicia anuncia os seus primeiros compromisos

Redacción

O Clúster TIC Galicia, organización integrada por máis dun cento de entidades pertencentes ao sector das Tecnoloxías da Información e a Comunicación do noso país, que foi creada recentemente para tratar de impulsar as novas tecnoloxías en toda a sociedade galega, vén de facer pública a súa vontade de *“asumir un papel de primeira liña cara a nova economía de Galicia”*, tal e como anunciou durante a súa primeira reunión celebrada en Santiago de Compostela.

Nesta primeira reunión do Comité Estratéxico do Clúster TIC Galicia, a entidade acordou asumir o labor de impulsar e liderar o avance da comunidade autónoma cara a un novo modelo económico baseado na innovación, a produtividade, o valor engadido e o desenvolvemento sostible; un modelo, segundo informaron, *“asentado no coñecemento que é imprescindible para mellorar a capacidade das empresas galegas de competir nos mercados globais e, deste xeito, crear emprego de calidade e garantir o avance económico e social do país”*.

As empresas TIC, segundo informaron dende o Clúster, *“teñen unha capacidade demostrada para a innovación e, pola súa transversabilidade, é dicir, a súa*

competencia para desenvolver tecnoloxía que contribúe á mellora da produtividade en todos os sectores, están en disposición de ser o motor da necesaria renovación do modelo económico”.

É por isto que a entidade aposta polo sector das novas tecnoloxías, que representa o 2,15 por cento do PIB de Galicia, como a chave para incrementar os postos de traballo no noso país e saír dunha crise que afecta a tódolos sectores case sen excepcións, a nivel mundial.

“Galicia debe saber aproveitar as súas fortalezas no ámbito das TIC”, afirmaron, “como a existencia de centros universitarios de recoñecido prestixio, un tecido industrial consolidado, a presenza de operadores mundiais e redes locais, ou a demostrada capacidade das empresas galegas para desenvolver tecnoloxía punteira e posicionarse como líderes en cambios tecnolóxicos decisivos”.

O Clúster TIC aposta polo sector das novas tecnoloxías como chave para saír da crise

Sumándose a todo iso, o Clúster TIC anunciou, asemade, que asume o compromiso de promover a coordinación de todos os axentes económicos, sociais, profesionais e académicos, e de traballar a carón das administracións para desenvolver sinerxías, impulsar a cooperación



▲ O Comité Estratéxico Cluster TIC Galicia na Cidade da Cultura

entre os distintos actores, mellorar as vías de financiamento das empresas e facilitar o seu acceso aos mercados. Como entidade representativa do hipersector, o Clúster TIC Galicia traballará, segundo anunciou, *“para ser parte activa na definición de políticas públicas que incentiven a demanda temperá de tecnoloxía, que impulsen a expansión das redes de nova xeración e o uso da banda ampla, e que favorezan a competitividade das empresas da comunidade autónoma, todo iso nun marco de apoio ao espírito emprendedor, fomento da iniciativa privada e respecto á libre competencia”*.

Nesta primeira reunión do Comité Estratéxico, tamén se acordou a composición do Comité de Dirección do Clúster TIC de Galicia, órgano executivo da entidade, que queda integrado, entre outras persoas, por Rafael Valcarce Baiget como presidente, Antonio Rodríguez del Corral como vicepresidente, e Jorge Cebreiros Arce como secretario.

Antes da súa reunión oficial, os membros do Comité Estratéxico acudiron á Cidade de Galicia co obxecto de realizar a súa foto de familia nas dependencias deste proxecto emblemático.

Máis en www.clusterticgalicia.com.

De receita electrónica e outras cuestións

Galicia, entre as comunidades punteiras na aplicación das TIC á sanidade

Raquel Noya

Pilar Farjas Abadía, a conselleira de Sanidade da Xunta de Galicia, participou recentemente no Foro de Rexións e Celebración dos 20 anos das TIC en Saúde, que se desenvolveron no marco da eHealth Week 2010 en Barcelona e alí salientou o papel que xogan as novas tecnoloxías da Información e a Comunicación (TIC) na atención sanitaria pública, un eido no que Galicia, segundo informou, "é unha das

Comunidades Autónomas máis punteiras de España".

Na súa intervención, a titular da nosa carteira sanitaria, remarcou que as novas tecnoloxías son "ferramentas que melloran a produtividade ao tempo que optimizan o uso de recursos e contribúen a implantar cambios organizativos que melloran a eficiencia".

Neste senso, Farjas indicou que a prioridade principal do Servizo Galego de Saúde é "centrar a atención sanitaria no doente, para o que se está a levar a cabo unha modernización do funcionamento do sistema que permita unha xestión máis eficiente e sostible".

O s obxectivos, explicou, "son dar resposta aos problemas de saúde no nivel máis próximo

ao cidadán e no menor tempo posible, a optimización dos sistemas de información e a promoción da innovación".

Pilar Farjas tamén subliñou que a dixitalización supón unha maior eficacia nos recursos e na atención das persoas, e salientou a utilidade da plataforma IANUS pola súa eficacia para controlar a historia clínica dos doentes de xeito electrónico.

Farjas Abadía, que avogou tamén polo desenvolvemento da Administración electrónica "como elemento fundamental para a modernización do funcionamento do sistema sanitario", citou o bo funcionamento da receita electrónica no noso país, onde xa hai 867 farmacias que a empregan e 180 centros de saúde que a emiten.

Asemade, Farjas Abadía lembrou que en Galicia están dispoñibles para a súa realización a través de Internet diversos

trámites relacionados coa tarxeta sanitaria, a solicitude de cita previa, o acceso á historia clínica, a subscrición a noticias e recordatorios de citas, o servizo de suxestións, queixas e reclamacións, e foros de participación cidadá, entre outros servizos.

Por último, Farjas Abadía puxo en valor a "cada vez maior" coordinación entre sistemas sanitarios de distintos países, e sinalou a necesidade dunha homologación entre historias clínicas, sistemas de acceso á sanidade pública e colaboración entre profesionais.



▲ A conselleira de Sanidade, Pilar Farjas, na presentación do informe de 2009 sobre a e-receita



Obxectivo: tirarlle partido ao DNle



INTECO e Ineo organizan na Coruña un seminario sobre as vantaxes do documento identificativo electrónico



O Instituto Nacional de Tecnoloxías da Comunicación, entidade do Ministerio de Industria, vai organizar na Coruña, o día 28 de abril, un encontro divulgativo sobre as utilidades dun elemento tecnolóxico-identificativo que malia a súa actual presenza na sociedade galega e española, aínda fica moi por debaixo das súas posibilidades: o DNI electrónico. O dito seminario, que se desenvolve co epígrafe DNI electrónico, usos e vantaxes, dará comezo ás 19.00 horas na sede da Confederación de Empresarios da Coruña, situada na torre 1 da praza Luís Seoane. O encontro formativo e informativo, que vai supor a entrega dun certificado de asistencia para quen acuda ao mesmo, contará coa colaboración da asociación empresarial

Ineo, ente galego centrado na promoción na nosa terra das novas tecnoloxías do coñecemento e, asemade, no reforzamento do noso tecido empresarial vinculado ás ditas canles.

Este será o programa da xornada:

18.45 – 19.00 Recepción dos asistentes

19.00 – 19.10 Apertura do seminario

19.10 – 19.20 INTECO e as súas actuacións

19.20 – 19.40 Introducción á identificación dixital

19.40 – 20.15 Introducción ao DNI electrónico

20.15 – 20.45 Aplicacións do DNI electrónico

20.45 – 20.55 Quenda de preguntas

20.55 – 21.00 Clausura do seminario

Sobre INTECO

O Instituto Nacional de Tecnoloxías da Información, promovido polo Ministerio de Industria, é unha plataforma para o desenvolvemento da Sociedade da Información a través de proxectos do ámbito da innovación e a tecnoloxía. INTECO ten un obxectivo duplo: contribuír á converxencia de España con Europa no eido das redes e promover o despegue rexional. Entre as súas liñas de traballo inclúense iniciativas de seguridade tecnolóxica, accesibilidade e inclusión na sociedade dixital. Máis en www.inteco.es.

Sobre Ineo

Ineo (www.ineo.org) é un dos referentes do sector TIC en Galicia. A asociación está integrada por máis de oitenta empresas de acreditada experiencia que traballan no sector TIC nas áreas de actividade de Hardware, Software, Redes e Telecomunicacións, Internet e Contidos, Formación TIC e Consultaría TIC. Entre os proxectos recentes de Ineo salientamos todo tipo de material directamente vinculado á divulgación tecnolóxica: a Guía de Solucións TIC (ferramenta que axuda ás empresas de calquera sector a diagnosticar as súas necesidades e segundo iso a coñecer as solucións TIC que pode achegar), Guías Sectoriais (manuais específicos das mellores solucións tecnolóxicas para cada un dos sectores) ou o portal

web.Renovaciontecnologica.com (posto en marcha con Caixanova, supón un subministro de ofertas de servizos ás empresas, unha guía para aclarar dúbidas e unha achega de apoio especializado por parte de profesionais TIC).

Sobre o eDNI

A identificación dixital é unha das grandes apostas das institucións públicas por dinamizar a entrada definitiva e plena de España no xogo se vén chamando a Sociedade da Información. O novo DNI é unha mestura entre o vello e unha tarxeta de crédito e, tamén, un pasaporte para andar pola Rede con total garantía de seguridade. Para tódolos cidadáns que se decidan finalmente a tirarlle partido (polo de agora non moitos), dicir que co eDNI a Administración central quixo pór en xogo un sistema que garante ao máximo a seguridade das operacións comerciais e dos trámites coas institucións. Isto acádase co uso dos certificados electrónicos inseridos na tarxeta e coa clave de persoal de acceso (PIN) ós mesmos.

É dicir: o chip que está na tarxeta é o máis semellante á nosa propia identidade ó que se pode chegar. Os certificados electrónicos son os seguintes: o que garante a identidade do cidadán á hora de efectuar unha transacción ou trámite na Rede e o certificado de sinatura electrónica recoñecida.

◀ **Membros de INTECO nun acto recente de divulgación tecnolóxica**



A nosa cultura, en aberto

Salientamos exemplos recentes de coñecemento galego na vangarda da comunicación

Redacción

Éxito para a primeira cata por videoconferencia de España, celebrada dende Chantada



Pouco ou nada podían sospeitar os organizadores da primeira edición da Feira do Viño de Chantada, celebrada no ano 1983, que algún día esta festa chegaría a facer historia no eido estatal ao dar acubillo á primeira cata de viños a través de multivideoconferencia de España.

O acto desenvolveuse o xoves 11 de marzo, cando máis de 160 persoas participaron por videoconferencia nunha peculiar cata de viños celebrada dende a dita vila lucense, onde se celebraba xa a XXVIII edición da Feira do Viño, que foi seguida por sete Telecentros de Comunicación das catro provincias.

Desde o TC chantadino, a enóloga Mar Vilanova de la Torre, investigadora do Consello Superior de Investigacións Científicas (CSIC), foi a encargada de guiar aos asistentes na cata de viños da subzona da localidade: Viño do Fortes (branco), Quinta de Alborada (tinto) e Vía Romana (Tinto de barrica). Vilanova estivo acompañada polo responsable do TC, Segundo Navaza, moderador do evento; e por Roberto Iglesias, membro da Comisión organizadora da Feira do Viño de Chantada.

Esta iniciativa, pioneira en España, puido ser seguida desde os Telecentros de Comunicación de Oroso, Santiago, Catoira, Carballo, Tui, O Barco de Valdeorras e Monforte de Lemos, onde se deron cita, amais dos parti-

cipantes no acto, representantes das distintas corporacións municipais. Varios deses TC rexistraron máis solicitudes que prazas dispoñibles, o que dá unha idea do seguimento que tivo esta peculiar actividade.

A Galipedia cumpre sete anos achegando coñecemento libre

A cultura galega na Rede está de celebración. A Galipedia (gl.wikipedia.org), versión da enciclopedia en liña Wikipedia no noso idioma, cumpriu sete anos de vida o pasado 8 de marzo. Segundo fan saber os responsables desta importante fonte galega de coñecemento e se fixeron eco webs como a de Vieiros e Chuzal, a iniciativa xa deixou atrás a liña dos 56.200 artigos e dos 17.000 usuarios/os (dos que máis de 300 atópanse en plena actividade), o que sitúa á Galipedia no número 41 das versións dispoñibles, un total de 271. A feitura galega da Wikipedia, que se supón creada polo usuario Agremon (Antonio Gregorio Montes), ten como principal finalidade a de afondar no coñecemento universal a través dunha óptica nosa, dispoñéndose en espazo aberto á colaboración que pretende ser tamén unha xanela para coñecérmolos, dende fóra e dende dentro.

Amais do impulso achegado polo devandito usuario Agremon, a Galipedia contou para o seu fortalecemento coa contribución de internautas galegos como o mestre Miguel Bugallo, un dos máximos impulsores desta iniciativa dixital en continuo proceso de espallamento. Segundo os usuarios que lle dan corpo e fondo, a Galipedia destaca polo bo ambiente que se vive na comunidade creada ao seu abeiro, un colectivo que abre as súas portas a tódalas persoas que queiran colaborar e sen que sexa preciso dispor de grandes coñecementos de informática ou tecnoloxía. O medre desta fonte de información en liña baséase na colaboración dos seus editores, o que posibilita a creación dunha ponte entre

a Galiza tradicional e a das novas tecnoloxías que abrolla.

Confirmación de apoios ao filme galego O Apóstolo

A produtora compostelá Artefacto Producións presentou hai uns días no seu estudio a longametraxe de animación O Apóstolo, cuxa rodaxe, se todo vai como ten que ir, debería finalizar a finais do vindeiro mes de abril.

Nesta xornada, os socios e coprodutores da película e os representantes das diferentes administracións que colaboran na mesma coñeceron os detalles do proceso de creación e resolveron as súas dúbidas acerca do traballo dos membros do equipo.

Francisco Singul, representante da Sociedade de Xestión do Plan Xacobeo, salientou "a maridaxe entre tecnoloxía e traballo artesanal" que se da neste proxecto, así como a referencia do guión ao Camiño de Santiago e a cidade de Compostela, "unha carta de presentación", segundo el, "moi importante para ambos espazos de peregrinaxe".

A produtora executiva, Isabel Rey, pola súa parte, agradeceu a asistencia e colaboración de tódolos participantes, así como a aquelas persoas que non puideron acudir ao acto e aproveitou a ocasión para convidar aos asistentes á premiere, que terá lugar o vindeiro 17 de xullo de 2010 no Auditorio de Santiago de Compostela.



Que sería da Rede sen nós?

Malia ter pasado poucos días dende a saída do noso número previo, a Internet xa se enriquece grazas ás achegas galegas

Redacción

Lugo contará cunha nova web para comercialización de produtos do rural

Ao innovador, pola súa feitura, xa se lle supón acubillo na Rede. O problema, ou o reto, está no tradicional. Disto, de ir ligando con éxito unha cousa (a Internet) con outra (as nosas actividades culturais e socioeconómicas de toda a vida), temos os galegos a día de hoxe un completo coñecemento. Porén, cómpre ir alén do acadado e seguir traballando no equilibrio total entre un elemento e outro. Nisto é onde semellan situarse as liñas máis recentes do programa europeo Lug02 (distintivo de calidade para establecementos da dita provincia), presentadas os días pasados por José Ramón Gómez Besteiro, presidente da Deputación de Lugo. Os eidos de traballo a engadir, segundo se fai saber en Galicia Gastronómica, irían dirixidos a mellorar pola vía da innovación e as novas tecnoloxías a venda e promoción dos produtos das Reservas da Biosfera (Terras do Miño, Eo-Oscos-Terras de Burón, Ancares) e Courel.

Máis en detalle, trataríase de dúas iniciativas a prol da competitividade das explo-



tacións rurais das devanditas bisbarras, a primeira das cales inclúe a posta en marcha dunha canle de comercialización a través dun portal en liña nos que se darán a coñecer e venderán os produtos da provincia. Esta canle habilitarase ao acubillo da páxina web de Lug02, e non se limitará á comercialización senón tamén ao intercambio de puntos de vista e coñecemento acerca da venda e promoción dende as cooperativas.

A idea básica é que os usuarios poidan xestionar os seus produtos para logo presentalos para a venda nunha tenda en liña, co que se estaría a acurtar a distancia que separa a produtores de consumidores e, ademais, a li-

berar a canle comunicativa e distributiva dos axentes intermediarios que xeralmente encarecen as vendas. Polo que respecta á outra liña de traballo, dicir que se encamiña a optimizar a calidade dos artigos, tanto dende o punto de vista da hixiene e a presentación como no que se refire á distribución mesma.

Boa acollida do cómic de Miguelanxo Prado para o iPhone



A chegada á App Store de Apple da primeira entrega da serie de cómics *Quotidiana Delirante* de Miguelanxo Prado adaptada ao iPhone e iPod Touch está a ser todo un éxito, de xeito que actualmente está entre os 10 libros de balde máis descargados dentro desta plataforma, e así o confirman dende Continental Games, compañía moi satisfeita coa recepción desta obra que durante varias semanas estivo nas primeiras posicións en descargas nas súas dúas versións (pois decidiron publicar unha versión da aplicación apta para terminais de Apple que non estean actualizados á última versión do seu firmware). Esta publicación realízase utilizando un novo formato creado ad hoc e chamado iMotion Comic, que no futuro poderían aproveitar outras obras, aínda que haberá que agardar para ver se as seguintes entregas da



obra de Prado gozan do mesmo éxito unha vez que pasen á fórmula de pagamento, sorprendendo bastante que aínda non estean á venda, aproveitando o éxito de Meigas.

Blusens estrea unha televisión sobre IP



Nas primeiras análises realizadas sobre o Blu:brain de Blusens destacábase o feito de que este reprodutor multimedia doméstico, con disco duro e capacidades de gravación da TDT de alta definición, puidese acceder a contidos audiovisuais da Internet, o que o fabricante galego de electrónica de consumo quere aproveitar coma buque insignia dunha plataforma audiovisual que tamén estará dispoñible no futuro noutros dispositivos da compañía como televisores con prestacións multimedia.

Chega así Blusens Televisión (www.blusens.tv), coma unha canle de televisión por Internet que ofrece contidos a través de streaming en directo e tamén en pagamento por visión, que está dirixida á pantalla do ordenador, a dispositivos multimedia e a teléfonos móbiles, que inicialmente comeza con 4 canles Premium: FX Interactive, con vídeos relativos ao catálogo de videoxogos da compañía co mesmo nome; Blusens, con novidades desta compañía galega; Nikodem TV, coas animacións do coñecido Cálculo Electrónico; e Http: 100% Tecnología, con novas sobre tecnoloxía, enfocadas principalmente á empresa.

Esta nova plataforma chega coma unha ferramenta de distribución de contidos que non está pechada ao universo de produtos de Blusens, senón que tamén pretenden que chegue a outras compañías que desexen distribuír os seus vídeos..

Camisetas intelixentes

O centro galego Gradiant colabora nun proxecto para a localización inmediata de pacientes

Redacción

Seguimos a dar conta de aplicacións prácticas das novas tecnoloxías da información no eido sanitario, un eido que atopou nos diferentes elementos do ámbito dixital diversas maneiras de mellorar a calidade de vida dos doentes e, a maiores, o propio traballo do persoal médico. Disto trata, precisamente, o proxecto Lobin (www.gradiant.org), unha iniciativa na que está a traballar activamente o centro galego Gradiant e que en liñas xerais consiste no deseño e posta en marcha da tecnoloxía precisa para minimizar até o impensable o tempo que se emprega decote en atopar un paciente. Esta tecnoloxía, que está en fase de aplicación e análise no Hospital de La Paz de Madrid (onde se traballa dando servizo e atención a cinco doentes durante as 24 horas do día), coñécese co nome de LOBIN: Localización e Biomonitorización a través de Redes Inalámbricas en Entornos Hospitalarios.

O sistema, unha estrutura básica de localización, está baseado no emprego de cami-



setas intelixentes (que se poden lavar e que achegan varias funcións) equipadas con sensores e-Textile integrados que rematan coa situación estática do ingresado ao transmitir sen a necesidade de fíos un ECG (que non é outra cousa que un electrocardiograma), datos sobre a respiración, a temperatura, a posición relativa do doente (de pé ou descansando), o seu índice de actividade física e posición espacial.

"A comunicación", informa o centro Gradiant, "lévase a cabo a través dunha rede en malla sen fíos que posibilita a asociación de dispositivos, sobre a base do estándar de comunicacións de curto alcance chamado Zigbee". O que se buscou, polo tanto, era unha alternativa ao ben coñecido GPS, tecnoloxía que non achegaba as características requiridas ao non funcionar de maneira óptima en espazos pechados, informan os responsables do proxecto. Amais disto, cómpre engadir que Zigbee achega consumos de enerxía máis baixos có GPS, sendo neste caso específico máis eficaz e rendible.

O equipo conta cun sistema seguro de información dende o que se leva a cabo o control dos pacientes e máis outras funcións importantes como a emisión de alarmas en caso de que a persoa que se monitoriza saia do emprazamento físico do centro hospitalario, o rexistro continuo do ECG ou ben detección en tempo real de arritmias ou taquicardias.

Polo que se refire ás empresas e entidades públicas que participan no proxecto, dicir que o deseño da plataforma de xestión e a

interfaz corre a cargo de Simave (empresa que centra unha boa parte do seu traballo na integración de sistemas en diversas eidos das TIC), o hardware de comunicación e os dispositivos Zigbee veñen da man de Nlaza (firma do ámbito dos sensores sen fíos) e os protocolos en rede foron obra do Grupo de Tecnoloxías de Rede do Departamento de Enxeñería Telemática da Universidade Carlos III de Madrid.



▲ Captura do sistema

Por certo que o centro galego Gradiant, espazo de investigación situado en Vigo, centrou (grazas ás achegas dos seus especialistas en redes de sensores) unha boa parte do seu labor na localización en interiores, "triangulando a posición do doente a través das mensaxes que intercambian os dispositivos Zigbee".

Como funciona?

A camiseta intelixente mide as constantes do paciente, que poderá erguerse da cama, moverse con meirande liberdade e, por exemplo, dar paseos polo hospital. Os datos destas medicións son recibidos pola plataforma e procesados polo software. No caso de detectarse algún tipo de anomalía, os responsables do coidado do paciente terán que ser avisados de contado e coñecerán o seu emprazamento exacto dentro do centro, podendo así atender a urxencia nun intre moi reducido. O consorcio agarda ter comercializado o sistema nun ano.





ESPECIAL

XUVENTUDE GALICIA NET



A REDE AO ALCANCE DA MAN

- XGN máis aberto ca nunca
- Horario de actividades
- Party e máis fonte de coñecemento
- Concursos e torneos a moreas
- Que ten unha party que non ten calquera outro encontro
- Feira de MacGivers
- Entrevista a Ovidio Rodeiro



XGN máis aberto ca nunca

1.600 mozas/os cursaron a súa preinscrición no encontro en liña que organiza a Dirección Xeral de Xuventude entre o 26 e o 28 de marzo

A Dirección Xeral de Xuventude e Voluntariado organiza unha vez máis o encontro informático para a mocidade Xuventude Galicia Net, unha xuntanza en liña que vai xa pola súa undécima edición e que se celebrará este ano durante os días 26, 27 e 28 de marzo no Palacio de Congresos e Exposicións de Santiago de Compostela.

Durante estes 11 anos, a XGN

foi evolucionando ata converterse nun espazo de encontro xuvenil, de formación e de iniciación ao mundo dixital, indo máis alá da conexión ultrarrápida a internet. É xa unha consagrada plataforma para dar a coñecer os últimos avances tecnolóxicos, e por suposto, para a potenciar o software libre.

A unha semana da posta en marcha do evento podemos saber que cursaron a súa preinscrición na party até 1.600

mozos e mozas. Sinalar neste senso que aínda que o prazo para anotarse xa rematou, os que se quedaron fóra poderán participar nos obradoiros deste encontro informático, xa que a gran novidade desta edición é a apertura de portas aos talleres para as persoas que non se inscribiron na Lan party (Local Area Network Party).

Obradoiros de balde

Segundo fan saber os responsables desta xuntanza en liña, unha das grandes novidades deste ano é a apertura de portas aos obradoiros. Deste xeito poderán participar neles todas as persoas que estean interesadas en asistir, e non só os usuarios inscritos formalmente do evento. Transfórmase así a XGN nun espazo para a aprendizaxe, onde o público en xeral poderá acceder a obradoiros centrados en novas tecnoloxías e linguaxes de desenvolvemento, deseño web ou software libre.

Este tipo de actividades estarán dispoñibles durante os tres días que dura este encontro informático, e o único requisito necesario para asistir a elas é apuntarse previamente a través da páxina web, www.xuventudegalicia.net. Así que quen es-

tea interesada/o en asistir, cómpre que achegue os seus datos no apartado de Obradoiros. Tan só será previsto enviar nome, apelidos e enderezo electrónico persoal.

Unha gran rede de partys galegas

É coñecido por moitos que a Xuventude Galicia Net non é a única party que se celebra en Galicia. Existen outras, a nivel rexional, como é o caso da Arroutada Party da Coruña, a Kutruparty na Estrada, a Arousa Party en Vilanova de Arousa, Sobrosoparty en Pontearreas ou ben Ludus Party de Lugo entre outras. A pregunta que nos lanza a organización este ano é a seguinte: e se todas estas xuntanzas da mocidade conectada conflúen nunha?

“Crear unha rede de partys galegas é un dos nosos obxectivos a longo prazo”, comenta o equipo organizador de Xuventude Galicia Net, “potenciar a formación continua nas novas tecnoloxías dos galegos e deste xeito poñer a Galicia nos primeiros postos a nivel nacional”. E prosiguen: “Unir os esforzos necesarios para coordinar todos os eventos deste tipo é sinónimo de mellores resultados”.

Redacción





Horario de actividades

VENRES 26

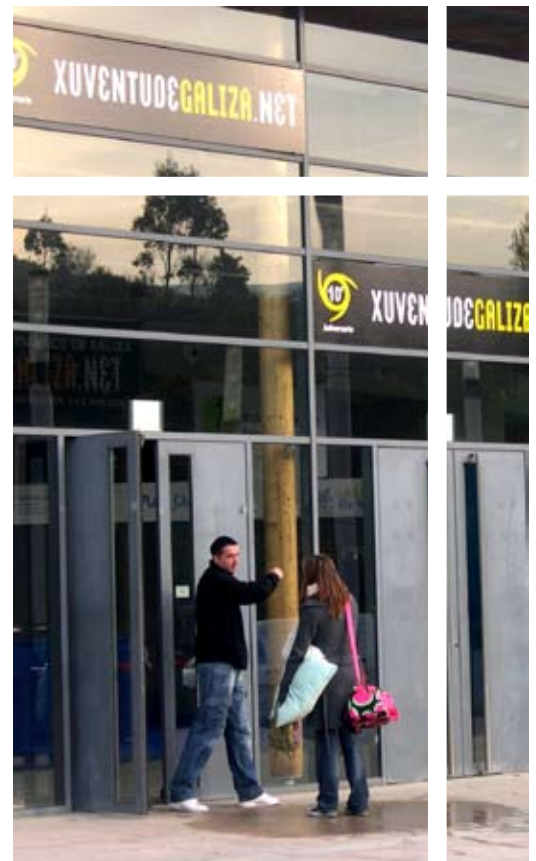
- 10:00** - Apertura de portas
- 13:30 - 16:00** - Comida no restaurante do Palacio de Congresos e Exposicións
- 20:00 - 22:30** - Cena no restaurante do Palacio de Congresos e Exposicións
- 00:00** - Encendido oficial

SABADO 27

- 08:00 - 11:00** - Almorzo no restaurante do Palacio de Congresos e Exposicións
- 13:30 - 16:00** - Comida no restaurante do Palacio de Congresos e Exposicións
- 20:00 - 22:30** - Cena no restaurante do Palacio de Congresos e Exposicións

DOMINGO 28

- 08:00 - 11:00** - Almorzo no restaurante do Palacio de Congresos e Exposicións
- 13:30 - 16:00** - Comida no restaurante do Palacio de Congresos e Exposicións



▲ Este ano, o XGN desenvolverase no Pazo de Congresos e Exposicións de Galicia en Santiago de Compostela





Party e máis fonte de coñecemento

XGN abrirá as portas dos seus obradoiros a todo o público en xeral

Redacción

Un ano máis, e alá van 11 con este, a Dirección Xeral de Xuventude e Voluntariado, que ao longo destes anos dedicou unha boa serie de esforzos para acadar unha das LANpartys máis importantes de todo o Estado español (e o eido europeo) como é a Xuventude Galicia Net, xa quece motores para arrincar cunha nova edición. Unha das grandes novidades desta convocatoria, a undécima, que terá lugar en Santiago de Compostela durante os días 26, 27 e 28 de marzo, é a apertura das portas dos obradoiros a tódalas persoas interesadas en participar, con in-

dependencia de que estean inscritas ou non na festa oficial.

Isto significa que a XGN converterase durante tres días nun espazo ideal para a aprendizaxe e o lecer, onde o público en xeral poderá acceder a distintos obradoiros e talleres centrados en novas tecnoloxías da información e linguaxes de desenvolvemento, deseño web ou software libre, entre outros contidos.

Estas actividades, que serán de balde para todos e todas, ficarán activas durante os tres días que dura o evento e o único requisito necesario para asistir a elas é apuntarse previamente na web oficial da party, no apartado de Obradoiros, máis polo miúdo en

www.xuventudegalicia.net.

As persoas que desexen participar, sexa cal sexa a súa idade ou sexo, deberán enviar o seu nome e o enderezo de correo electrónico á organización do XGN para que esta se poña en contacto con elas e lles confirmen a súa inscrición.

Ao longo destes once anos, que se din axiña, a XGN foi evolucionando ata converterse nun espazo único de encontro xuvenil, de formación e de iniciación ao mundo dixital, indo alén dunha simple conexión ultrarrápida a Internet.

Agora, segundo afirman desde a organización, "é unha plataforma consagrada", que serve,

entre outras cousas, para dar a coñecer os últimos avances tecnolóxicos e para potenciar o software libre entre os asistentes e visitantes.

Porén, ademais de cursos e obradoiros, o que nunca debe faltar nunha party que se gabe do que pon en xogo (e moito menos na consagrada XGN), son os concursos e torneos, que lles permiten aos internautas desconectarse por un intre da Rede e coñecer a outros usuarios coas mesmas afeccións que eles.

Este ano, ademais dos xa tradicionais concursos de fotomon-taxe ou deseño, a organización propuxo novos torneos e competicións, entre os que destacan



o Counter-strike 1.6, o Starcraft, o Trackmania Nation forever, o FIFA ou o Call of Duty 4.

Os concursos que a organización ten previsto levar a cabo este ano son:

-Dobraxa de vídeos frikis, unha divertida actividade na que as persoas participantes deben dobrar un vídeo da maneira máis orixinal posible poñendo a proba a súa capacidade de interpretación.

-Foto XGN, neste concurso premiarase a mellor foto da Xuventude Galicia Net, cualificando como mellor aquela imaxe máis orixinal e que mellor resume o significado da party. A fotografía non pode estar editada con programas de tratamento

de imaxes, e debe estar integramente tomada durante o evento.

-Fotomontaxe XGN; se no anterior concurso non se podían presentar fotos tratadas dixitalmente, nesta competición trátase xustamente do contrario, de presentar unha fotomontaxe o máis orixinal posible con temática sobre a XGN.

-Vídeo XGN, neste concurso a organización premiará ao mellor vídeo da party. A duración máxima será de 5 minutos, e poderá estar tratado con programas de edición de vídeo. O único requisito é que as imaxes utilizadas estean gravadas integramente durante o evento.

-Parecidos razoables. Este

novidoso concurso consistirá en buscar entre as persoas asistentes, e coñecidas das asistentes, xente que se asemelle a personaxes famosos. Será premiado o parecido máis razoable e orixinal.

-Deseño do logotipo da party. Tal e como apuntan dende a web oficial desta festa informática, a organización propón o deseño dun novo logotipo para a Xuventude Galicia Net que, de gustar máis que o actual, a organización podería usalo para as vindeiras edicións. Está permitido o uso de programas de edición fotográfica así como o tratamento das imaxes a elección dos usuarios.

-Deseño 2D, neste concurso

premiarase o mellor deseño en 2D de temática libre.

-Deseño 3D, ao igual que o anterior, neste concurso premiarase o mellor traballo de deseño en tres dimensións de temática libre.

-Lanzamento de CD. Este concurso, que pinta divertido de abondo, permitiralles aos participantes erguerse das súas cadeiras e mover un pouco as articulacións (que tenden a enfelexarse logo de moitas horas sen usar). Trátase dunha novidade deste ano e o único requisito que se pide é que as persoas interesadas acudan co seu propio CD, algo que non será un problema para os participantes da edición.



Intranet, Extranet e Obradoiros: as tres faces de XGN

A nova edición da Xuventude Galicia Net terá tres espazos propios de seu.

A xuntanza, ao igual que noutras ocasións, ofrecerase como un espazo de encontro xuvenil, de formación, de iniciación ao mundo dixital e, en definitiva, "un marco ideal para o intercambio de datos e experiencias e para dar a coñecer os últimos avances tecnolóxicos e, por suposto, para a potenciación do software libre", sinala a organización. Como dixemos, a xuntanza dividirase este ano en tres sectores cun único obxectivo: a aprendizaxe e o manexo das novas tecnoloxías.

Así, o primeiro espazo, denomínase Intranet, que será o corazón da party. Para participar só é preciso levar o ordenador e alí poranse a disposición dos asistentes 40 quilómetros de cable e velocidade de conexión de 1 xigabit.

Esta zona non só consiste en pasar horas diante da pantalla do ordenador, xa que dentro do recinto do Pazo de Congressos de Santiago tamén se disputarán concursos, campionatos e xincanas de temática tecnolóxica.

Os concursos son unha constante neste tipo de eventos. Cada ano a oferta é máis ampla e, por iso, na undécima edición os usuarios de Intranet poderán participar por primeira vez en campionatos de lanzamento de CD, dobraxe, foto, vídeo ou deseño 2D e 3D.

Con respecto aos torneos, disporase dunha web interna de xogos onde se anunciarán todas as roldas e as horas do xogo que lle toque a cada participante.

O segundo dos espazos, Extranet, supón outra forma de participar no evento. O acceso é de balde e aberto para todos os públicos. Esta zona situarase este ano no recinto exterior do Pazo de Congressos e Exposicións. Habilitarase unha carpa cuberta de 600 metros cadrados durante os tres días, onde terán lugar diversas actividades de lecer dirixidas a toda a familia.

A Extranet contará como novidade nesta undécima edición cun fútbolín, un toro mecánico, obradoiros de globoflexia, de defensa persoal e de esgrima antiga europea.

Entre todos os asistentes entregarase papeletas para unha rifa na que se sortearán diferentes premios, como xogos para consolas, o domingo 28 pola mañá no auditorio do Pazo de Congressos.

Na terceira das zonas de Xuventude Galicia Net emprazaranse os obradoiros, dos que xa falamos polo miúdo nas páxinas anteriores.

Concursos e torneos a moreas

A nova edición de Xuventude Galicia Net afondará na procura da vea creativa dos participantes

Redacción

Xuventude Galiza Net é unha festa con dúas pistas: unha habilitada para os internautas previamente inscritos, a intranet, e outra equipada até no máis mínimo detalle para que as persoas que ficaron fóra do proceso de inscrición e o público en xeral teñan unha idea clara de abondo das vantaxes das novas

non cruzarse nada máis chegámonos á party e reprodución fiel, punto por punto, do ideario da organización: os principios da rede social aplicados a un escenario físico.

A extranet estará situada desta volta fóra do recinto do Pazo de Congresos, incluíndo unha carpa de 600 metros cadrados e unha zona habilitada para o paintball. No espazo externo está previsto o desenvolvemento de actividades de moi variada natureza (dende presentacións comerciais a xogos, pasando por exposicións, mesas redondas ou charlas). Lembrar que o acceso á extranet é totalmente de balde. O seu emprego libre por parte do público en xeral non require tampouco de ningún tipo de coñecemento tecnolóxico previo: aberta como está este espazo á normalización dixital, a idea é dirixilo a todas as idades e colectivos.

Actividades como para unha olimpiada

Como ben di a organización na súa web, os concursos a altas horas da madrugada xa son todo un clásico da Xuventude Galicia Net. Nesta undécima edición,

XGN propón novos concursos, pero non nos esquecemos dos máis incrustados na memoria colectiva.

Dobraxa de vídeos frikis

A organización achegará un vídeo sen audio, e os participantes terán que poñer o resto. "Se pensades que seriades bos escritores de audiovisual, poñédevos a proba ideando un diálogo orixinal", sinalase.

Foto XGN

Premiarase a mellor foto da Xuventude Galicia Net. Ten que ser orixinal e resumir o significado da party. A fotografía non pode estar editada con programas de tratamento de imaxes, e debe estar integramente tomada durante o evento.

Fotomontaxe XGN

Premiarase ao mellor fotomontaxe con temática sobre a Xuventude Galicia Net. Está permitido o uso de programas de tratamento de imaxes.

Parecidos razoables
Temos un amigo friki que é cuspidiño a Jim Parsons? Esta é a nosa oportunidade de presentalo en sociedade dentro da partylan. Cómpre buscar semellanzas razoables con xente famosa, e a organización de XGN encargarse de premiar o mellor.

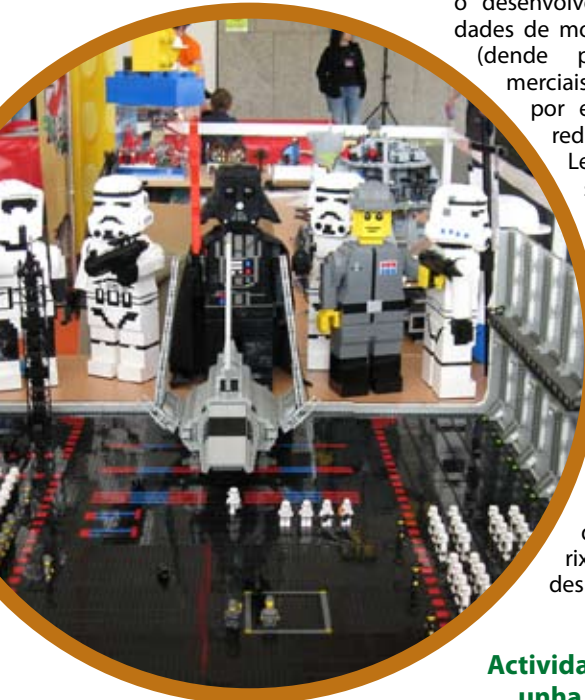
▶ **As pezas de Lego xa son un clásico en tódalas edicións do XGN**

Deseño do logotipo da party

Mediante o uso de programas de edición fotográficos, os responsables de XGN animan aos participantes a que deseñen un novo logotipo para Xuventude Galicia Net. "Se nos gusta, se cadra o empregaremos para o ano que vén", sinalan dende o comité da party.

Lanzamento de disco

Como o seu propio nome indica, trátase de facer un CD calquera o que farías co do grupo ou cantante que máis aborrezas: tiralo ben lonxe. Trátase dunha das competicións máis antigas de Xuventude Galiza Net e sitúase sen dúbida entre as máis demandadas. Práctica a medio



tecnoloxías na comunicación, no lecer e mesmo no eido profesional. Falamos neste segundo caso da extranet, espazo accesible ao cen por cen co que é imposible





▲ Internauta probando o Guitar Hero para PC na pasada edición do Xuventude Galicia Net.

▲ Outra imaxe da edición pasada, na que uns internautas proban o Pump it Up

camiño entre o deporte de novo selo e a terapia de desintoxicación tecnolóxica, contribúe a botar un pouco de distanciamento co dixital e lanzar a seguinte mensaxe: nada é tan importante como para que non entre en xogo o humor, nin sequera a Sociedade do Coñecemento. O torneo levarase a cabo a fóra do recinto de XGN, polo que se reforza o papel de estratexia xeneralizada de despeixe.

de innumerables posibilidades. Por exemplo: para a achega de cómics. Desta maneira, ámase aos mozos e mozas inscritos no encontro a crear unha imaxe estática a través do uso dun programa de debuxo como pode ser Photoshop, Paint ou Promotion.

Deseño 3D

A capacidade de proceso dos ordenadores actuais fixo posible que poidamos crear, axudándonos de programas de deseño en tres dimensións, imaxes tan próximas á realidade, que hai uns anos parecían impensables. O obxectivo desta competición é, en palabras dos organizadores de XGN, a creación dunha imaxe de tipo estático empregando programas na liña de 3D Studio Max, Lightwave ou Maya.

Vídeo XGN

Berce de realizadores, Xuventude Galiza Net senta bases para o cinema que vén do mesmo xeito que as senta para a Rede que está por vir. Neste senso, está fóra de toda dúbida que unha boa parte dos participantes son seareiros do cinema. Tirar máis proveito disto é o gran obxectivo deste concurso de vídeo dixital encamiñado de fronte a darlle azos a todos aqueles directores que aínda non saben que o son. As bases son ben abertas: ofrécese temática libre. O único requisito neste senso é que a peza en cuestión recolla o espírito de Xuventude Galiza Net. No técnico a cousa cambia: o vídeo deberá ter un tamaño máximo de 100 megabytes e cinco minutos de duración máxima, sendo es-

tes os formatos admitidos: DivX, XviD, MPEG1, MPEG2 e Quicktime. Os ficheiros deberán ser avi ou mov.

TORNEOS DE XOGOS

• **TrackMania Nations Forever.** Trátase dun xogo feito á medida dos seareiros da velocidade pero, claro está, sen os riscos de levalo realmente á práctica (riscos para un mesmo e para os demais). É unha proposta de balde que permite conducir en diferentes circuitos de dúas maneiras distintas: só/soa ou en compañía de outros/as. Inclúe máis de 60 itinerarios e un editor que posibilita a achega persoal de pistas.

• **Call of Duty 4: Modern Warfare.** Toda unha conmoción no eido das consolas dun tempo a esta parte: forma parte da escolma exclusiva de xogos que foi quen de superar a liña dos 10 millóns de copias comercializadas (club que no verán pasado só estaba integrado por menos dunha ducia de produtos). Call of Duty 4, un xogo que polo seu prezo está fóra do alcance dunha boa parte dos seareiros (co que a dispoñibilidade do mesmo en XGN cobra especial valor), apoia unha boa parte do seu éxito no seguinte: en contra do que acontece con outros títulos, sitúa a acción nunha contenda actual e non na II Guerra Mundial, un escenario en boa medida esgotado (polo de agora).

• **Starcraft Broodwar.** Este xogo constitúe un espazo máis

cómodo para unha proposta previa, Starcraft, alí onde esta se espalla. Estratexia pura e dura, aínda que inzada tamén de acción (á súa maneira), o produto é obra de Saffire e Blizzard, dúas firmas que até certo punto souberon o que facían cando procederon ao seu desenvolvemento e a súa publicación alá por 1998 (tendo en conta o moito que choveu). Coma a saga Quake, os azos véñenlle en boa medida das boas posibilidades que ofrece para o xogo colectivo. Con respecto á raizame da que parte, o Starcraft, a segunda achega inclúe unha nova campaña para o xogo individual que subministra tres capítulos coma unha prolongación da proposta orixinal. Asemade, hai novas unidades, actualizacións e tipos de terreo.





Que ten unha party que non ten calquera outro encontro?

Datos de interese para non perderse en XGN no caso de entrar nela sen saber o que imos atopar

Redacción

Dando por sentado que na nosa terra aínda queda xente que non sabe o que é unha party informática, sobre todo entre os que non están na franxa de idade comprendida entre os 15 e os 30 anos, reservamos, un ano máis, un apartado do especial sobre Xuventude Galicia Net a resolver dúbidas básicas e a preparar aos asistentes libres sobre o que se van a atopar no recinto no caso de que a curiosidade os leve ata acó (é perfectamente compren-

sible que despois de tanto oír falar de XGN queiran saber dunha vez en qué consiste). Desta maneira, retomamos de novo o fío argumental do texto que por estas mesmas datas publicamos hai uns anos en Código, con motivo do mesmo acontecemento. Empezamos _porque por algún lado hai que empezar_ pola definición de party: trátase dun termo que, malia que se colleu emprestado do inglés e que, aínda que signifique "festa", no que se refire a encontro informático ten outras connotacións, xa que

estariamos a falar máis ben dunha concentración de persoas, normalmente mozos e mozas menores de 30 anos, unidos por un nexa común: a conexión ás redes de datos. Existe polo tanto unha canle local para poder intercambiar información, xogar ou compartir experiencias (e facer amizades, algunha delas, polo que podemos comprobar, realmente increbrantables: informática en condicións extremas produce amigos). Moitos dos asistentes ás partys que se desenvolven en diferentes puntos de España (e cada vez son máis) comunícanse 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 vínculos entre eles que non teñen outros círculos xuvenís. Pero, cal foi o xermolo que propiciou este tipo de xuntanzas?, quen e como se puxo a primeira pedra? Polos datos que circulan en Internet podemos 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 lendarios Spectrum 48k, Commodore 64, etc. Ao 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, e máis agora, que anda a rentes dos 2.000 mozos e mozas inscritos/as, polo que sitúa sen dúbida (agora máis que nunca) na vangarda mundial dos encontros informáticos para a xuventude.



▲ A party MPCOM, en Estados Unidos, nos seus comezos



Feira de MacGivers

Como cada ano, XGN converterase nunha gran exposición de *modding*

Se hai algo que difereza ós internautas feis a unha lan party como é Xuventude Galicia Net doutros internautas menos "puristas" é o desaparafusador: cun trebello destesen man, aलगुंs participantes convertense en verdadeiros McGivers da informática, sendo quen de rescatar unha carreta vella de entre os cascallos e convertela na mellor das carcacas para o ordenador xamais vista. É o que se coñece como "case mod", "case modification" ou simplemente "modding". Estas verbas poden resultar estrañas para os que non están familiarizados coa informática da mocidade, pero son de uso común nas lan partys como XGN. Por dicilo dun xeito que o entendamos todos: trátase de tunear o ordenador (como fan algúns indivi-

duos cos seus coches, transformándolos en modelos irrecoñecibles e que apenas erguen dous dedos do chan) pero sen aleróns nin tubos de escape descomunais (aínda que esta poida ser unha idea que lle ande a rentes dos miolos a algún modder) senón con estilos personalizados, cores variadas, materiais distintos e un longo etcétera que depende só da imaxinación dos usuarios.

Máis non hai que ir tan lonxe para ser un verdadeiro modder. Calquera pode selo (aínda sen ter tamenten ningunha idea de como se abre un dispositivo electrónico) e pode que non nos enganemos moito se afirmamos que practicamente o 99% dos usuarios de ordenador, móbil, GPS, MP4 ou calquera outro trebello considerado de última xeración se ten convertido en modder no primeiro ou segundo día de usar o aparello. Como? Pois nada máis e nada menos que trocando o fondo de escritorio do ordenador por outro, a melodía das chamadas do móbil, a carcaca doutra cor que nos trae a maiores o MP4 ou a voz do GPS por outra distinta que nos soe máis familiar.

Todos eses actos son actividades de modding que facemos decote case sen decatarnos e dándolle un aire noso ós dispositivos, converténdoos deste xeito en únicos no mundo.

A orixe de todo isto

O modding naceu, probablemente, nalgún fogar dos Estados Unidos, e logo foi atopando as súas mellores expresións en xuntanzas semellantes a XGN. Se cadra tamén atopou un empurrón considerable cando Apple comezou a abrir novos camiños estéticos co iMac. Ou se cadra xa vén a cousa de antes.

O xermolo de todo foi que houbo algún observador que un día dixo: "Os computadores son máquinas grises e cheas de ruídos". Non lle faltaba razón ó xenio, así que de boas a primeiras, fartos desa pobreza estética, algúns individuos comezaron a modificar as partes máis sensibles do PC, mudando as letras da pantalla, o ton da carcaca (case en inglés), o material das pezas... convertendo os seus ordenadores en obxectos de decoración dignos dos salóns das máis ricas estrelas de Hollywood.

Pero a cousa non quedou aí e coa chegada das xuntanzas de informáticos norteamericanos en diversas lan partys (xa se sabe como funciona isto dos piques) operouse a milagre e os grises, monótonos e aburridos computadores foron pouco a pouco converténdose en únicos e sorprendentes ordenadores tuneados.

Grandes finalidades dun cambio na carcaca

Grandes finalidades dun cambio na carcaca

Hai dous obxectivos principais:

- Os motivos estéticos
- Os motivos de mellora de rendemento

Estas son as principais razóns de ser do *modding*. Por unha banda, facer que o noso PC brille con luz propia no fogar (facendo xogo co contorno, afacéndose 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 inspirado é cando os cambios non sen



fan porque si, senón que todo cambio ten unha motivación definida. Ocorre 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 elixir os compoñentes co fin de poñer a punto o noso equipo, facendo o que os fabricantes de computadores nunca soñaron con facer.

O que se pode tocar e o que non

Segundo os modders máis especializados que contan as súas experiencias na Rede en webs como Coolmod.com, Hardcoremodding.com ou Moddingespanol.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. Desprézase 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 neons ou elementos con luces, como por exemplo ventiladores. Tamén se adoita a actuar con elementos como 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.



“Queremos unha XGN aberta á pluralidade de ideas e opinións”

OVIDIO RODEIRO

► Falamos con Ovidio Rodeiro Tato, director xeral de Xuventude e Voluntariado da Xunta



"O rumbo que lle queremos dar ao encontro da Xuventude Galicia Net é de cara á formación e orientación profesional"

Xuventude Galicia Net vai dereitiña a reforzarse a si mesma como un espazo de formación e de intercambio de experiencia nun contexto xuvenil, mais sen desbotar camiños cara a cooperación interxeracional. O programa deste ano, con obradoiros abertos para todo o público, é un sinal desta arela divulgativa. Amais, tamén comezamos a notar os primeiros indicios dun traballo futuro máis estreito e completo cos responsables das restantes xuntanzas en liña que se celebran na nosa terra, sendo o obxectivo disto acadar meirande “pluralidade de ideas e opinións”. Para Ovidio Rodeiro, responsable do departamento da Xunta de quen depende a organización de XGN (a Dirección Xeral de Xuventude), o encontro en liña ten gran potencial como foro da mocidade do país: altofalante do que quere e do que precisa. A seu xuízo, crear un circuíto de formación coa axuda das outras partys amplificaría a potencia da mensaxe, ao tempo que se lle garantiría á xuventude máis coñecemento sobre ferramentas fundamentais: as novas tecnoloxías da información.

-En Código Cero téñenos preguntado algunha que outra vez sobre as razóns de facer unha festa en liña única e exclusivamente para a mocidade. Dito doutra maneira: por que non facer unha xuntanza de persoas de outras idades arredor das novas tecnoloxías da información?.

-Realizar unha xuntanza na que mocidade e experiencia se unan é unha boa idea que non resulta nova, xa que moitas persoas maiores de 35 anos estanse a pór en contacto connosco para poder asistir á Xuventude Galicia Net, pero ese non é un dos obxectivos do evento. Este ano non é posible, pero non desbotamos a idea, porque o feito de integrar diferentes xeracións nun mesmo acto resulta beneficioso para todos: os maiores poden aprender coñecementos técnicos, e os novos poden afondar na súa experiencia. É un intercambio xeracional de coñecementos, e con iso gañarían todos. De todos os xeitos, nesta undécima edición os obradoiros están abertos a todo o público, sen ningún tipo de restrición de idade.

-Cre que algo como unha LAN-party para a terceira idade tería futuro?

-O rumbo que lle queremos dar ao encontro da Xuventude Galicia Net é de cara á formación e orientación profesional, por iso o estamos a enmarcar nun contexto xuvenil. De certo, isto é útil a modo práctico se falamos de usuarios novos que se están a facer un oco no mundo

laboral. Pero como xa dixeran antes, a idea de buscar un espazo no que os mozos e os maiores puideran traballar xuntos é unha idea moi atractiva, polo que habería que darlle tempo para o seu desenvolvemento.

-Cóntase na web de Xuventude Galicia Net que se está a barallar a posibilidade de integrar e unir nunha única rede as partys comarcais que, amais de XGN, se desenvolven na nosa terra.

En que consistiría isto? O feito de crear unha rede galega de partys, situada a Galicia na cabeza do apoio ás novas tecnoloxías. De que nos serviría unir os esforzos de coordinación?

-De moito, xa que isto significa compartir recursos, polo tanto involucramos a máis xente na coordinación, o que xera unha maior pluralidade de ideas. Este ano xa, a organización da Xuventude Galicia Net corre a cargo non só da Xunta de Galicia, senón tamén de diversas asociacións encargadas tamén de organizar outras partys. Todas aquelas que se interesaron en poñerse en contacto coa DXXV foron ben recibidas. E cómpre salientar o empeño e as gañas coas que están a participar neste evento.

Máis polo miúdo, estamos a traballar en conxunto cos organizadores da Arroutada Party da Coruña, a Kutruparty da Estrada e a Arousa Party en Vilanova de Arousa, etc. Con todo isto, o que pretendemos é crear unha rede galega de partys que conflúa na Xuventude Galicia Net, que a día de hoxe é a máis grande de todas as que se celebran na nosa autonomía, e que a nivel nacional tamén ten certa relevancia.

Que a Administración pública e as asociacións xuvenís unan esforzos para realizar un acto deste tipo é un gran avance: isto significa unha pluralidade de ideas e opinións pois escoitas realmente o que a xuventude quere e necesita. Nós estamos a contar coa participación de todos, e a organización está sendo moito máis aberta.

-Nunha única xuntanza con sedes distintas e celebrada de xeito simultáneo?

-Celebrar varias partys na mesma data non resulta produtivo, xa que estarías a sacarlle público a unha para asistir á outra. O feito de poderlas realizar en diferentes intres é moito máis beneficioso

para os usuarios: para que poidan gozar de máis dunha party, ou para acceder a outras xuntanzas se na XGN fican sen praza (que é o caso de moita xente, xa que Xuventude Galicia Net conta con moita afluencia, e todos os anos queda xente fóra por cuestións de espazo).

-Cales son os obxectivos que se procuran con este esforzo a prol da coordinación?

-Buscamos escoitar as necesidades reais tanto dos usuarios como dos mozos e mozas que organizan con gran ilusión e sen moitos medios estes eventos, xa que son eles os que realmente



▲ O director xeral de Xuventude coa directora do Instituto da Xuventude de Murcia, Verónica López García e técnicos do Concello de Lorca

saben o que se precisa neles. Ademais diso, procuramos crear un circuíto de formación: se orientamos todas as xuntanzas cara a un mesmo obxectivo (a formación da mocidade nas novas tecnoloxías) estamos beneficiando aos usuarios, estámolles a dar aos participantes algo máis ca un espazo onde conectarse a Internet, e deste xeito a nosa mocidade terá unha formación continua, máis importante se temos en conta que o mundo da informática avanza a pasos desmesurados cada día.

Botarlle unha man ás distintas organizacións que corren a cargo de outras partys é axudar a que este colectivo teña un maior recoñecemento social.

A Xunta de Galicia, e concretamente a Dirección Xeral de Xuventude e Voluntariado, queren axudar a desenvolver estas iniciativas, porque é aí onde está gran parte do futuro de Galicia: nas novas tecnoloxías, nunha xuventude galega formada e comprometida.

-Tendo en conta que os

obxectivos de XGN semellan pasar pola unión de esforzos cos eventos en liña locais da nosa xeografía, sería unha tolemia pensar na posibilidade de integrar XGN nunha rede de xuntanzas estatais ou internacionais?

Algo así como todas as xuventudes Galicia Nets do mundo celebrándose en colaboración...

-Isto é un proxecto para pensalo a longo prazo. Estamos a atravesar unha época de crise económica, e tal e como está a situación non só autonómica, senón estatal, un proxecto des-

os participantes nas XGN e que nos apresuramos a achegar aos usuarios era a existencia dun foro de opinións. Para reafirmar o devandito, con respecto a que contamos coa opinión de todo o público (participantes e organizadores) este ano engadimos na nova páxina web do evento un foro. Os usuarios da intranet que xa están rexistrados están a tirarlle moito partido, xa que por primeira vez en toda a historia da Xuventude Galicia Net teñen a oportunidade de dicir o que pensan con respecto ao evento: o que lles gusta, o que non, as súas suxestións... É unha forma de contacto con todos eles que antes non existía, e que agora que está aí semella unha ferramenta indispensable para a realización do evento. Gústanos recibir as súas opinións e as súas críticas (tanto boas como malas), porque iso sempre nos axudará a mellorar en futuras edicións.

Este ano, ademais, convidamos a asociacións e clústers de empresas de novas tecnoloxías galegas. Os obradoiros que se van impartir durante o evento son moi especializados. Quereamos que sirvan para que a xente que veña de parte de empresas se poida formar nestas charlas e aplícalo ao seu traballo. Pero non estamos conformes. A nosa intención é ir mellorando XGN. Gustaríanos aumentar prazas para anos vindeiros, ofrecer máis obradoiros, máis actividades ou incluso un evento máis extenso no tempo. O importante é non deixar nunca de innovar para sorprender e beneficiar aos usuarios. Queremos seguir aprofundando no tema da formación profesional dos asistentes e na súa orientación laboral, e seguir buscando a complicidade das empresas, para que participen conxunto a Administración Pública neste tipo de eventos.

-Aposta polo aire libre?

-As actividades ao aire libre se cadra si se botaban en falta nas anteriores edicións. Pero este ano, unha gran parte da zona extranet vai estar situada no aparcamento do Palacio de Congresos. Haberá instalada unha carpas de 600 metros cadrados e baixo ela realizaranse todas as actividades de anos anteriores, e incluso algunha nova, como un fútbol humano. Pensamos que o espazo interior dispoñible nos limitaba moito á hora de propoñer actividades, pero agora, coa extranet situada no recinto exterior,

-Vemos que este ano a organización volveu apostar polo Pazo de Congresos e Exposicións logo da experiencia no Multiusos do Sar. Cal é a razón deste novo troco de emprazamento?

-O Multiusos do Sar non tiña aberta a posibilidade de empregar as súas instalacións dentro destas datas debido aos eventos deportivos que alí se celebran. Así que decidimos volver ao Palacio de Congresos e Exposicións.

-Que é o que a día de hoxe lle falta a Xuventude Galicia Net e que na súa opinión estaría moi ben que tivese nun futuro a medio ou longo prazo?

-Algo que demandaban moito

incluso imos colocar un campo de paintball. Tamén se realizarán actividades innovadoras, como clases de defensa persoal e exhibicións de esgrima antiga europea. Coma sempre, para todos os públicos, e pensadas para que os usuarios da intranet se animen a saír un ratiño do recinto.

-Reunir a persoas de outros colectivos sociais?

-A XGN é un evento totalmente aberto a todo o que queira asistir, e en ningún intre se limitou a entrada de ninguén por pertencer a un ou outro colectivo social. De feito, durante as xornadas do venres e o sábado achegáranse por alí membros do colectivo COGAMI para facerse partícipes da intranet co resto dos usuarios.

-Entre as novidades do programa deste ano vemos que se abren a tódolos visitantes, con independencia de que estean ou non inscritos, as actividades formativas, os obradoiros.

Cal é a finalidade deste paso?
-O asunto é que non son obradoiros de iniciación, senón talleres especializados impartidos por auténticos profesionais da materia. Os relatores ofrecéronse voluntarios para impartir charlas. Isto amosa o gran poder de convocatoria co que conta a Xuventude Galicia Net co cambio de rumbo dado este ano,

resados se apuntasen na páxina web do evento. Alí tamén poderán botarlle unha ollada a todos os obradoiros dispoñibles e aos horarios dos mesmos. Quereamos que os nosos usuarios se formen, pero que tamén gocen de facelo, ao fin e ao cabo, estamos nunha party.

-Atraer a participación activa do público en xeral ou converter XGN nun espazo de aprendizaxe e divulgación por dereito propio?

-E por que non as dúas cousas? É precisamente o que estamos a procurar.

-Que lle recomendaríamos a unha persoa que, sen ter información algunha sobre XGN e as redes en xeral, estivese pensando en achegarse ao Pazo de Congresos durante os días 26, 27 e 28 de marzo? Terá posibilidade de sobrevivir, informativamente falando, entre tanta tecnoloxía dixital de primeira liña? Dito doutro xeito: sacará algo en limpo ou ficará como estaba?

-Pois abofé aprendería moito, porque a party, como xa dixen antes, é un espazo ideal para a aprendizaxe e o intercambio de información. Amais dos obradoiros, que están pensados para xente que conte cunhas nocións establecidas de informática, hai charlas sobre redes sociais ou



saiba dun tema especializado poderá expoñelo en público e dar unha charla ou taller, e facer así unha espiral de información. Convértese así a Xuventude Galicia Net nun espazo non só de intercambio de datos, senón tamén coñecementos e experiencias. Isto significa mozos aprendendo a mozos: todos falan nunha mesma linguaxe, polo tanto todos se entenden mellor.

-Hai algunha especie de guía para este tipo de colectivos, persoas que os axuden a introducirse nos segredos da Internet?

-Os segredos de Internet resólvense navegando, e non hai outra. De todos xeitos, a XGN é unha forma ideal de iniciarse neste mundo, porque se algo temos claro, é que a compañía que se goza neste tipo de eventos favorece a aprendizaxe. A xente que asiste ás partys non ten ningún problema en axudar aos seus compañeiros con problemas técnicos, ou para compartir coñecementos.

-Dende o punto de vista técnico, que lles ten preparado a organización de XGN ás persoas inscritas?

-Este ano contamos con 1 xiga de conexión, 50 km cable de rede, cinco conmutadores, 4 servidores, e un longo etc. A parte disto, os usuarios da intranet poderán participar en múltiples torneos, concursos e sorteos que non desvelaremos na súa totalidade até o intre da party, para non estragar o factor sorpresa.

-Cal é o segredo, técnica e humanamente falando, para dar servizo a tal cantidade de computadores e de accesos ás redes e todo desenvolvéndose nas mellores condicións?

-O poder de convocatoria da XGN é abraiante. En canto abrimos a posibilidade de co-

ordinación a todos aqueles que estiveran interesados, centos de voluntarios se ofreceron a participar neste evento. É unha marabilla ver á xente tan ilusionada con participar e involucrarse. Como xa dixen antes, a DXXV está coordinada con asociacións encargadas de organizar outras partys. O segredo está en dar pé á pluralidade de opinións, deixar que todos pensen e expresen novas ideas e deixar que nova xente participe na organización. Isto contribuirá á evolución do evento en anos vindeiros.

-Cal é a posición de XGN sobre a libre descarga de contidos ou ben o coñecemento que vai das redes aos ordenadores é completamente libre?

-A descarga de contidos con dereitos de autor non está permitida. De feito, a través dos nosos servidores fíltrase o p2p, e programas coñecidos como emule, ares, etc. non poderán ser usados durante a XGN.

-Dito doutro xeito: hai algún tipo de control sobre o intercambio de información ou ben o coñecemento que vai das redes aos ordenadores é completamente libre?

-Nós, evidentemente, podemos filtrar as descargas, pero non podemos controlar todo o que os usuarios se intercambian entre eles.

-Cales son os obxectivos deste ano no que respecta ao número de visitantes?

-Este ano houbo máis de 1.600 inscritos para asistir ao evento. Como xa dicía antes, a Xuventude Galicia Net ten un gran poder de convocatoria entre os mozos e mozas seareiros/as das novas tecnoloxías. Calculamos que cos obradoiros e a zona de extranet haxa unha media de 3.000-4.000 asistentes á XGN2010. Arestora estamos a cubrir todas as inscricións, xa que aínda hai xente en listaxe de espera que desexa asistir á party.



▲ O director xeral de Xuventude asistindo a un campamento de verán

xa que moita xente se amosou ilusionada por participar. Contamos con arredor de 30 obradoiros divididos en diferentes áreas informáticas: área de desenvolvemento, área de sistemas, de deseño, de multimedia, etc. Todos eles esperan dirixirse a un público canto menos un pouco ao tanto da materia, xa que son obradoiros especializados.

Realizaranse no interior do Palacio de Congresos. Para asistir, sería conveniente que os inte-

rográgrafos. Até temos obradoiros sobre concept art ou banda deseñada, que poden ser aproveitados ao máximo polo público en xeral que non teña relación algunha co eido da informática. Tamén, como novidade nesta undécima edición queremos establecer unha barcamp dentro da party. Isto é, un espazo para que os mozos e mozas poidan compartir os seus coñecementos. Deste xeito, calquera dos participantes da xuntanza que



Ineo

**Asociación Multisectorial de Novas Tecnoloxías
da Información e a Comunicación**



www.ineo.org

**Edificio de Oficinas da Zona Franca de Vigo.
Área Portuaria de Bouzas s/n, VIGO**

Sustentables a dúas bandas

Especialistas galegos en TICs diseñan software específico para o sector das renovables

Redacción

Toca falar das amplas e firmes conexións entre as novas tecnoloxías da información e os recursos para acadar meirande sostibilidade enerxética nas nosas empresas, dous eidos de actividade que se apoian mutuamente de maneira case obrigada. Por dicilo doutra maneira, será ben difícil atopar unha compañía do sector das renovables ou do aforro enerxético que non bote man de software para acadar mellores obxectivos, do mesmo xeito que unha empresa TIC tenderá sempre a escoller aquilo que lle permita máis percorrido coa menor cantidade de combustible. Disto, de establecer meirandes conexións entre unhas e outras, trata en parte o proxecto europeo Er-Innova, alianza empresarial presentada recentemente na Tecnópole (www.tecnopole.es) e chamada a dar acubillo a preto de cen empresas galego-portuguesas do sector das renovables. Durante a presentación da iniciativa, entre outras achegas, presentáronse ferramentas dixitais para o día a día das firmas deste tecido produtivo en espallamento.

Asemade, no transcurso da sesión técnica celebrada na sede da Tecnópole (xefe de fila do proxecto), déronse a coñecer polo miúdo os obxectivos da iniciativa, posta en marcha en 2009: incrementar a competitividade das pemes do sector, as condicións de traballo, o seu posicionamento no mercado e máis a implantación no seu seo de ferramentas baseadas nas novas tecnoloxías e deseñadas



▲ **Beatriz Tejada, coordinadora técnica de Er Innova, dirixíndose ás empresas participantes no proxecto**

para atender ás súas necesidades de maneira específica.

Durante a xuntanza tamén se fixo fincapé no papel que xoga a iniciativa como avaliadora das necesidades e das carencias das empresas integrantes deste tecido produtivo, traballo que xa deu os seus primeiros resultados. Por exemplo, o deseño de dous tipos de ferramentas TIC de código aberto, labor adxudicado mediante concurso a tres consultoras galegas. Segundo conta a Tecnópole, o eido de actuación destes recursos será, en primeiro lugar, o da xestión para a optimización dos procesos empresariais básicos, a través de aplicacións de escritorio tales como sistemas de planificación de recursos empresariais (ERP)

e de administración da relación cos clientes (CRM).

En segundo lugar, estase a traballar en ferramentas en liña orientadas a fomentar o traballo colectivo en investigación e a venda por Internet. O resultado de todo isto, engade o complexo empresarial galego, será unha plataforma web para a construción de proxectos colaborativos nas áreas de I+D e innovación, e para impulsar (tamén) "as transaccións on-line entre os distintos axentes que operan no mercado das enerxías renovables, con especial incidencia na implantación da factura electrónica".

O proxecto está cofinanciado polo Fondo Europeo de Desenvolvemento Rexional (FEDER)

da Unión Europea ao abeiro do Programa Operativo de Cooperación Transfronteiriza España-Portugal 2007-2013. O seu marco temporal é bianual (2009-2010) e conta cun financiamento total de 931.693,68 €, dos que o 75% procede dos FEDER.

Os socios do proxecto son, ademais de Tecnópole, a Asociación de Empresas Galegas dedicadas a Internet e ás Novas Tecnoloxías (EGANET); a Fundación para o Fomento da Calidade Industrial e o Desenvolvemento Tecnolóxico de Galicia, a través da súa Oficina de Programas Internacionais de I+D+i (OPIDI); e NET Novas Empresas e Tecnoloxías, S.A.-Business and Innovation Centre do Porto (NET-BIC Porto).



Trebellos saídos do forno!

Gorillapod Magnetic para cámaras compactas

Os afeccionados á fotografía dixital coñecen dende hai tempo o Gorillapod, unha especie de trípode con patas flexibles que fai doado o seu uso sobre superficies tan irregulares como a pola dunha árbore, e que vén de renovarse dunha revisión que inclúe imáns nos seus pés, de xeito que facilita a súa adhesión a superficies me-

tálicas (coma os coches), de xeito que gaña versatilidade de cara á captación de imaxes en lugares insospeitados.

O Gorillapod Magnetic (<http://joby.com/gorillapod/magnetic/>) é capaz de aguantar cámaras de ata 325 gramos, pesa 45,3 gramos e mide 15 x 3 x 3 centímetros. Está á venda por 24,95 euros, ou sexa, 5 euros máis caro que a versión estándar do Gorilla Pod.

Un dispositivo USB engade ao PC soporte de son DTS

A xente de Hanwa no Xapón decidiu inspirarse nas vellas válvulas de baleiro para o deseño dun novo trebello conectable ao PC mediante USB, que permite actualizar os equipos informáticos para dotalos de compatibilidade con son DTS. O produto responde á referencia AS301DTS, coñecéndose máis popularmente coma X-Tube, e precisaría para funcionar unha aplicación informá-

tica chamada DTS Headphone Deck e uns auriculares compatibles con DTS (coma o AH-516), ambos incluídos ao adquirir o dispositivo por 3.980 i e n s (32,20 euros), polo que resulta unha solución bastante económica



para quen queira gozar dunha experiencia de son envolvente no ordenador.

Novo reprodutor multimedia portátil Philips GoGear Muse

Os reprodutores multimedia portátiles cada vez apuntan máis alto no tocante á calidade dos seus vídeos, de aí que non deba sorprender que o Philips GoGear Muse vaia contar cunha pantalla táctil de 3,2 polgadas con resolución HVGA e saída HDMI que é capaz de reproducir vídeos en alta definición a 720p. Tamén conta con sintonizador de radio FM e unha memoria

interna de 8, 16 ou 32 Gb ampliable mediante tarxetas microSD.

Opera con Android e promete ser un digno rival do iPod e o Zune HD, aínda que para competir con estes terminais Philips xa está a preparar o GoGear Connect, reprodutor que a maiores incluírá Wi-Fi, GPS, acelerómetro e cámara de fotos.



▲ Máis trebellos... á medida

A cámara Pentax Optio X90 incorpora un zoom de 26x

Na fotografía dixital cada vez está máis claro que a calidade das imaxes ten pouco que ver coa súa resolución en megapíxeles, o que explica o lanzamento da nova Pentax Optio X90, que será o novo modelo de referencia da súa compañía e, aparte do seu sensor de 12,1 Mpíxeles e unha pantalla LCD de 2,7 polgadas, goza dun novo obxectivo que permite un zoom de 26x.

Pese a que no básico esta cámara parece moi solvente, incorpora outras tecnoloxías destacables, coma unha saída micro-HD-

MI, porto USB 2.0 e compatibilidade coas tarxetas SD sen fíos Eye-Fi (á venda por separado). No tocante ao vídeo, a Pentax Optio X90 é capaz de rexistrar clips en alta definición a 720p.

Agárdase que esta nova cámara chegue ao mercado norteamericano en abril a un prezo de 399,95 dólares (295,42 euros), aínda que non está confirmada a súa data de lanzamento europea.



O EyeTV Netstream DTT leva a TDT aos ordenadores a través da súa rede local

O popular fabricante de sintonizadores de televisión para equipos de Apple, Elgato, vén de lanzar o seu novo EyeTV Netstream DTT (compatible tanto para Mac como para Windows) que é un dobre sintonizador de TDT que funciona coma streamer, de xeito que podemos conectalo á toma de antena da nosa vivenda e á nosa rede informática local, o que permite que calquera ordenador que teñamos conectado

en rede poida acceder aos contidos da televisión, in-



so a través de Wi-Fi e soportando a TDT de alta definición a 720p ou 1080i.

Este interesante trebello que permite distribuír o sinal televisivo entre distintos ordenadores tería coma principal eiva o seu prezo, que resulta bastante elevado (249,95 euros). Iso si, conta con dobre sintonizador, de xeito que facilita a gravación dunha canle mentres está a verse outra.

Receptores de radio con retardo para seguir o fútbol televisado

Os seareiros das retransmisións deportivas en moitas ocasións adoitan a seguir certos encontros simultaneamente por radio e televisión, o que pode resultar un tanto desconcertante, posto que é habitual recibir antes o sinal de radio que o de televisión, de aí que a través da Internet vendan uns receptores de radio que permite retrasar en intervalos de 0,1 segundos, para sincronizar son e vídeo, de xeito que as retransmisións radiofónicas non adiante os resultados dun partido.

Entre os produtos que venden dende AudioFutbol.com están o receptor de radio AM/FM SR-101 que permite un retardo de

máis esixentes poderían optar polo reprodutor multimedia MP-101, que véndese por 69 euros e, aparte de retrasar a escoita da radio FM ata 30 segundos, conta con 4 Gb de memoria interna na que almacenar imaxes (JPEG, GIF, BMP, PNG, TIFF, PCX e ICO), música nos formatos máis populares (MP3, WMA,

WAV, RA, OGG, APE, FLAC, AMR e AA) e mesmo vídeos (ASF, AVI, MP4, 3GP, FLV, MPEG, MOV, DAT, RMVB, VOB) que poden verse na súa pantalla panorámica de 2,4 polgadas. Este último trebello tamén conta con gravación de voz e posibilidade de ampliar a súa memoria interna con tarxetas TransFlash ou microSD.



ata 8 segundos e véndese por 49 euros, mentres que os usuarios





BATMAN: ARKHAM ASYLUM



Sony anuncia SOCOM 4 para PS3

Marcus Fernández



O pasado verán despediuse coa chegada dun magnífico videoxogo para PC, Xbox 360 e PlayStation 3, Batman: Arkham Asylum, que a semana que vén vai retornar ás tendas cunha nova edición Juego del Año que incluíra, aparte do xogo, 6 novos mapas de desafíos e a posibilidade de xogalo en 3D sen precisar dun equipo especial e incluíndo lentes para poder gozar do modo de xogo

estereoscópico.

Esta edición do xogo polo momento é exclusiva de Europa, Asia e Australia, de xeito que os xogadores norteamericanos, que puideran gozar dunha edición de coleccionista de auténtico luxo, desta volta quedarán fóra do ámbito de distribución desta nova entrega do xogo do Home Morcego que está á espera dunha secuela que posiblemente veremos no mes de agosto.



SPARTACUS



A serie de televisión de Espartaco estreia xogo para iPhone

Marcus Fernández



A App Store vén de recibir un xogo para iPhone e iPod Touch de balde por tempo limitado inspirado na nova serie de televisión de Espartaco actualmente en emisión nos EE.UU., que permite revivir vio-

lentas batallas de gladiadores. Spartacus: Blood and Sand conta con 8 loitadores xerados en 3D e que fan uso de armas características para enfrontarse aos seus contrarios. Fai uso de controis virtuais na pantalla dos terminais de Apple, cun

funcionamento bastante básico que, aparte do modo de xogo para 1 único participante, tamén presenta a posibilidade de realizar enfrontamentos con outros xogadores a través de Wi-Fi ou Bluetooth.

Este título pode lembrar ao

clásico xogo Barbarian, aínda que adaptado á estética da serie de televisión de Starz, e aínda que graficamente aparente un título de calidade, o seu control distan bastante do nivel de excelencia do Street Fighter IV.



PURE FOOTBALL



Ubisoft prepara un novo xogo de fútbol para antes do verán

Marcus Fernández

Nun mercado dominado por dúas grandes franquías como son Pro Evolution Soccer e FIFA, Ubisoft atrevese a entrar cun novo xogo para PC, Xbox 360 e PlayStation 3 chamado Pure Football, que estará centrado en partidos de 5 contra 5, con cámara sobre o ombro (somerxendo no xogo en vez de amosando unha perspectiva televisiva

como os seus principais competidores), personalización de personaxes e un modo multixogador local para 4 xogadores (soportando tamén un modo competitivo en liña de 1 contra 1).

Esta interesante aposta que posiblemente chegará a España baixo o título de Pure Fútbol ten programado o seu lanzamento mundial para o mes de maio.

STREET FIGHTER IV



Street Fighter IV chega ao iPhone

O anuncio da conversión do xogo Street Fighter IV para o iPhone abría incógnitas sobre o seu sistema de control, pois o uso de mandos virtuais sobre unha pantalla táctil non parece o máis atinado para un xogo de loita, pero este mes podemos saír de dúbidas, e este agardado título de Capcom chegou á App

Store, de xeito que os usuarios de iPhone e iPod Touch poden adquirirlo por 7,99 euros para gozar dun xogo cunha formulación realmente nova e moi optimizada para os terminais de Apple, de xeito que podemos asegurar que non decepcionará aos seareiros desta franquía de xogos de loita.

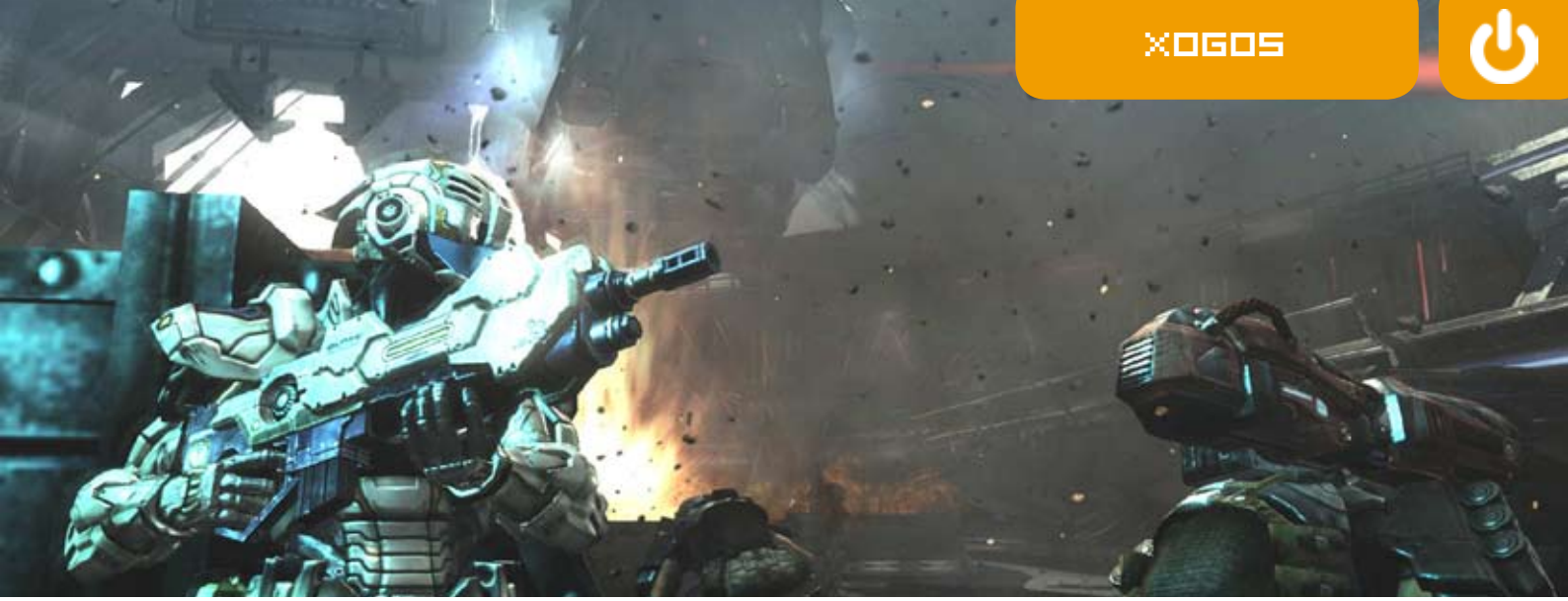
Esta nova versión de Street Fighter IV conta con só 8 perso-



naxes (limitación imposta por estar dirixido a un dispositivo portátil ao que chega como un contido descargable de 201 Mbytes), 7 escenarios, 4 niveis de dificultade, personalización do sistema de control (podemos mover a posición dos botóns virtuais, aínda que a súa colocación predefinida é bastante boa), diversidade de ataques (incluíndo golpes espe-

ciais, ataques enfocados, super combos e ultra combos, como na versión para consolas domésticas do xogo) e incluso un modo multixogador por Bluetooth.

Estamos ante o que polo momento é o mellor xogo de loita para o iPhone, aínda que é de agardar que nos vindeiros meses poida baterse con franquía coma Tekken.



VANQUISH



*Platinum Games
prepara o xogo para
finais de ano*

Marcus Fernández

Tras o seu excelente traballo en Bayonetta, a xente de Platinum Games xa está totalmente embarcada en Vanquish, un xogo que estará dirixido por Shinji Mikami (creador da saga

Resident Evil) o que parece unha garantía dun produto de calidade do que xa podemos ver algunhas imaxes, e que promete ser un xogo de acción en terceira persoa (con novos enfoques dentro do xénero) ambientado

nunha guerra futura entre os EE.UU. e Rusia na que deberemos enfrontarnos a robots inimigos.

Segundo declaracións do propio Mikami, o xogo estaría no 80% do seu desenvolvemento, contaría con versión para Xbox

360 e PlayStation 3, e o seu lanzamento no Xapón estaría programado para finais de ano. Toda unha sorpresa se temos en conta que a primeira vez na que escoitamos falar deste xogo foi o mes pasado.



SOCOM 4



*Sony anuncia SOCOM
4 para PS3*

Marcus Fernández

A primeiros de mes Sony adelantara que ía facer un «anuncio sorpresa», e finalmente sabemos que o seu segredo non era outro que SOCOM 4 para PlayStation 3, xogo que está a desenvolver Zipper Interactive (responsables de MAG), devolvendo á actualidade esta franquía militar que desta volta sitúanos no sueste asiático, onde tomaremos o papel de Cullen Gray, comandante dun pelotón Navy SEAL de elite de 5 homes, para adentrarse na selva para localizar a un obxectivo en menos

de 6 días, enfrontándose no proceso con todo un exército de combatentes rebeldes.

O xogo contará cun modo historia individual ou cooperativo (axudado por ata 5 amigos), aínda que tamén poderá xogarse en liña con ata 32 xogadores. Este proxecto buscará un realismo tanto a nivel gráfico coma táctico, e podería aproveitar o éxito de franquías coma Modern Warfare para acadar unha boa aceptación pública.





KICK-ASS



Terá xogo para PlayStation Network e iPhone

Marcus Fernández

A película baseada no cómic de Mark Millar e John Romita Jr., Kick-Ass, que estrea-se internacionalmente en abril (aínda que segundo parece, a España non chegará ata o 4 de xuño) e virá acompañada dun videoxogo para a PlayStation

Network e para o iPhone, de xeito que, ao estar ante un título descargable, partimos dun nivel técnico e de calidade que non deberían decepcionar ao público coma acontece coa meirande parte de títulos baseados en películas.

O xogo de Kick-Ass debería

chegar ao mercado o 15 de abril (aínda que descoñecemos se o demorarán en España para axustalo á estrea da película) e trátase dun xogo de acción tridimensional no que podemos elixir entre 3 personaxes xogables (Kick-Ass, Hit Girl e Big Daddy) que moveranse por distintos

contornos neoiorquinos nos que derrotar a distintos delinquentes actuando coma super-heroes (pese a que carecen de poderes reais), aderezando a misión principal con tramas secundarias e minixogos. Tamén contarán cun modo cooperativo local para 2 xogadores.

PLANTS VS ZOMBIES



O xogo máis vendido para iPhone no seu lanzamento

Os xogos para iPhone e iPod Touch están a ser toda unha revolución, e así temos que títulos coma Doodle Jump conseguen vendas millonarias, o que superou de vez o Plants vs

Zombies, que en só 9 días superou as 300.000 copias e incluso superaríase o millón de dólares en vendas (cada copia véndese a 2,39 euros na App Store), o que resulta especialmente interesante se temos en conta que estamos ante unha conversión dun xogo de ordenador lanza-



do hai preto dun ano e que incluso pode xogarse de balde na

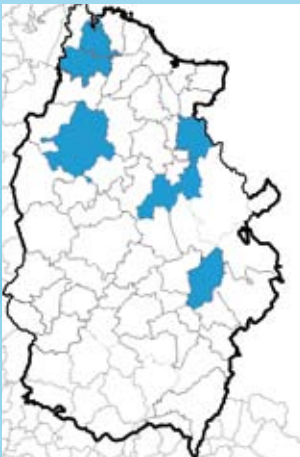
súa versión web (<http://www.popcap.com/games/free/pvz>).

1.500.000 galegos xa ven a TDT, e tí?

Estes serán os derradeiros apagóns en Galicia

ZONA LUGO

22 e 23 de Marzo

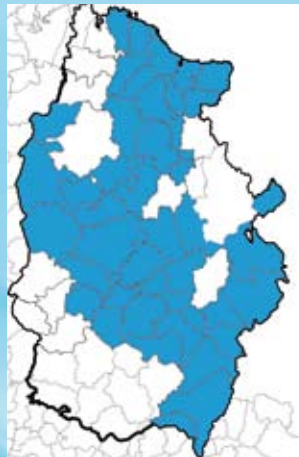


Día 22 de Marzo:
Ribeira de Piquín
Vilalba
Pol

Día 23 de Marzo:
Becerreá
A Pontenova
Viveiro
Ouro

ZONA LUGO

2 de Abril



Día 2 de Abril:

Burela
Ribadeo
Barreiros
Trabada
Lourenzá
Mondoñedo
Riotorto
A Pastoriza
Samos
Pedrafita
Folgoso do Courel
Baleira
Castroverde
Castro de Rei
Cospeito
Rábade
Outeiro de Rei
Begonte
Guitiriz
Friol
Navia de Suarna
Cervantes

Láncara
O Corgo
Guntín
O Páramo
Sarria
As Nogais
Meira
Lugo
Cervo
Abadín
Xermade
Xove
O Valadouro
Foz
Negueira de Muñiz
Paradela
Triacastela
Alfoz
O Incio
Quiroga
Ribas de Sil
Portomarín
Baralla

ZONA PONTEVEDRA

23 e 24 de Marzo



Día 23 de Marzo:
Cañiza
Covelo
Vilagarcía
(Parcialmente)

Día 24 de Marzo:
Meis
O Grove
Cambados
Ribadumia
Portas
Barro
Moraña
Moaña
(Parcialmente)

ZONA PONTEVEDRA

2 de Abril



Día 2 de Abril:

A Estrada
Cuntis
Forcarei
Cerdedo
Campo Lameiro
Cotobade
Pontevedra
Poio
Meaño
Sanxenxo
A Lama
Ponte Caldelas
Marín
Vilaboa
Moaña
Soutomaior
Fornelos de Montes
Redondela
Pazos de Borbén
Mondariz
Mondariz Balneario
Vigo

Mos
Nigrán
Gondomar
Baiona
O Porriño
Tomíño
Tui
A Garda
O Rosal

Para poder ver a nova televisión necesitas ter unha televisión dixital ou un aparato TDT e adaptar a túa antena

**Toda a información nos teléfonos 981 572 154 e 012
ou tamén na web www.tdtgalicia.es**



REUNIRSE ES FÁCIL...

EN EL PALACIO DE CONGRESOS Y EXPOSICIONES DE GALICIA



El Palacio de Congresos y Exposiciones de Galicia se ha convertido en un punto de referencia nacional e internacional en el sector de la organización de congresos.

Con lo último en instalaciones multifuncionales y una privilegiada situación al final del Camino de Santiago, este edificio es la mejor elección para celebrar todo tipo de reuniones en una de las ciudades de mayor tradición cultural y turística de Europa.

Palacio de Congresos y
Exposiciones de Galicia
*(Palacio de Congresos e Exposicións
de Galicia)*

Miguel Ferro Cuaveiro
s/n - San Lázaro
15707 Santiago de Compostela
(A. Coruña)
ESPAÑA

T: +34 981 519 988
F: +34 981 570 020
info@palaciosantiago.com

Con la colaboración de:



PALACIO DE
CONGRESOS
E
EXPOSICIONES
DE GALICIA