

Código Cero

WWW.CODIGOCERO.COM



**INTERNET, UN
MÁIS NA FAMILIA**

SUBE A CIFRA DE
ACCESOS NOS FOGARES

**A REVOLUCIÓN COA
QUE NON CONTABAS**

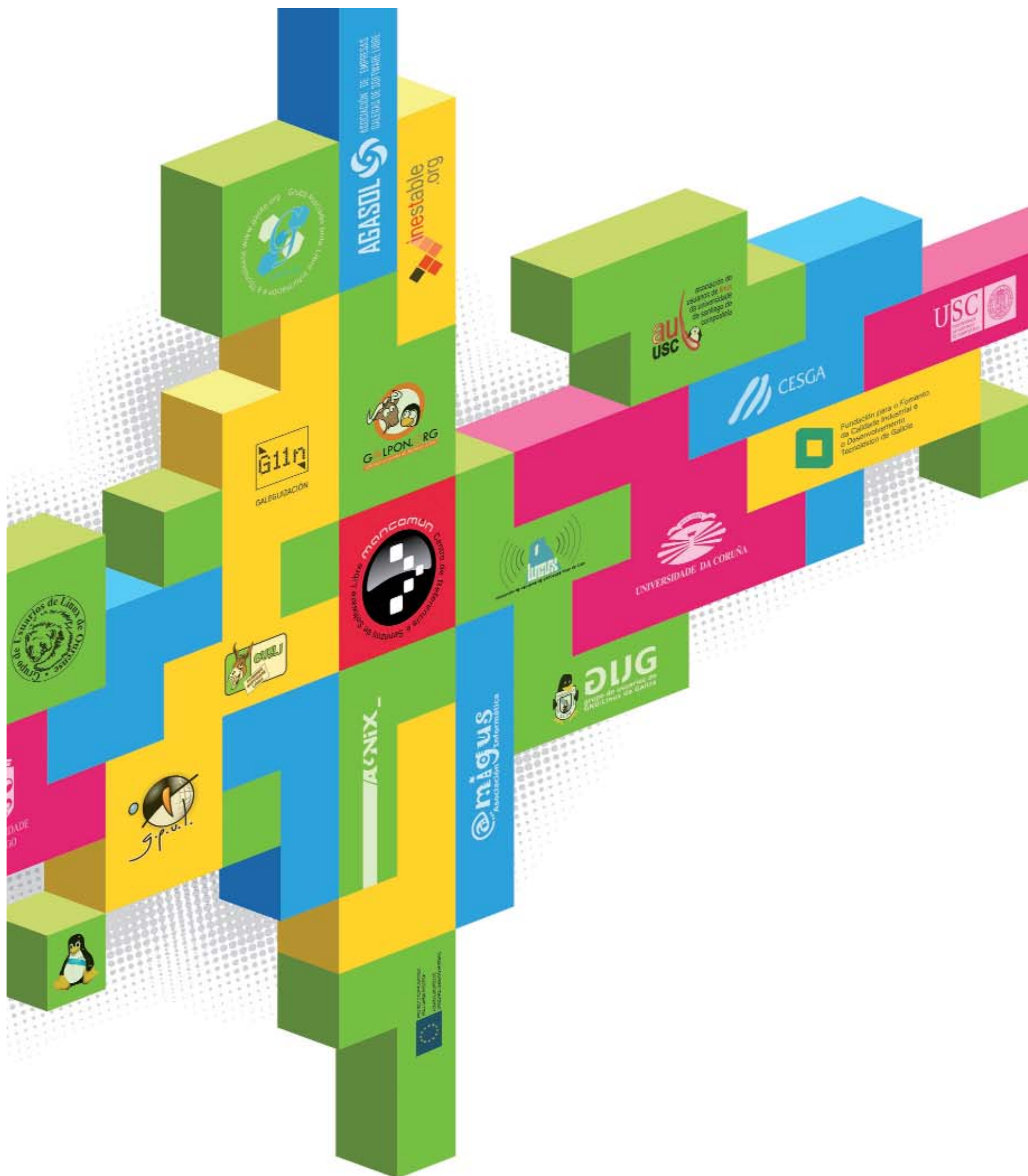
OS MÓBILES, PIARES DA ERA
DIXITAL

**CDS QUE LEVA O
VENTO**

A WEB PROVÉ DE MÚSICA
AOS SEAREIROS

**FACEBOOK
FALA GALEGO**

DEBULLAMOS O NOVO
FENÓMENO EN LIÑA



Co Software Libre xogamos tod@s en Galiza



XUNTA DE GALICIA

CONSELLARÍA DE INNOVACIÓN
E INDUSTRIA

Dirección Xeral de Promoción Industrial
e da Sociedade da Información



mancomun

Centro de Referencia e Servizos de Software Libre

NESTE NÚMERO...

Semella que dunha party informática de periodicidade anual pouco se pode dicir que non se tivera dito xa, e malia todo, cada doce meses chega algo que che fai repropoñerte as cousas. Así acontece con Huventude Galiza Net, un ano tras outro abranguendo un pouco máis de forma e contido. En certa maneira, falar dun encontro para a mocidade apoiado directamente no uso máis social das novas tecnoloxías da información é falar da tecnoloxía mesma e da súa evolución. En realidade, é como ter centos de novos correspondentes de prensa despregados na vangarda da actualidade dixital, todos/as situados/as na fonte de de onde orden as novas e mesmo antes de que surdan. Non é casual que a cantidade de seareiros da Internet sexa tan alta nun encontro así, nin que os medios de comunicación lle empresten tanta atención. HGN detén a maquinaria da era dixital para amosarlles o que envolve. Tal e como sinalamos nas páxinas interiores, é coma se a Sociedade da Información collese corpo entre catro paredes, fose visible: só que sen distancias e sen tabiques que afasten a uns internautas de outros.

Este ano, as novidades están ligadas sobre todo ao emprazamento: deixamos o Pazo de Congresos para irnos ao Multiusos do Sar, tamén en Compostela, entre os días 3 e 5 de abril. Principal consecuencia disto: duplicase a capacidade de participantes e, asemade, subliñase o papel de HGN como xanela directa aos segredos da Rede (será posible ter unha visión máis completa do evento e do seu significado dende as gradas que rodean ao espazo dos internautas inscritos, a intranet). O novo espazo, amplo abondo, deixará marxe para actividades a meirande escala. Por exemplo: un certame de robótica no que está previsto que participen até 50 máquinas procedentes dos máis variados recantos do panorama internacional ou unha exposición de envergadura sobre todo tipo de elementos construídos con pezas de Lego. O programa, que non haxa dúbida ao respecto, é coma sempre unha mestura de tres factores: o vello (a arela de darlle un pulo á comunicación e ao espírito de compartir na mocidade), o novo (a vontade de subliñar as vantaxes do software libre, do uso interxeneracional da Internet e da lingua galega a todos os niveis das redes) e o máis novo aínda (todo aquilo que non estea no programa pero que horda como froito da participación activa).

Como cada ano, dende Código Cero xa anunciamos a nosa intención de aproveitarnos o máximo posible do potencial humano e tecnolóxico que HGN ofrece: non chegaremos ao nivel de apropiarnos de ideas alleas pero si que trataremos de resolver o maior número posible de dúbidas que teñamos sobre a cousa tecnolóxica-informativa. A fin de contas, se o pensamos ben, será como poñerse diante da Rede mesma e preguntarlle cara a onde vai e en que pensa. Huventude Galiza Net, neste senso, non se celebra só durante tres días a ano. Estase a desenvolver a tempo completo, as restantes hornadas en millóns de lugares distintos e entre xente separada por centos de milleiros de quilómetros que se comunica e comparte información libremente. Non lles soa isto? Chámase Internet.



- NOVAS
- 4 RESUMO DE ACTUALIDADE DE E-COMERCIO E DE EMPRESAS RELACIONADAS COAS NOVAS TECNOLOXÍAS
- REPORTAXES
- 9 VISITAMOS A SEDE I+D DE BLU:SENS EN SANTIAGO DE COMPOSTELA
- 10 OS COMPUTADORES, CADA VEZ MÁIS PRESENTES NOS FOGARES GALEGOS
- 11 INEO DESVELA OS SEUS OBXECTIVOS PARA 2009: COMPETENCIA, INNOVACIÓN E COOPERACIÓN
- 12 COMPLETADA A TRADUCIÓN DA SUITE MOZILLA AO GALEGO
- 13 INCREMÉNTASE O NÚMERO DE ALUMNOS DA USC QUE USA AS REDES PARA OS ESTUDOS
- 14 O GOBERNO DOTA DE 1.500 MILLÓNS DE EUROS ÁS ACCIÓNS PROGRAMADAS NO PLAN AVANZA 2009
- ESPECIAL XUVENTUDE GALIZA NET 2009
- 15 A FAMILIA XGN NON PARA DE MEDRAR
- 16 ACTIVIDADES PARA UN ENCONTRO QUE XA REQUIRE CASA NOVA
- 18 XGN CONSOLIDA A SÚA PEGADA NO EIDO DA PERSONALIZACIÓN DE ORDENADORES: MODDING
- 19 EN QUE CONSISTE XGN E DE ÓNDE PROCEDE O SEU MODELO?
- 20 MANCOMÚN COLLE UN ANO MÁIS AS RENDAS DO SOFTWARE LIBRE EN XGN
- REPORTAXES
- 21 A TELEFONÍA MÓBIL REVÉLASE COMO A GRAN REVOLUCIÓN COMUNICACIONAL DO FUTURO
- 22 O SERGAS PON EN MARCHA UNHA FERRAMENTA PARA CONVERTER A VOZ CONTIDOS WEB
- 23 A EGAP DESENVOLVE UN XOGO PARA INFORMAR SOBRE AS BOAS PRÁCTICAS NA NOVA LEI DE CONTRATOS DA XUNTA
- 24 DAMOS CONTA DALGUNHAS NOVIDADES RECENTES VINCULADAS AO NOVO XEITO DE ENTENDER O ACCESO Á MÚSICA: POLA VÍA DA REDE
- 25 O VALEDOR DO POBO ADVIRTE DOS PERIGOS DA INTERNET PARA OS MÁIS PEQUENOS
- 26 OFRECEMOS UN PERCORRIDO POLA HISTORIA DO VIRTUAL DO NOSO PARLAMENTO
- 28 FACEBOOK CONSOLÍDASE COMO UNHA DAS FERRAMENTAS 2.0 MÁIS USADAS POLOS GALEGOS
- XOGOS
- 29 SEVI MARTÍNEZ E MARCUS FERNÁNDEZ INFÓRMANNOS POLO MIÚDO DAS NOVIDADES MÁIS SALIENTABLES DA TEMPADA EN MATERIA DE VIDEOXOGOS

Mándanos as túas suxestións, opinións, páxinas recomendadas, blogs ou sitios persoais ao correo electrónico: paxinas@codigocero.com. As páxinas seleccionadas recibirán de balde, por correo, a nosa revista en papel durante seis meses.

O CCG desenvolve unha ferramenta web cos equipamentos culturais de Galicia



galego, que vai dirixida principalmente a programadores culturais, promotores e artistas, pero que tamén resulta de gran utilidade para o público en xeral.

Os obxectivos deste Mapa, que foi desenvolvido coa colaboración de Obradoiro de Socioloxía e Sitema, consisten en elaborar e manter un conxunto organizativo de información sobre infraestruturas culturais en Galicia, así como proporcionar un marco de referencia para a realización de enquisas de mostraxe e elevación de datos. Tamén permite satisfacer a demanda externa de información sobre as infraestruturas culturais,

subministrando datos básicos de identificación e clasificación, normalizados por territorio, actividade e características relevantes para a programación de actividades culturais.

As buscas, que se poden facer por "tipo de equipamento", "localización" e "servizos que ofrecen os equipamentos", permiten localizar, entre outras cousas, pazos de exposicións e congresos, aulas, salas de reunións, seminarios, salas de ensaio e obradoiros, arquivos, museos, centros de interpretación, galerías de arte.

Os resultados son visibles no mapa, onde tamén aparecen as características máis relevantes como o aforo, a superficie, a existencia de determinados servizos.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

O Consello da Cultura Galega vén de presentar, recentemente, o Mapa de equipamentos culturais de Galicia, unha aplicación web que permite buscar na Rede todo tipo de equipamentos, localización e servizos que se ofrecen na nosa Comunidade en torno á cultura.

Esta ferramenta vén sendo unha representación gráfica dunha operación censal de equipamentos e infraestruturas culturais no territorio

galego, que vai dirixida principalmente a programadores culturais, promotores e artistas, pero que tamén resulta de gran utilidade para o público en xeral.

Os obxectivos deste Mapa, que foi desenvolvido coa colaboración de Obradoiro de Socioloxía e Sitema, consisten en elaborar e manter un conxunto organizativo de información sobre infraestruturas culturais en Galicia, así como proporcionar un marco de referencia para a realización de enquisas de mostraxe e elevación de datos. Tamén permite satisfacer a demanda externa de información sobre as infraestruturas culturais,

subministrando datos básicos de identificación e clasificación, normalizados por territorio, actividade e características relevantes para a programación de actividades culturais.

As buscas, que se poden facer por "tipo de equipamento", "localización" e "servizos que ofrecen os equipamentos", permiten localizar, entre outras cousas, pazos de exposicións e congresos, aulas, salas de reunións, seminarios, salas de ensaio e obradoiros, arquivos, museos, centros de interpretación, galerías de arte.

Os resultados son visibles no mapa, onde tamén aparecen as características máis relevantes como o aforo, a superficie, a existencia de determinados servizos.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

A aplicación permite, asemade, listar os equipamentos por provincia, comarca ou concello.

Eucaliptosnon: proposta web a prol dunha volta ao respecto polo monte galego

A fronte de denuncia na Internet galega segue a gañar en firmeza, tanto en cuestións máis ou menos xenéricas do político ou do socioeconómico, como no teoricamente máis puntual pero non por iso menos importante. Por exemplo: a defensa dos nosos montes tal e como os coñecemos os nosos antergos antes da chega-



da dun proceso de explotación que foi perdendo paseniño pero sen pausa o respecto por aquilo que explotaba. A proba disto está nunha boa parte dos nosos montes, de xeito paradoxal o espazo menos diverso do medio natural galego dende o punto de vista biolóxico. Denunciar esta situación e máis concretamente a aceptación a esgalla de cultivos de especies foráneas é o gran obxectivo da web eucaliptosnon.com, un medio informativo onde amais de poñer en entredito a suposta calidade boscosa das plantacións desta árbore chegada de Oceanía (que a hulzo dos creadores da páxina só producen desertos), os responsables da páxina achegan información sobre a longa listaxe de aldraxes ecolóxicas que aínda agora, coas consecuencias directas do proceso detalladas polo miúdo nunha boa parte dos medios, se seguen a dar dentro e fóra da nosa terra.

A maiores, a intención dos creadores desta páxina é sensibilizar á sociedade e ás administracións sobre as eivas a medio e longo prazo que achega o mantemento deste tipo de monocultivos. "A recuperación do monte e das baguadas, das fragas, e das ladeiras dos montes, a recuperación do monte de matorral, parécenos indispensable, e o primeiro paso para recuperar o Bosque Galego", comentan.

CITASONNET.COM: SERVIZO DE BALDE PARA FORMALIZAR CITAS MÉDICAS



Entre o médico e o paciente, semella que cada vez colle máis corpo un terceiro elemento en xogo, e non precisamente para mal: a Rede. A súa función, lonxe de basearse nun complemento para que os facultativos entreguen finalmente receitas lexibles, é sobre todo de achegamento e de axilización de procesos (comunicación, solicitude de datos sobre especialidades ou traxectoria profesional, esperas, citas, etc). Na liña de favorecer este diálogo é onde se integra precisamente www.citasonnet.com, un servizo de balde dirixido a facer o máis doada posible a visita médica, poñendo aos usuarios en liña directa cos especialistas. A páxina web ten vontade de ser práctica: inclúe ferramentas para facer buscas de distinta natureza (por nome do centro sanitario, polo nome do médico, pola súa especialidade) que logo achegan listaxes de profesionais dispoñibles.

A idea é basicamente a de centralizar recursos illados (médicos e centros até o de agora dispersos na plataforma web) e darlle a todo un toque de Internet 2.0, participativa: cada facultativo inclúe unha ficha con datos persoais nas que a comunidade internauta pode achegar valoracións de diversa índole e comentarios.

Asemade, a web incorpora mapas para que localicemos o emprazamento da consulta e calendarios para elixir o día e a hora da cita.

O acordo entre Nokia e a Xunta para a galeguización dos móbiles, indefinido



Nokia, o maior fabricante de telefonía móbil a escala internacional (polo menos, así foi até hai o de agora), vén de recibir un pulo no seu compromiso coa nosa lingua en materia de servizos de telefonía móbil. Así o fixo saber hai uns días o Consello da Xunta tralo visto bo á renovación do convenio de colaboración que a multinacional finesa mantíña coa Secretaría Xeral de Política Lingüística co obxectivo de afondar na normalización lingüística neste eido das novas tecnoloxías da telecomunicación. Esta decisión

do Consello significa entre outras cousas un aval para o mantemento no tempo do devandito compromiso, que pasa a ser indefinido. Segundo informou a propia Xunta, o convenio fixa as accións que desenvolverá a compañía para o afianzamento progresivo da nosa lingua nos produtos móbiles que distribúa dentro do noso contorno xeográfico. Amais, a empresa ratifica a súa vontade de incorporar o galego noutros produtos que comercialice no noso mercado con pantallas interactivas, nos manuais de usuario/a e nas guías rápidas que os clientes da empresa teñen ao alcance dun click (na Web) de todos estes produtos.

Polo que respecta á participación da Secretaría Xeral, dicir que o seu cometido será basicamente o de órgano consultor e asesor: apoiarse na achega lingüística na revisión terminolóxica das traducións levadas a cabo. Asemade, o departamento da Xunta garante o seu apoio a calquera acción da empresa que implique unha nova aposta pola nosa lingua no eido das novas tecnoloxías da información, favorecendo a promoción destas actividades nas canles especificamente habilitadas. Por exemplo, na web www.oteumobilengalego.com, un espazo en liña onde se fornece á comunidade internauta galega de información e recursos sobre estes produtos e servizos dispoñibles en na nosa lingua.

O acordo aprobado polo Consello da Xunta insírese nunha serie de convenios entre a Secretaría Xeral e as principais fabricantes e operadoras de telefonía móbil que prestan servizos en Galiza. Proximamente está previsto renovar os convenios con Alcatel, Motorola, Samsung, Sony Ericsson e as operadoras Movistar, Orange, R, Vodafone e Yoigo.

RED HAT, NOVA FICHAXE DO CENTRO DE NOVAS TECNOLOXÍAS DE GALICIA



Para unha empresa do sector que sexa, o camiño das novas tecnoloxías da información é na maior parte dos casos un camiño de produtividade, competencia e calidade no servizo ofrecido e máis na xestión. Iso si: sempre e cando a aposta polas novas ferramentas dixitais non sexa coma o traxe dos domingos: só válido para figurar. Precisamente na liña de abrir unha vía útil e real de acceso ás redes para todos os días da semana é onde se asenta o acordo que veñen de asinar o Centro de Novas Tecnoloxías da Consellería de Traballo (na imaxe, no seu emprazamento en Conxo, Santiago) e Red Hat, multinacional senlleira no eido da programación e máis concretamente no da programación aberta (aquela que se pode adaptar ás nosas necesidades particulares e non require o pago de royalties). O convenio en cuestión, especialmente encamiñado a achegar formación de calidade e certificada en tecnoloxías de medre, foi dado a coñecer hoxe polo director xeral de Formación e Colocación da Consellería de Traballo, Pastor Fuenteseca, e o director financeiro da firma Red Hat en Europa, Brendan Lane.

A actividade conxunta, de especial interese para os profesionais galegos á procura de métodos de fortalecemento do currículo, collerá corpo principalmente nun exhaustivo programa de seminarios tecnolóxicos, novos produtos e accións informativas que sexan rendibles para o tecido produtivo galego. Sinalar que segundo informa o CNTG, trátase do primeiro acordo desta natureza que asina Red Hat en Europa cunha entidade pública. Amais das liñas de traballo devanditas, o convenio tamén abrangue tarefas conxuntas de observación das tendencias actuais de mercado co obxectivo de desenvolver o programa formativo e informativo que mellor se axuste ás circunstancias do momento presente (a nosa terra na Sociedade da Información participativa, social e máis aberta) e do que está por vir.



O SERVIZO DE CAIXA EN LIÑA DE CAIXANOVA SUPERA OS 200.000 CLIENTES



Caijanova vén de facer reconto do acadado polo seu servizo de caixa en liña. Segundo informa a propia banca, a caixa electrónica da entidade financeira galega (Enova) conta arestora con máis de 200.000 clientes rexistrados. Asemade, e collendo como referencia os datos do ano pasado (un 38% de incremento), todo indica a que o número de usuarios seguirá a medrar a bo ritmo. Para Caijanova, as razóns deste espallamento están sobre todo nas "importantes melloras e funcionalidades desenvolvidas no servizo durante ese exercicio". Estes avances, máis polo miúdo, véñense traducindo en pasos cara a diante en materia de accesibilidade e eficacia (elementos que fan máis visibles os recursos para persoas con diversidade funcional, ampliación das linguas dispoñibles ou incorporación de contidos multimedia para facer máis doadas as operacións), tanto no que se refire a Enova como no que atinxe á web corporativa de Caijanova.

A maiores, e sen saírmonos deste reconto de melloras, cómpre facer mención dun meirande abano de servizos xerais para os clientes da entidade: realización de traspasos entre fondos de investimento, transferencias periódicas, pago de seguros sociais e impostos, recibos de empresas, xestión de correspondencia, o compravenda de valores dende o teléfono móbil (Brokermóbil). Asemade, o portal tamén achega a posibilidade de solicitar avisos ao móbil e ao correo electrónico. Estas e outras ampliacións fixeron posible que en 2008 se levasen a cabo dende Enova uns 20 millóns de operacións (un 44% máis ca no exercicio anterior).

ULTIMADO O PRIMEIRO CURSO EN LIÑA DE LINGUA GALEGA

Semella que a preparación dos recursos que lles van permitir aos internautas acreditar o coñecemento da lingua galega sen ter que saír da Rede van a bo ritmo. Así nolo fan saber a Secretaría Xeral de Política Lingüística e máis a asociación empresarial galega Ineo, que (informan) teñen xa ultimado o primeiro curso en liña de lingua galega, deseñado para a preparación da obtención do Certificado no seu primeiro nivel, o Celga 1. O servizo, froito de varios meses de traballo intensivo, foi presentado hai uns días en moitos dos seus detalles nun acto que contou coa presenza do presidente de Ineo, Jorge Cebreiros e a secretaria xeral en funcións de Política Lingüística, Marisol López. Ambos os dous fixeron fincapé no seu potencial de cara á galeguización do panorama actual da formación en liña. De feito, sinalaron, poucas veces se ten rexistrado tal demanda entre a sociedade dunha ferramenta educativo-dixital como a desta proposta en concreto.



Por certo que o curso foi deseñado (tratándose como se trata dunha iniciativa que abrangue lingua, aprendizaxe e novas tecnoloxías da información) por un equipo do máis variado. Por unha banda, un grupo de filólogos con formación especializada en docencia e avaliación de linguas foi o encargado de deseñar a parte dos contidos. Este grupo estivo dirixido por Margarita Chamorro. O deseño gráfico e do eido multimedia recaeu nun total de dez empresas pertencentes á asociación empresarial galega Ineo.

A iniciativa, concibida de xeito que fose coma unha porta aberta ás novas tendencias web en teleformación, é en boa maneira un hogo virtual de imaxes coas súas respectivas designacións textuais. De feito, a idea era achegar feitura de experiencia lúdica a un proceso puro de aprendizaxe, servindo o proceso obrigado do hogo como altofalante dos conceptos e das materias que se achegan.

A GALEGA AACENTIA GAÑA OS ÓSCAR DO DESEÑO WEB POLA PÁXINA DE FACTORÍAS VULCANO

A empresa galega Raccentia vén de obter un dos recoñecementos de meirande prestixio internacional no eido do deseño web: o American Design Awards de platino. O premio en cuestión, comparable aos Óscar do cine pero no terreo da creación dixital, foi posto en marcha en 2000 dende os Estados Unidos co fin de salientar os mellores traballos e propostas do panorama internacional. Os seus membros, que ao igual cós da Academia de Cinema Norteamericana están espallados por todo o mundo (e dende eses recantos efectúan as súas votacións), atoparon este ano no traballo despregado pola empresa con sede en Vigo a mellor representación de todo o que ao seu huízo debe ter un deseño web de calidade: eficacia, sentido práctico, ética da páxina web e creatividade.

Máis polo miúdo, foi o traballo desenvolvido para a Face en liña da empresa Factorías Vulcano o que mereceu os maiores eloxios e, finalmente, o máximo galardón. A firma galega, que non é precisamente unha acabada de chegar nisto do deseño web con pegada internacional (ten no se haber até 13 premios American Design, sete deles acadados en 2008), está especializada sobre todo na posta en marcha de aplicacións multimedia e servizos de consultoría en novas tecnoloxías da información.

Raccentia, que comezou a súa andaina hai dez anos, está a recibir este recoñecemento coa satisfacción de quen participa nunha liga maior cuns cantos factores na súa contra (posición a priori periférica, menores orzamentos que as majors do sector) que, logo dos esforzos despregados, non resultan tal: "Estamos moi satisfeitos de que os nosos deseños galegos sexan valorados na meca do deseño web", sinala Modesto Pérez, director da compañía.

Como sinalamos, o American Desing Platino en cuestión vén dado pola páxina web de Factorías Vulcano, en realidade un traballo de redeseño sobre unha páxina web coa que Raccentia xa acadara previamente numerosos galardóns. A empresa conseguiu tamén un American Desing Ouro polo sitio Conxuntos Residenciais. Raccentia, con sede en Vigo pero que conta na súa carteira con firmas de toda España, competía nesta edición dos American Desing con 672 empresas de todo o mundo.



Modesto Pérez, director de Aacentia

A UDC COLABORARÁ COS ENXEÑEIROS EN INFORMÁTICA EN ACHEGARLLE PRESTIXIO SOCIAL Á SÚA PROFESIÓN

O eido profesional da informática, a diferenza doutros sectores, semella hoxe en día suxeito a un feixe de influenzas externas que pouco teñen que ver co seu propio desenvolvemento e o da sociedade na que se insire. Así, os recursos para asegurar que un posto laboral de certa responsabilidade ligado ás novas tecnoloxías sexa ocupado por profesionais coa Formación axeitada non son o que se di abondosos. A maiores, tampouco son moitas as canles de comunicación tendidas entre os enxeñeiros en informática e a sociedade da que proceden e na que levan a cabo o seu labor. Contribuír a solucionar esta situación, dada en boa medida por unha regulación pouco firme, é o principal obxectivo do acordo asinado hai uns días entre a Universidade da Coruña e o Colexio Profesional de Enxeñería en Informática de Galicia (o CPEIG).

O achegamento, presentado en todos os seus detalles por José María Barja e Fernando Suárez (máximos responsables da primeira e da segunda entidade, respectivamente), ten dous obxectivos ben definidos: por unha banda a promoción da Enxeñería en Informática na súa vertente máis social e, pola outra, o progreso no seu ordenamento a nivel profesional.

O acordo de colaboración inclúe, entre outras actividades concretas, a posta en marcha de actividades e proxectos de xeito conxunto: iniciativas ombro con ombro de investigación e desenvolvemento, cooperación en programas de formación ou asesoramento mutuo cara aos seus respectivos labores de investigación.

Asemade, nos detalles do convenio prevese a posta en marcha de cursos, conferencias, simposios, seminarios ou clases, amais de propostas de intercambio e colaboración en todo tipo de proxectos culturais de interese común.



O APAGAMENTO ANALÓXICO CHEGA O 30 DE XUÑO A TRINTA E NOVE CONCELLOS DA CORUÑA



A entidade Impuls a TDT (www.impulsatdt.es), centrada como o seu propio nome indica en conseguir que non fiquen un só segredo por desvelar relativo á Televisión Dixital Terrestre, vén de dar a coñecer os datos referidos ao proceso do apagamento analóxico na provincia da Coruña.

Segundo conta a entidade, o 30 de xuño de 2009 o devandito proceso de substitución definitiva dunha tecnoloxía (a analóxica, a de toda a vida) por outra (a dixital, de meirande calidade de imaxe e son e con maior oferta de programas e opcións de interactividade) afectará a 39 concellos da provincia. Isto significa, entre outras cousas, que pasarán a recibir de xeito exclusivo o sinal da televisión pola nova infraestrutura e sen posibilidade de volver atrás. Máis concretamente, indica ImpulsaTDT, a cifra de coruñeses afectados por este primeiro cese de emisións será de arredor de 330.000 persoas, chegando os números a nivel español aos 5 millóns de cidadáns.

Por certo que dada a proximidade do proceso, a provincia da Coruña, que forma parte da fase primeira do Plan Nacional de Transición, vai ser obxecto nas vindeiras semanas dun reforzamento na estratexia divulgativa sobre as vantaxes, funcións e características da TDT. Baixo o lema A TDT adiántase na túa localidade, os 39 concellos devanditos acollerán a distribución de folletos informativos, porta por porta, encamiñados a relembra-los os pasos precisos para levar a cabo de xeito correcto a transición, entre os que se inclúe a adaptación das antenas colectivas (hoxe en día, un eido non traballado como sería de agardar: calcúlase que aínda restan en toda España 60.000 edificios con estas infraestruturas pendentes do proceso de adaptación).

A continuación, damos conta da listaxe de concellos afectados: Ames, Arzúa, A Baña, Boimorto, Boqueixón, Brión, Carnota, Cee, Corcubión, Dumbría, Fisterra, Frades, Lousame, Mazaricos, Melide, Mesía, Muros, Muxía, Negreira, Noia, Ordes, Oroso, Dutes, Padrón, O Pino, Porto do Son, Rois, Santa Comba, Santiago de Compostela, Santiso, Sobrado, Teo, Toques, Tordoia, Touro, Trazo, Val do Dubra, Vedra e Vilasantar.

EGANET PRESENTA UNHA GUÍA EMPRESARIAL PARA EVITAR A FUGA DE TALENTOS

O talento e a cualificación adoitan a ter na nosa terra, dende tempos inmemoriais, un movemento principal: de dentro cara á fóra. Isto foi e é así en todos os sectores empresariais, institucionais ou vinculados á investigación e docencia, non sendo unha excepción á regra o eido das novas tecnoloxías do coñecemento. En contra do que podería agardarse, por ser o dixital un mercado de amplas posibilidades no contexto galego (un mercado de expectativas de medre por achegar elementos diametralmente opostos aos que motivaron a crise internacional), os profesionais galegos non sempre atopan na súa terra as condicións que lles parecen idóneas. É isto, informan entidades empresariais como Eganet (www.eganet.org), malia que non haxa nada que probe que a situación ofrecida vaia ser mellor en compañías de meirande tamaño e situadas fóra da nosa xeografía. Co obxectivo de reducir na medida do posible esta sangría de talentos, a dita asociación tecnolóxica vén de presentar a Guía referencial dos salarios do sector TIC en Galicia. O informe-manual, dado a coñecer recentemente en Santiago, achega como o seu propio nome indica información de primeira orde para os/as profesionais e para as empresas do eido do coñecemento TIC.

O traballo, segundo informa Eganet o primeiro destas características que se publica, foi avaliado nos seus detalles pola presidenta da asociación, Beatriz Legerén, quen estivo acompañada no encontro de hoxe cos medios pola directora xeral de Promoción Industrial e da Sociedade da Información, Helena Veiguela, e máis polo responsable de Proxectos da Consultora Vitae, Marcos Carbonell.

Elaborada a partir dun alicerce de máis de 120 profesionais en 2008, o estudo vai dirixido a reflectir os datos reais das competencias, responsabilidades e retribucións salariais das diferentes categorías laborais. A idea é favorecer os estudos de mercado que poidan levar a cabo as pequenas e medianas empresas, en Galiza as máis abondosas en calquera sector (incluído o das novas tecnoloxías): grazas á guía contarán cun coñecemento máis fondo do tecido e maquinaria produtivos e tentar evitar, deste xeito, a fuga de talentos que se rexistra dende estas firmas até as de meirande envergadura.

Segundo os responsables do traballo, cómpre salientar tamén o valor do mesmo como parte informativo fiable ao proceder das máis directas fontes posibles e non se ter apoiado en enquisas ou estimacións.

A guía, que consta de setenta páxinas, divídese en tres partes, unha por cada grupo profesional: dirección, explotación/producción e comercial. Segundo informou Eganet, nos tres casos descríbense as competencias e responsabilidades de cada un dos postos, así como o salario mínimo, medio e máximo consonte ao nivel dos profesionais (junior, medio, sénior e experto). Por certo que o informe tamén pon de relevo os recursos humanos máis difíciles de atopar en Galiza, concretamente os perfís comerciais con experiencia no sector e, tamén, os profesionais centrados nos desenvolvementos tecnolóxicos máis concretos.



ESPAÑA SEGUE A MOITA DISTANCIA DA MEDIA EUROPEA EN COMPRAS POLA REDE



En cuestión de compras pola Rede, os españois seguen a moita distancia da media europea. Estes datos, reflectidos pola Comisión Europea a través dun informe sobre comercio electrónico publicado recentemente, poñen de relevo dúas grandes cuestións: a cuestión da actividade comercial na Internet segue en íntima relación coa fortaleza da economía dun país e, ademais, unha boa parte dos esforzos que se fagan dende as institucións públicas e organizacións por promover o emprego da Rede está destinado a acabar en nada se non hai unha oferta de acceso ao dixital realmente accesible para toda a cidadanía. Se cadra, na cuestión española ten máis que ver o segundo factor (o seu ADSL é dos máis caros de Europa), pero tampouco se pode descartar o factor crise. O caso é que, por cifras, seguimos na zona tépeda da táboa, onde non fai nin frío nin calor: só o 20% dos españois mercaron produtos ou servizos a través da Rede para uso privado durante o último ano, porcentaxe inferior, como dixemos, á media da UE que se sitúa no 32%.

A cifra, malia que Bruxelas trate de matizala dicindo que a española e a italiana (caso semellante) son economías en crecemento, non deixa de ser preocupante. Sobre todo se temos en conta que o pastel seguen a cortalo os tres de sempre: entre Reino Unido, Alemaña e Francia vaíse o 70% do total do volume de negocios do mercado en liña. Mercado, que, por outra banda, estímase en 106.000 millóns de euros en 2006.

TELECO CREA UNHA REDE SOCIAL EN INTERNET

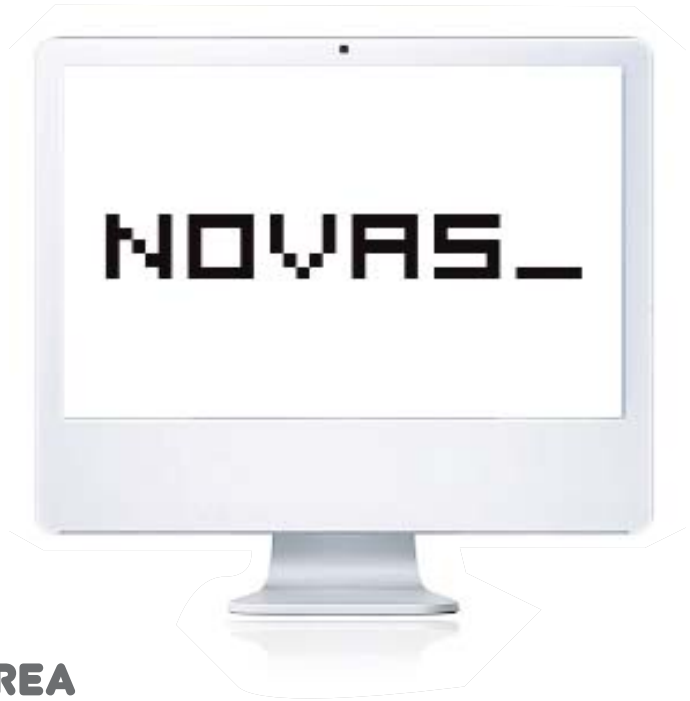
A Universidade de Vigo, nunha das súas moitas accións e actividades ligadas á web 2.0, vén de crear unha nova rede social personalizada para os alumnos de Telecomunicacións, que ademais de permitirlle relacionarse virtualmente con amigos e familiares (como calquera outra rede social), ofrece a posibilidade de resolver dúbidas cos profesores ou responder a ofertas de emprego que vaian hurdindo.

A ferramenta, que foi bautizada como TIC TAC (Tecnoloxías da Información e Comunicación e Tamén Amigos e Colegas), supón un "paso firme" fronte á plataforma de teledocencia que ha existe na institución viguesa, e en apenas dous meses de vida, ha conta con 628 membros.

O responsable da idea, o profesor José Carlos López Ardao, define esta nova rede social como un "tres en un" na que, segundo afirma, "non só é unha canle para relacionarse con amigos como as convencionais, senón tamén unha plataforma docente e un foro para intercambiar coñecementos entre a escola e o mundo profesional".

Alta o de agora, aínda que a maioría dos mestres da facultade ha se registraron, só unha ducia deles incluíron as súas materias na rede, porén, vista a excelente acollida que tivo a ferramenta entre a comunidade estudiantil, a dirección da escola tamén solicitou o seu propio espazo para publicar a información institucional.

Ademais dos contidos habituais que se poden atopar neste tipo de páxinas, a rede social de Teleco inclúe foros públicos e privados, grupos de temática académica ou de ocio e blogs.



O CONCELLO DE BRIÓN CREA UNHA CONTA EN FACEBOOK E RENOVA A SÚA WEB



Unha vez máis, o Concello coruñés de Brión vén de sorprenden aos internautas da bisbarra ao reforzar (aínda máis se cabe) a súa forte presenza en Internet, coa creación dunha conta na rede social Facebook, aberta a tódolos veciños e veciñas do lugar.

O espazo, que ha conta con máis de 140 "amigos", ten como obxectivo ofrecer un lugar na Rede "onde os residentes en Brión, e tamén os que ha non viven no municipio, poidan comunicarse e compartir as súas experiencias coa hente que ten Brión como elemento común".

Os interesados e interesadas poden acceder a este sitio dende as súas contas de Facebook (agregándoo como un amigo máis) ou directamente dende a web municipal, a cal tamén vén de ser reformada e dotada de novos contidos e ligazóns.

Asemade, os responsables desta área no concello coruñés, veñen de anunciar a creación dunha nova páxina web na que se informa sobre o transporte metropolitano en Brión e onde os veciños teñen á súa disposición toda a información sobre liñas, horarios e paradas deste tipo de transporte ao seu paso polo municipio.

A web tamén inclúe un mapa interactivo coas distintas liñas que cruzan o territorio e as paradas que ten previstas cada servizo.

Por outra banda, e ha con vistas a atraer turismo para as festas máis importantes do municipio (Santa Minia e a Festa do Cabalo), a web do Concello de Brión tamén vén de incluír na súa portada unha ligazón a outras páxinas relacionadas con estas e outras actividades como o voluntariado, as citas culturais e as actividades sociais e deportivas que se organizan no lugar.

Por último, os responsables da mesma web veñen de anunciar a creación doutro sitio dedicado á viaxe anual da mocidade de Brión, que este ano será no mes de hullo e terá como destino Valencia.

UN VÍDEO DO COUREL ARRASA EN YOUTUBE

Alá van ha dous anos dende que uns voluntarios da asociación ecologista Adega, co obxectivo de reivindicar a creación dun parque natural na Serra do Courel, publicaron en YouTube un vídeo promocional deste paraxe idílico, que pronto superaría as 450.000 visitas.

O film, duns seis minutos de duración, non tardou nin medio ano en converterse "nun dos maiores fenómenos do ciberespazo en Galicia", tal e como expoñen na edición de hoxe de La Voz de Galicia, e na actualidade segue a atraer a curiosidade dos e das internautas, que acceden en masa á ligazón pendurada na sección Viajes y eventos do YouTube español, para velo.

Tal é a popularidade deste vídeo que, a día de hoxe, está preto de superar o millón de visitas, unha cifra que o sitúa entre os seis máis vistos da devandita sección na que se atopa e nun dos máis coñecidos do ciberespazo galego.

As imaxes, que segundo explican no xornal dixital, proceden do programa de TVG, Galicia para o mundo, foron montadas por uns voluntarios, que escolleron como banda sonora, moi acertadamente, o tema musical Terra, de Luar na Lubre, case tan bonito como o "paraíso máis perdido de Galicia".



TELEFÓNICA DEIXA DE EXISTIR COMO MARCA, EN FAVOR DE MOVISTAR E O2

A multinacional española cun dos logotipos máis recoñecidos e rendibles do panorama empresarial nacional, Telefónica, vén de revolucionar o mundo do marketing ao anunciar a desaparición do nome da compañía como tal, pasando a servir só como insignia e soporte institucional.

Os responsables deste cambio aseguran que, Movistar, que na actualidade é a súa marca comercial de telefonía móbil, "ten o suficiente nivel de prestixio e de coñecemento dos clientes, para dar o salto e converterse en marca comercial de tódolos seus produtos, tanto en España como en Latinoamérica", motivo polo cal decidiron "unificar" as súas marcas comerciais.

Porén, a partir de agora, todos os servizos de telefonía, ADSL, móbiles e televisión por Internet da compañía, ofreceranse en practicamente tódolos países baixo o nome Movistar.

A compañía anunciou, asemade, que conservará a marca O2, baixo a cal comercializará todos os produtos de Telefónica, tanto de fixo, como de móbil e Internet, nos países europeos onde opera (Reino Unido, Irlanda, Alemaña, República Checa e Eslovaquia así como a marca Vivo, coa que opera en Brasil con Portugal Telecom).

César Alierta, o presidente da compañía, foi o encargado de dar a coñecer a nova, e asegurou que o nome de Telefónica "quedará reservado ao que é a empresa en sí, á institución", con todo o peso que conleva.



SUSO DE TORO VOLVE BLOGUEAR



O escritor Suso de Toro foi todo un pioneiro na blogosfera hai case unha década, pero o seu espazo Botelha ao mar perdeuse no esquecemento (a súa web baixo o dominio susodetoro.com non está dispoñible actualmente, aínda que conserva copia en Archive.org) e agora retoma a súa andaina cun novo espazo na Blogaliza (susodetoro.blogaliza.org).

Suso de Toro levou o seu anterior blog durante uns 3 anos, pero tivo que deixalo por non poder dedicarlle o tempo necesario, e agora volve cun maior ritmo de publicación (antes só publicaba un ou dous textos ao mes) aínda que cos comentarios pechados, pois o autor prefire manter unha certa distancia cos seus lectores, pero será unha boa achega ao actual panorama do Blogomillo.

YOIGO COMEZA A SUBIR AS SÚAS TARIFAS

As tarifas das operadoras de telefonía móbil provocan habitualmente rebumbio cando soben, pero no caso de Yoigo resulta moito máis rechamante porque a operadora promocionábase co argumento de que non ía subir as súas tarifas, de feito que sempre revisaría os seus prezos á baixa, promesa que a partir do 7 de maio pasará á historia, pois Yoigo aumentará unilateralmente un 25% a tarifa La del 0, subindo o establecemento de chamada de 12 a 15 céntimos, colocándose na franxa máis cara do mercado, mentres no pasado estaba na máis económica.

Dende a operadora instan os seus clientes a comprobar se lles compensa continuar con tal tarifa (podendo cambiar a La del 8) e incluso lembran que tras este cambio contractual o cliente pode darse de baixa sen penalización (pagando a parte proporcional da subvención do terminal telefónico que adquirise, no caso de non ter cumprido o compromiso de permanencia).

Este tipo de medidas estarían a notarse substancialmente na percepción da marca, de feito que Yoigo pasaría de ser unha das operadoras alternativas mellor valoradas a ocupar husto a posición oposta, véndose superada polas operadoras tradicionais e por outras coma Simyo.



CHEGA A ESPAÑA UN NOVO SERVIZO DE BANDA LARGA POR SATÉLITE

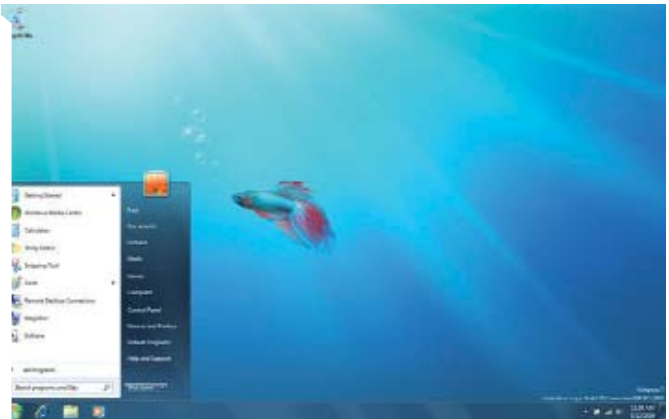
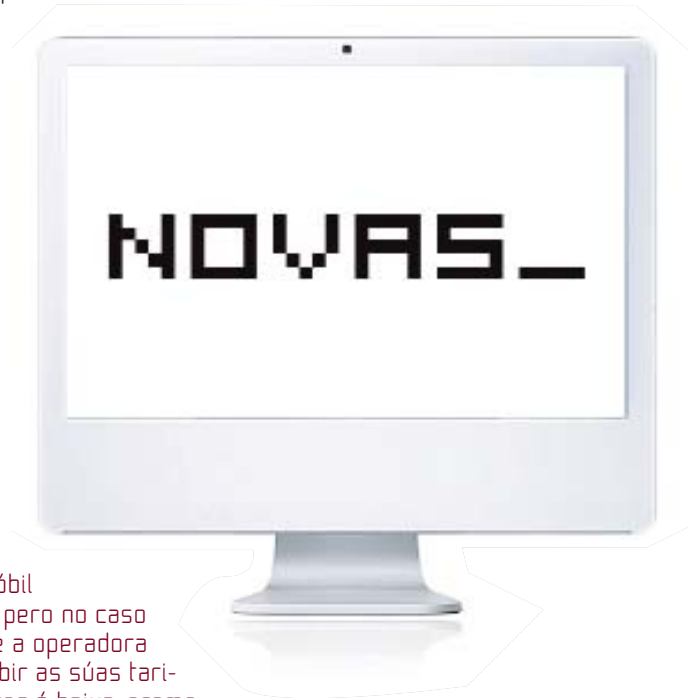
Eutelsat Communications comezou a comercializar en España, a través dos seus distribuidores, o servizo de acceso á Internet por satélite Tooway, que serve para achegar a Rede a lugares aos que non poden chegar outras solucións de banda larga. Esta solución de comunicacións aproveita os satélites *HotBird 6* e o *13 Este de Eutelsat* aos que se accede por banda Ka. Con respecto a outras solucións semellantes, Tooway destaca por non precisar dunha liña telefónica, que se comercializaría en paquetes segundo o tráfico consumido, o que lembra ás tarifas de banda larga móbil. Os distintos plans serían Basic (1,2 Gb/mes), Bronce (2 Gb/mes), Prata (3 Gb/mes) e Ouro (6 Gb/mes) que segundo o que podemos ver na web dalgún revendedor, tería prezos de entre 39 e 115 euros/mes aos que habería que engadir uns 415 euros pola equipamento preciso para recibir este servizo, polo que en definitiva estaríamos ante un servizo que dista bastante do que hoxe entendemos como unha conexión de tarifa plana de banda larga (especialmente polas limitacións de tráfico mensual).

AS VERSIÓNS CANDIDATA E FINAL DE WINDOWS 7 PODERÍAN ESTAR LISTAS EN MAIO E AGOSTO RESPECTIVAMENTE

O Windows 7 está a avanzar rapidamente para converterse nunha realidade, e xa circulan polas redes P2P copias da súa versión Build 7057, que está moi próxima ao produto final (aínda que dende Microsoft xa traballan coa versión 7061, lanzada o pasado día 11) e que mesmo permite configurar a súa interface en español, o que está a levar a moitos usuarios a adoptar este sistema operativo en probas pese a que deixará de funcionar no verán.

Agora coñecemos un pouco máis o calendario de versión dos Windows 7, e xa anuncian que a finais de maio chegarán as versión Windows 7 RC1 e Windows Server 2008 R2, para que na última semana de xullo preparen unha versión de previa da compilación final de Windows 7. Non será ata agosto cando as copias do Windows 7 RTM (listo para a súa comercialización) se distribúan a subscritores de Technet/MSDN, para presentarse oficialmente no IT Forum de novembro, o que deixa a Microsoft un colchón para pulir o seu novo produto antes do seu lanzamento a primeiros de 2010.

O Office 14 Beta tamén sairá en xullo, pero a súa versión definitiva está programada para marzo de 2010, quedando claro que desta volta Microsoft está a tomar con moita calma a preparación dos seus novos produtos, para non repetir erros do pasado.



O PARQUE EMPRESARIAL DE MELIDE ESTREA REDE WIMAX

Recentemente tivo lugar a inauguración do servizo de Internet de banda larga sen fíos para o parque empresarial de Melide, que dará cobertura a un radio de 1,5 quilómetros do polígono da Madanela (sempre que teñan visión directa coa torre de telecomunicacións instalada alí). A tecnoloxía empregada para esta nova rede foi WiMAX, para o que a Consellaría de Innovación e Industria achegou 191.419 euros, que permiten que as empresas no parque poidan acceder a servizos de acceso de banda larga á Rede para desenvolverse axeitadamente nos mercados actuais.

No acto inaugural participou a directora xeral de Promoción Industrial e da Sociedade da Información, Helena Veiguela, quen destacou o interese do goberno local por este proxecto «*posto que foi o único concello, dos 47 que concorreron a esta orde de axudas, ao que non foi preciso requirir información nin corrección de documentación que alongase os pasos administrativos necesarios para pór en marcha o servizo*».

A posta en servizo desta rede WiMAX foi adjudicado en concurso á operadora galega R, que permitirán aos empresarios contratar conexións de entre 2 e 12 Mbps con servizos asociados de correo electrónico, antispam, antivírus, mensaxería, etc. a uns prezos competitivos que non poderán modificarse nos 3 anos que dura a súa concesión



BLU:SENS QUÍTALLE A CUBERTA AO SEU CEREBRO DIXITAL

VISITAMOS CON OUTROS MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN LIÑA DO EIDO NACIONAL AS INSTALACIÓNS QUE A FIRMA GALEGA TEN EN SANTIAGO DE COMPOSTELA

Se o símbolo da crise produtiva actual é un ladrillo, o da superación da mesma ben pode vir con feitura de cerebro. Ou dun dos seus parentes directos: a innovación tecnolóxica. Disto, de tirar partido das ideas para darlle pulo ás economías propias e alleas, é do que trata unha boa parte da estratexia presente e futura da empresa galega **Blu:sens**, firma da que se fala moito nos medios nos últimos tempos pero non sempre de maneira directa: o habitual é que se dea conta dela dende fóra dos seus emplacements físicos e sen apenas contacto coa súa realidade interna. Darlle a volta a isto foi precisamente o primeiro gran obxectivo do encontro mantido recentemente en Santiago entre profesionais da propia compañía e *blogueiros-TIC* procedentes de varios recantos de España. A xuntanza, con feitura de visita a domicilio e de reunión informal, tivo unha gran particularidade con respecto a previas achegas informativas: desenvolveuse na casa **Blu:sens**.

Entre os medios que participaron nesta iniciativa atopamos xornalistas procedentes dalgunhas das canles virtuais de meirande prestixio no panorama español: Clipset, Engadget, Gizmología, Gizmos, Noticiasdot, Pixel y Dixel, Tu Experto ou Xataka.

Por certo, que o segundo obxectivo da actividade foi presentar perante os profesionais da comunicación ao *cerebro en persoa*: o dispositivo Blu:brain, a gran aposta inminente da firma para o espazo onde máis posibilidade de futuro ten a tecnoloxía de lecer dixital: o fogar de cada quen. Na visita, que non tivo restricións á hora de amosar o día a día do traballo na empresa, oficiaron de guías, entre outros, Miguel Churrua (director de Marketing de Blu:sens), José Ramón García (CEO de Blu:sens) ou Miguel Silva (o vicepresidente executivo). O itinerario, que comezou na sede central que a empresa ten en San Lázaro, demorouse logo na factoría de innovación por excelencia na compañía: o edificio CST, situado no Polígono de Costa Vella. Como dixemos, a idea foi achegarlles aos blogueiros do



eido dixital algo máis que unha xanela directa ao quefacer de **Blusens**: puideron visitar todos os elos da cadea de produción (xeración de novos produtos, ensamblaxe, deseño e *márketing*, distribución, asesoramento ao cliente, etc). Mesmo houbo tempo para reproducir nunha mesa de traballo o que ben pode ser (calquera outro día) un obradoiro de ideas acerca dunha estratexia ou produto da firma. Desta volta, a diferenza estribaba en que produto sobre o que se falou principalmente xa está feito: o Blu:brain. Con todo, e antes de que os profesionais da compañía se metesen de cheo coa súa nova *criatura*, houbo información para poñernos, por así dicilo, ao día:

- **Blu:sens**, por se alguén o dubidaba, é xa a todas luces unha multinacional: está presente en catro continentes e están en marcha as firmas Blu:sens Sudamérica, Blu:sens México, Blu:sens Reino Unido e Blu:sens Canadá.

- Fabricante líder de vendas de MP3 en España e cun medre de até o 200% anual.

- Inclúe na súa planta de

Compostela, a do Polígono de Costa Vella, un completo servizo de atención e asesoramento ao cliente propio e personalizado. Esta aposta, a xuízo dos responsables da compañía, é máis que unha simple estratexia de mellora na comunicación cos usuarios: é un dos principais piares sobre os que descansa o seu inminente asalto tecnolóxico aos fogares.

- Ten participado nalgúns dos encontros internacionais de lecer dixital máis salientables: o IFA de Berlín, o CES de Las Vegas ou o GITEX de Dubai.

- Incorpora arestora un investimento en Investigación e Desenvolvemento (I+D) do 10%.

- A día de hoxe e en cuestión de *márketing*, a compañía compostelá está principalmente centrada en dous puntos de mira: comunidades e usuarios. Nesta liña é onde se insire Blu:generation, a súa rede en liña encamiñada a afianzar veciñanza virtual arredor do lecer interactivo que achega a empresa. O espazo en liña, que fornece aos internautas de recursos multimedia, foi proposto como lugar de encontro para toda/os as/os seareiros da música dixital, o cinema ou o deseño.

Fogar conectado sen límites

A aposta de **Blusens** polo fogar dixital é a estratexia dunha empresa que está a tratar de ver o futuro, con todas as dificultades que iso implica. Para comezar, e segundo nos contaron os responsables da compañía durante a visita ás súas instalacións, baséase nun criterio de lóxica: que imos facer cos recursos de lecer dixital e audiovisual que temos na casa cando na non haxa espazo para albergar máis? Vémolo en moitos domicilios: todo está tan espallado que non se entende porqué non se traballou máis dende as empresas no eido da converxencia



O Blubrain en persoa nunha imaxe de promoción

e da comunicación interna. Como avance deste produto, **Blusens** quere deixar claro que non parte de cero e que non achega ren que non se probase a achegar antes. A diferenza radica na unión: no mercado hai dispositivos semellantes a Blu:brain, sinalan, pero non nun único equipo.

A estratexia sobre a que se apoia esta tecnoloxía en concreto é a mesma que fixo precisa a habilitación dun departamento de atención ao cliente ou a posta en marcha da devandita comunidade en liña (Blu:generation): a estratexia de meterse no mundo para ver que necesita o usuario. Neste senso, sinalan, é onde se insire un dos esforzos máis salientables á hora de sacar á luz a plataforma, que é o de facela comprensible.

"Quixemos que estas ferramentas fosen o máis abertas posibles, que estean suxeitas a un proceso de medre, que non fosen obxecto das restricións que adoitan vir da man do software propietario", sosteñen facendo referencia á funcionalidade premeditadamente limitada dunha boa parte dos aparellos tecnolóxicos do mercado: a gran industria, e isto podémolo ver todos os días, afoga a compatibilidade dos seus produtos para non beneficiar propostas alleas.

O dispositivo Blu:brain, detallado en todos os seus puntos ao longo da visita a **Blusens**, vén de dar recentemente un paso importante no camiño do afianzamento: afrontando,

co apoio da tecnoloxía Powerline da empresa Gigle (colaboradora de **Blusens**), un tipo de conectividade no fogar entre aparellos tecnolóxicos que non obrigue ao desprezo de fíos. A idea presente é dotar a Blu:brain, o cerebro dixital, das redes neuronais máis cómodas de empregar e menos intrusivas. Isto vai ser posible grazas aos enchufes: por medio da tecnoloxía Powerline, os datos discurrirán do centro de medios dixitais (o Blu:brain) aos restantes dispositivos e terminais da casa a través dos fíos do eléctrico. O único requirimento para acceder aos contidos que achega o Blu:brain será pois algo tan sinxelo como ter enchufados os trebellos correspondentes (reprodutores, memorias, etc). Por certo que entre as moitas cousas que poderemos contar con este cerebro dixital están os televisores (con 24 referencias diferentes dentro do catálogo da firma) con tecnoloxía Wi-Fi, os discos duros multimedia, os sintonizadores TDT, os reprodutores Blu-Ray e DVDs e os marcos dixitais. Polo que respecta aos servizos que achega, os responsables de **Blusens** fixeron unha escolma dalgúns dos máis salientables: Web TV, IP TV, Alta Definición, HDD Multimedia, PVR ou HDTV+2.

O Blu:brain, que se calcula estea dispoñible finalmente no mercado a partir de maio (e a partir de setembro integrando a tecnoloxía de Gigle), podería estar nos puntos de venda a un prezo de 399 euros.

A ENQUISA SOBRE A SOCIEDADE DA INFORMACIÓN EN GALICIA AMOSA UN IMPORTANTE INCREMENTO DO USO DA INTERNET DENDE O FOGAR

O Observatorio Galego da Sociedade da Información (OGSI) publicou, por 3º ano consecutivo, o resultado da Enquisa á poboación sobre a Sociedade da Información en Galicia, no que se analiza polo miúdo o equipamento e o uso das TIC e a súa evolución nos fogares galegos, destacándose unha converxencia coa media estatal en elementos como a porcentaxe de poboación cun ordenador no fogar (que xa é do 62,3% no caso galego).

A contratación de accesos a Internet dende o fogar tamén medrou dun xeito importante, se xeito que o 41% dos galegos xa poden acceder á Rede dende casa, mentres que en 2007 esta cifra era de só o 30,2%, o que supón un crecemento do 35,8% mentres que no resto de España só medrou un 14,3%.

A banda larga tamén experimentou un importante crecemento, pasando do 23,1% en 2007 ao 35,4% en 2008, sendo o ADSL a tecnoloxía maioritaria (co 53% dos fogares galegos) e superando máis da metade das conexións os 2 Mbps de velocidade, o que supón unha importante evolución con respecto de anos pasados, nos que se comentaba ironicamente que o acceso á Rede podía definirse coma o ciber-despacio.

Os accesos á Rede tamén evolucionaron en frecuencia, de xeito que cada vez é maior o número de cidadáns que acceden á Internet a diario, aínda que tampouco puidemos dicir adeus ás tradicionais barreiras entre grupos de poboación, de xeito que a enquisa indica que a utilización do ordenador e da Internet acada as porcentaxes máis altas entre os homes máis novos, cun maior nivel académico, estudando ou economicamente activos e con residencia no hábitat urbano.

Algúns datos

- Un 62,3% da poboación galega dispón de ordenador no seu fogar, un valor practicamente igual ao do conxunto do Estado -63,6%-, mentres que en 2005 Galicia estaba 7,4 puntos por detrás. O número medio de ordenadores por fogar é de 1,4.
- Preto de 8 de cada 10 persoas que posúen ordenador dispón dun equipo de sobremesa, e practicamente 5 de cada 10 dun portátil, sendo moi minoritaria a referencia a PDA. Con respecto ao ano 2007 obsérvase un incremento notable -case 18 puntos- da porcentaxe de persoas que dispoñen de ordenador



portátil, pasando dun 30,5% no 2007 a un 48,3% no 2008.

- Outro trazo característico da extensión social do uso das TIC na nosa sociedade é a existencia no fogar de conexión a Internet: o 41% da poboación galega dispón de conexión a Internet, fronte ao 30,2% do ano 2007.
- Na actualidade, o 35,4% da poboación galega ten contratada unha conexión a Internet a través de banda larga, fronte ao 23,1% de 2007. A extensión da banda larga está relacionada co descenso acusado das liñas analóxicas con módem, coa permanencia nun nivel residual da RDSI e co incremento no último ano da ADSL, que constitúe xa a opción máis frecuente para un 53% dos fogares galegos que teñen contratada unha conexión a Internet.
- Un 69,9% das persoas que dispoñen de conexión a Internet teñen velocidades contratadas superiores aos 512 Kbps. A velocidade de conexión a Internet máis frecuente oscila entre 2 e 4 Mbps, se

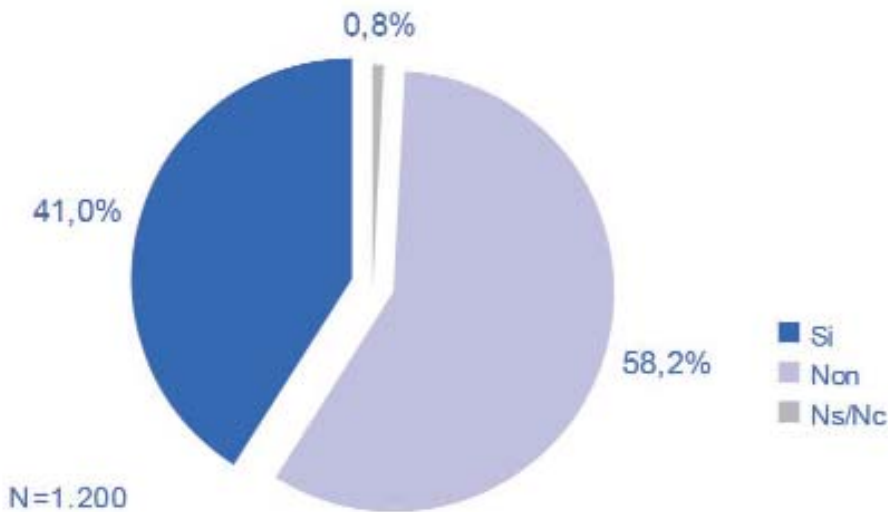
ben un 22,4% das persoas que dispoñen de conexión a Internet descoñecen a velocidade contratada.

- Un 73% das persoas que dispoñen de conexión a Internet accede á Rede a través dun ordenador de sobremesa e un 45,3% a través dun portátil. Con relación á enquisa de 2007, o acceso a Internet a través dun equipo de sobremesa descendeu 6 puntos, mentres que a opción do portátil aumentou máis de 11 puntos porcentuais.

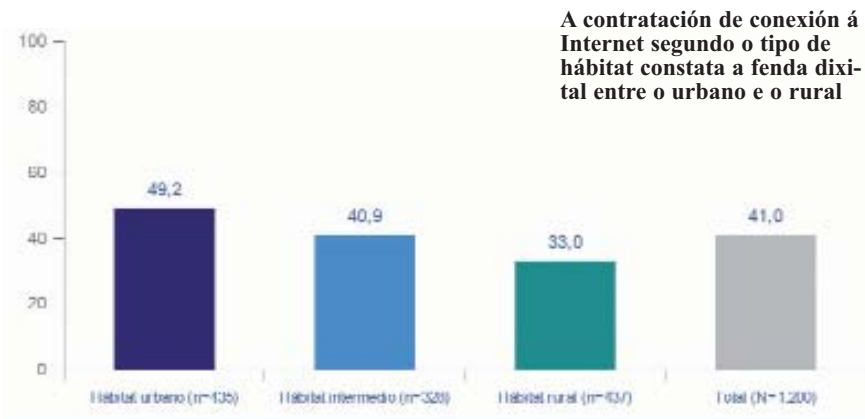
Este estudo permite extraer o perfil sociodemográfico dos galegos que dispoñen de equipamento TIC nos seus fogares. Trátase dun home, con idade inferior aos 45 anos, con estudos medios ou superiores e con residencia no hábitat urbano. O tipo de fogar e a renda familiar tamén inflúen na disposición de ordenador ou conexión a Internet, de xeito que se acadan as porcentaxes máis elevadas destes indicadores en fogares con máis de 4 persoas e renda familiar superior aos 1.500 €.

Un 62,3 por cento da poboación galega dispón de ordenador no seu fogar, un valor case igual ao do conxunto do Estado

Contratación de conexión á Internet dende os fogares galegos



A contratación de conexión á Internet segundo o tipo de hábitat



A contratación de conexión á Internet segundo o tipo de hábitat constata a fenda dixital entre o urbano e o rural

ACTIVANDO A FRONTE GALEGA TIC

INEO DESVELA OS SEUS OBXECTIVOS PARA 2009: AFONDAR NA COMPETENCIA APOIÁNDOSE NA COOPERACIÓN



Malia o axitado da superficie e o cambiante dos seus límites, a actividade económica do dixital é un espazo do que se pode obter unha folla de ruta. Hai uns cantos puntos de referencia cos que de xeito inevitable nos damos de fronte. Un dos máis salientables é a innovación, e outro, a súa consecuencia máis directa: a competitividade.

O sector das novas tecnoloxías do coñecemento, a fin de contas, vai desvelando paseniño os seus misterios. En certa maneira, constitúe un gran xogo de mercado onde diferentes empresas agrupadas en diversas fronteiras se axudan unhas a outras facendo tamén entre elas o que teoricamente menos lles convén: competir. Este, o da cooperación na rivalidade é o presente da asociación empresarial Ineo (www.ineo.org), fronte galega de empresas TIC que, segundo fixo saber os días pasados co gallo da presentación dos seus obxectivos estratéxicos, asume o futuro coma unha prolongación e unha ampliación desa teima por innovar e producir.

A maiores, no que se basea o seu programa é en mellorar o coñecemento a través da investigación de novos mercados e a posición a nivel nacional e internacional das empresas galegas no sector. Isto, lonxe de representar a disposición duns límites no eido da colaboración, en realidade tíraos abaixo. Do que se trata, informou Ineo estes días en actos convocados na Zona Franca de Vigo e máis na sede da Confederación de Empresarios de Galicia en Santiago, é de tender ao desenvolvemento de proxectos conxuntos non só con empresas do propio sector, senón coas dos restantes tecidos produtivos.

Con este fin, a fronte empresarial TIC está integrada dentro das catro

confederacións empresariais provinciais e ao mesmo tempo no marco da Confederación de Empresarios de Galicia. Por certo que para a asociación, os eixes de colaboración non se esgotan na nosa xeografía: as administracións nacionais e os clústers e confederacións empresariais do resto do Estado constitúen a xuízo de Ineo importantes apoios para un eido de actividade concreto: a posta en marcha de proxectos conxuntos que acaden obxectivos que, de xeito individual, dificilmente poderían acadarse. Nesta liña precisamente é onde se insire a integración de Ineo na Asociación Española de Empresas TIC (AETIC) e na Confederación Nacional de Empresas TIC (CONETIC), na que por certo ocupa a vicepresidencia.

Durante a presentación dos programas de actividade presente e futura da asociación galega de compañías vinculadas ao dixital, tamén se fixo fincapé nos proxectos para 2009 (incluídos dentro do seu Plan Operativo) en materia de divulgación, o principal pilar de apoio dunha sociedade, a do coñecemento, que por nova, precisa máis que ningunha outra de linguaxes claras que falen dela: informes de competitividade anual, elaboración e presentación de guías, solucións para os empresarios dos distintos sectores, execución de accións formativas para o persoal das empresas asociadas, plans de especialización profesional no

fomento da implantación de sistemas de calidade nas empresas, etc.

Asemade, e sen saírmonos desta liña de traballo a prol da innovación e a competitividade, Ineo deu a coñecer o seu compromiso a prol de pechar o círculo: no eido do mercado actual onde tantos países e compañías entran en xogo procedentes de todos os recantos do mundo, non abonda con sermos competitivos, cómpre amosalo. Deste xeito, dentro da súa liña estratéxica cobra especial importancia a aposta pola acreditación, máis concretamente a que vén da man das certificacións de calidade nas empresas. O traballo de Ineo, neste senso, non será especialmente novo, pero si que xorde coa arela de ser máis fondo: do que se trata é de continuar o labor desenvolvido nos últimos dous anos a prol deste tipo de implantacións e que, logo de 51 proxectos, deu como resultado a achega paulatina de certificacións de calidade a máis de trinta empresas do sector.

A xornada celebrada en Vigo, informa a asociación TIC, tamén serviu para facer entrega dos correspondentes certificados acreditativos ás firmas que foron quen de rematar con éxito o dito proceso de implantación. Para achegar un por un os avais, o acto contou coa presenza dun representante da empresa certificadora: Albert Canadell, responsable de mercado de Det Norske Veritas (DNV).

Escola de líderes

Poñer en marcha unha empresa é unha estratexia que require reflexión e máis acción. Non abonda con botármolos ao mercado sen antes ter feito fondos estudos previos sobre o que ese mercado precisa. Isto vale para a totalidade das empresas e vale, se cadra aínda máis, para un sector diferenciado que aínda está a estrear estratexias e pasos a seguir: o sector das novas tecnoloxías da información. En definitiva, falamos dun eido económico, o dixital, concentrado máis que ningún outro no presente inmediato e no futuro que está á volta da esquina. Do seu pasado e sobre todo do seu porvir a longo prazo, pouco sabemos. Tendo en conta isto, o empresario está obrigado a facer o mesmo que fai aquilo para o que se documenta (a Web): actualizarse de xeito constante.

Ofrecer este tipo de recursos dun xeito rápido e directo é o obxectivo da segunda edición do Curso Avanzado en Dirección de Empresas TIC que organiza a asociación Ineo en colaboración coa Escola de Negocios Caihanova e máis as Confederacións de Empresarios de Pontevedra e A Coruña. Nesta actividade, na que están a participar na un total de 50 alumnos (25 na edición de Vigo e outros tantos na da Coruña), os empresarios inscritos poden atopar o necesario para ter un coñecemento amplo do mercado presente e futuro das ferramentas do dixital. Máis polo miúdo e segundo informa Ineo, do que se trata é de achegar capacidades e recursos de xestión aos profesionais dunha compañía TIC para que non só poidan desenvolver as súas funcións nun eido puramente técnico senón tamén á fronte dun cargo directivo.

Este curso, que parte da experiencia da anterior convocatoria (que tivo a xuízo da Ineo unha acollida moi positiva entre as empresas asociadas), foi deseñado para que

durante 80 horas de sesións teóricas e prácticas os alumnos recibisen formación completa en catro grandes áreas: finanzas, ferramentas de mercadotecnia e comerciais, desenvolvemento de habilidades directivas e máis estratexias e dirección.

A actividade formativa en cuestión insírese dentro dos obxectivos de Ineo á hora de achegarlle ao sector galego das novas tecnoloxías da información ferramentas que posibiliten as empresas seguir a medrar perante os novos retos da era dixital (que se renova de maneira constante e só deixa albiscar o seu futuro en contadas oportunidades) e mellorar as capacidades do persoal. Con este obxectivo, engade Ineo, estanse levando a cabo -igualmente- dende a asociación outros moitos proxectos encamiñados a dotar ás compañías TIC de persoal ca formación máis axeitada para o desenvolvemento dos seus labores. "Trátase", sinala o clúster con sede na Zona Franca de Vigo, "de satisfacer as demandas do sector, de integrar a profesionais e de detectar as necesidades das empresas TIC".



COMPLETADA A TRADUCIÓN DA SUITE MOZILLA AO GALEGO

AS FERRAMENTAS DO PAQUETE LIBRE VEÑEN DE SER RENOVADAS PARA O SEU USO ÍNTEGRO NA NOSA LÍNGUA

O Centro de Referencia e Servizos de Software Libre de Galiza vén de anunciar que as súas tarefas de tradución dos aplicativos máis populares da suite Mozilla ao galego “foron completadas con éxito”.

Deste xeito, segundo explicaron na súa web (www.mancomun.org), ao popular navegador Firefox engadiuse-lle agora un “versátil xestor de correo electrónico (o Thunderbird) que inclúe a contorna que os integra a todos nun único aplicativo: o Seamonkey”.

Thunderbird é un cliente de correo; Sunbird é un aplicativo independente baseado no complemento de calendario de Mozilla e que cumpre funcións de axenda, listaxe de tarefas e calendario con alarmas; e o Seamonkey recolle a idea de cada un dos anteriores e inclúe, de xeito simplemente operativo, navegador, cliente de correo e unha ferramenta de edición de html.

Quere dicir isto que a iniciativa pública en prol do software libre complementou a iniciativa voluntaria individual propia deste tipo de comunidades, tal e como pasou co caso da tradución do Songbird, que, ademais de estar en eúscaro, català-valencià, castelán e portugués do Brasil, está agora traducido ao 100 por cento na nosa lingua e ofrece outras 70 versións idiomáticas diferentes.

Agora, segundo veñen de anunciar dende Mancomún, grazas a “este paso crítico”, necesario para adaptar a suite Mozilla á nosa lingua nai, a cidadanía galega poderá dispoñer de versións destes aplicativos actualizadas continuamente, “que irán sendo fornecidos de xeito pro-



gre-sivo para as plataformas informáticas máis populares como Linux, Max e tamén Windows”.

Asemade, a actualización desta ferramenta permítenos empregar en galego determinadas adaptacións do Firefox, como a desenvolvida especificamente para a plataforma Mac (Camino) ou a destinada ao seu uso en dispositivos móbiles (Fennec).

As novas traducións incorporadas nesta suite, aínda son completamente funcionais pese a estar feitas en versión beta.

Mancomún, aínda son completamente funcionais pese a estar feitas en versión beta.

Este é, segundo afirman, “o procedemento habitual da Fundación Mozilla”, que somete calquera tradución da aplicación a un breve periodo de avaliación, a fin de poder certificar a súa calidade e bo funcionamento logo das achegas realizadas pola comunidade.

De feito, a tradución ao galego do Firefox 3 pasou polo mesmo periodo de probas e verificación dous meses antes de ser oficialmente inte-

grado, e precisamente esta minuciosidade no procedemento, esixida pola Fundación Mozilla, xustifican que todo este proceso de localización ao galego teña requirido até oito meses de traballo e de esforzo continuado.

Para culminalo con éxito resultou fundamental a intervención da Consellaría de Innovación e Industria, que conseguiu desbloquear a situación de estancamento na que se atopaba o proceso de localización ao galego desde había cinco anos dos produtos Mozilla. Mediante a interlocución institucional coa Fundación, abriuse unha vía de traballo conxunta coa comunidade galega de tradución a través de Mancomún, que desenbocou, finalmente, na tradución ao completo da suite Mozilla ao galego.

Primeira actualización de Galinux

Dende Mancomún veñen de actualizar a distribución de Linux en galego, Galinux, co obxectivo de incorporar melloras como a detección de máis dispositivos de hardware, así como versións máis actuais de aplicacións coma o Firefox ou OpenOffice.org.

A acollida do Galinux (galinux.mancomun.org) está a ser moi boa, distribuíndose no seu primeiro trimestre de vida máis de 15.000 CD e rexistrándose máis de 25.000 descargas dende a súa páxina web, o que supón un importante número de usuarios que se achegan ao software libre.

En contornos de produción recomendan seguir a utilizar a anterior versión de Galinux, pois ao estar baseada en Ubuntu 8.04 LTS, recibirá actualizacións de seguridade durante 3 anos, o que é unha garantía a longo prazo que debemos ter en consideración.



Thunderbird_beta en galego, unha das aplicacións da suite mozilla

CAMPUS VIRTUAL EN ESPALLAMENTO

OITO DE CADA DEZ ALUMNOS DA USC OPTARON POLA MATRÍCULA EN LIÑA E ARREDOR DO 87% APOSTOU POLO MÓBIL PARA RECIBIR COMUNICACIÓN SOBRE OS ESTUDOS

Lonxe van quedando os tempos do trasfego de documentos nos campus para formalizar unha matrícula, as longas ringleiras, os traslados dunha oficina a outra. Se facemos caso do que nos contan as universidades, este tipo de trámites faranse única e exclusivamente pola Rede e mesmo antes do previsto (a día de hoxe, pouco falta nalgunhas institucións para que así sexa, dándose xa noutras por completo).

Do mesmo xeito, é unha tendencia xeneralizada a obtención de datos educativos a través das redes sen fíos das facultades ou mesmo a aposta polas mensaxes de texto nos móbiles como método para estar ao día de novidades e cualificacións. A tecnoloxía aplicada ó educativo non se esgota aí: chega ao corpo e fondo das clases mesmas e estende os seus fíos cara á sociedade. Neste senso as universidades teñen moito de departamento de normalización dixital. De dar conta de até onde

Os datos achegan un panorama moi próximo á matriculación en liña integral. Arestora, oito de cada dez alumnos da USC inscribíronse pola Rede

novas tecnoloxías é do que tratou o acto convocado recentemente días pola Universidade de Santiago (www.usc.es) no Colexio de Fonseca; diso é de dar a coñecer casos de éxito en materia de dixitalización reflectidos na quinta enquisa sobre o uso que os estudantes da USC fan destas canles.

Os datos, que foron presentados segundo a natureza da tecnoloxía despregada, achegan entre outras cousas un panorama moi próximo á matriculación en liña integral: arestora, oito de cada dez alumnos da institución educativa compostelá inscribíronse pola Rede. Así, tal como amosou o reitor Senén Barro durante a presentación do informe, a gráfica sobre o nivel de participación dos alumnos nesta modalidade en liña de matrícula (feito que se premia dende hai anos con diver-

so material tecnolóxico) é un ascenso continuo: a idea, subliñou, é permitir que todo o mundo leve a cabo estes trámites por Internet.

Amáis disto, tamén se deron a coñecer as cifras relativas ao nivel de emprego dunha das ferramentas de comunicación máis presentes entre o alumnado e, emporiso, de meirande proxección para a vida do campus dixital: os móbiles. Segundo sinalou o reitor, en 2008 foron enviadas dende a Universidade 186.383 mensaxes de texto (SMS) dando conta de cualificacións, estando arestora en 24.000 a cifra de estu-

dantes subscritos ao servizo, o que representa o 87% dos mesmos. Asemade, a USC achegou datos sobre a presenza de outro tipo de SMSs: sobre avisos de doazón de sangue fixéronse chegar 189.493 e sobre actividades cultural un total de 24.433.

No que atinxe ao nivel de uso dunha das principais ferramentas dixitais postas en xogo, a páxina web da Universidade, dicir que tamén se requiriu a opinión directa dos estudantes, dos que o 43% valorouna como unha proposta “*cun bo deseño e accesible*”. Amáis, tamén se achegaron datos sobre a súa visibilidade: de entre as universidades do eido español, a web da de Compostela é a segunda con máis páxinas indexadas polo buscador Google, preto de tres millóns, aca-

dando un nivel de oito no Google PageRank, por diante mesmo da de Deusto e por detrás só da Complutense de Madrid. En 2008, sinalou Senén Barro, visitáronnos 4.431.078 internautas distintos.

Polo que respecta ao interese polo software libre, dicir que no informe da USC ponse de manifesto a actividade xerada pola oficina de código aberto aberta na universidade cos obxectivos de dotar á comunidade universitaria de ferramentas e contidos libres. Esta actividade, amáis de outras iniciativas de tipo máis puntual, están acadando un medre importante no nivel de participación do alumnado no uso e mesmo no deseño deste tipo de ferramentas, informou o reitor da USC. Con todo, dixo, aínda hai unha porcentaxe salientable de estudantes que non sabe en que consiste a programación aberta.

Arestora, unha boa parte da estratexia da Universidade no camiño de promoción deste tipo de informática materialízase no xestor de contidos OpenCms, implantado en 2008 e arestora en fase de espallamento. Este xestor, entre outras

cousas, posibilita un proceso de descentralización da edición de páxinas, facendo máis doado o seu uso por parte dos editores e mellorando a calidade da información.

No que atinxe á opinión que teñen as/os estudantes respecto das medidas que se están a pór en xogo para dixitalizar os campus, o informe reflecte en xeral unha boa aceptación: oito de cada dez consultadas/os considera como boa ou normal a valoración xeral dos servizos TIC que reciben da Universidade de Santiago.

Entrega de premios

Ao longo do mesmo acto fíxose entrega de dous computadores portátiles e cinco móbiles de última xeración aos agraciados no sorte realizado entre as/os alumnas/os que responderon á enquisa. Nesta entrega, o reitor Senén Barro e Javier Franco (o director da Área TIC Javier Franco) estiveron acompañados de representantes das empresas colaboradoras no sorteo, Vodafone, Universia e a Fundación Caixa Galicia.

Google Books dará acubillo e difusión a Fondos editoriais da USC

A Universidade de Santiago e o buscador Google veñen de xuntar forzas para contribuír ao papel de biblioteca aberta que está a apuntalar a Rede (coas limitacións que veñan da man das licenzas polas que opten os autores). A colaboración, presentada en todos os seus detalles no Colexio de Fonseca de Compostela, abre portas cara a diversas fronteiras: cara a virtualización integral do coñecemento investigador e dos campus mesmos e cara ao rol editorial das empresas que operan coa información na Rede. Máis polo miúdo, o acordo materialízase nun primeiro intre en dar acubillo e difusión na Internet, concretamente na ferramenta Google Books, a parte dos Fondos editoriais da Universidade de Santiago. Estas obras, que representan unha importante escolma dos volumes que lanza o Servizo de Publicacións e Intercambio Científico da USC, constitúen principalmente material de axuda e consulta para investigadores. En total, serán 700 libros e 246 teses de doutoramento defendidas nos anos 2007 e 2008 os que a USC e máis Google Books porán en xogo na Rede. Por certo que a natureza do acordo asinado deixa marxe de abondo para futuras iniciativas na mesma liña a medio e longo prazo.

Durante a presentación da iniciativa conxunta, que serviu para facer fincapé en que o proxecto non abrangue a dispoñibilidade total do 100% dos volumes dixitalizados por mor da protección dos dereitos legais dos mesmos (en virtude disto, só se amosará arredor do 20%), participaron o vicerreitor de Cultura da USC, Elías Torres, o responsable de Google Busca de Libros para España e Portugal, Luis Collado, e máis o director académico do Servizo de Publicacións da USC, Antonio Azaustre. Segundo se especificou a maiores no encontro cos medios informativos, o labor de dixitalización das obras correrá a cargo do buscador en liña, mentres que a comercialización dos mesmos constituirá unha tarefa da Universidade. A previsión é de que o servizo de compra por Internet estea dispoñible en breve na web institucional da USC.

Cómpre lembrar que Google Books é un servizo que indexa a información contida en centos de miles de publicacións impresas para ofrecer aos usuarios a posibilidade de que atopen calquera dato dentro deles. Arestora conta xa con máis de sete millóns de libros dixitalizados dispoñibles en máis de cen idiomas diferentes, sendo o español o segundo máis empregado nas buscas.



Estudo e lecer a un tempo, visto no caderno de Dani V en Flickr

PRESENTADO O PLAN AVANZA2 PARA ESTE ANO

O GOBERNO DOTA
CON 1.500 MILLÓNS
DE EUROS AS
ACTUACIÓNS
PROGRAMADAS

PLAN
AVANZA2,,
1.500 millóns de euros este ano e contribuirá, segundo o secretario de Estado de Telecomunicación, "a xerar nos vindeiros catro anos preto de 200.000 empregos de alta cualificación".

O secretario de Estado de Telecomunicacións e para a Sociedade da Información, Francisco Ros, non quixo facer agardar aos que precisan as axudas do Goberno para entrar de cheo na Sociedade da Información e xa a finais de febreiro presentou en Madrid as convocatorias de axudas e os programas do Plan Avanza2 no ano 2009, nun acto no que tamén interveu o director xeral para o Desenvolvemento da Sociedade da Información, David Cierco, mailo director xeral de Red.es, Sebastián Muriel.

O Plan Avanza2 (que se poden consultar ao completo na web: <http://www.mityc.es/portaleyudas>), está

integrado no Plan-E (Plan para o Estimulo da Economía e o Emprego) e pon de manifesto que a visión que o Goberno central ten das TIC e da Sociedade da Información e do Coñecemento como "pancas esenciais" para mellorar a produtividade e a competitividade das empresas, a promoción da igualdade social e rexional e tamén a mellora do benestar e a calidade de vida dos cidadáns, impulsando un "modelo de crecemento económico, social e medioambiental sostible"

Avanza2 ve a luz en 2009 coa prioridade de reforzar o apoio ás pequenas e medianas empresas e microempresas e darlle un pulo a un medre sostible baseado na creación de empregos de alto valor engadido e a incorporación de capital tecnolóxico ás empresas.

No contexto actual, "cos logros da primeira fase do Plan Avanza", apuntou Ros, o reto xa non é tanto a dinamización da oferta, como o fomento da demanda, así como o aproveitamento do impulso do desenvolvemento do sector para a creación dunha industria TIC propia especializada nos sectores estratégicos e sempre centrados na pequena empresa.

O Plan conta cunha dotación orzamentaria de 1.500 millóns de euros este ano e

contribuirá, segundo o secretario de Estado de Telecomunicación, "a xerar nos vindeiros catro anos preto de 200.000 empregos de alta cualificación".

Eixes de actuación do Avanza2

As principais obxectivos que o Goberno pretende acadar co desenvolvemento da segunda fase do Plan Avanza son:

-Desenvolvemento do sector TIC.

Este eixo, cun presuposto de 663 millóns de euros en 2009, ten como obxectivo apoiar ás empresas que desenvolvan novos produtos, procesos, aplicacións, contidos e servizos TIC. A súa prioridade é promover a participación industrial española na construción da Rede do Futuro e o desenvolvemento de contidos dixitais.

-Capitación TIC para cidadáns e pequenas e medianas empresas.

Este eixe de actuación conta cun presuposto de 548 millóns de euros en 2009 e o seu obxectivo é seguir incorporando á Sociedade da Información tanto a cidadáns como a empresas, cunha prioridade reforzada nas pequenas empresas e os seus traballadores, así como nos colectivos cidadáns menos integrados (persoas con discapacidade e maiores).

-Aumento dos servizos públicos dixitais e mellora da calidade dos existentes.

Cun presuposto de 186 millóns de euros, o obxectivo deste eixe é mellorar a calidade dos servizos prestados polas Administracións Públicas en Rede, con especial énfase no apoio ás Entidades locais e o desenvolvemento das funcionalidades do DNI electrónico, iniciativa pioneira a nivel internacional. Asemade, esta liña apoiará a creación de novas plataformas e contidos no ámbito educativo e sanitario.

-Infraestruturas.

Esta liña ten un presuposto de 89 millóns de euros en 2009 e o

seu obxectivo fundamental é a extensión da Televisión Dixital Terrestre (TDT).

-Confianza e Seguridade en liña.

Cun presuposto de 11 millóns de euros en 2009, o obxectivo deste eixe é identificar oportunidades para a innovación en tecnoloxías de seguridade que permitan avanzar na protección da privacidade na Rede, da infancia, a loita contra o fraude en liña e a protección das infraestruturas lóxicas.

Convocatoria de axudas

A convocatoria 2009 para a concesión de axudas no marco da Acción Estratéxica de Telecomunicacións e para a Sociedade da Información dentro do Plan Nacional de I+D+i (2008-2011), conta cun presuposto de 600 millóns de euros dos 1.500 millóns asignados ao Plan Avanza2 este ano.

No aspecto procedimental, destaca que na convocatoria deste ano se empregarán medios telemáticos en tódalas fases do procedemento, dende a presentación ata a xustificación da realización do proxecto. Asemade, tódalas solicitudes deberán ser presentadas de xeito electrónico a través do portal Ayudatec do Ministerio de Industria, Turismo e Comercio

Por outra banda, o pago das axudas realizarase sempre con carácter anticipado e polo importe total da axuda, con independencia do carácter anual ou plurianual da execución do proxecto.

O Ministerio vén de convocar asemade outros subprogramas da convocatoria que son: Avanza Formación, Avanza I+D+i (Internet do Futuro e Contidos Dixitais), Avanza Cidadanía, Avanza Servizos Públicos Dixitais, e Avanza Contidos (Centros de Coñecemento).



O secretario de Estado de Telecomunicacións e para a Sociedade da Información, Francisco Ros

A FAMILIA XGN MEDRA

XUVENTUDE GALIZA.NET CELEBRA A PARTIR DO 3 DE ABRIL O SEU DÉCIMO ANIVERSARIO CUN NOVO EMPRAZAMENTO, MÁIS ACTIVIDADES E MEIRANDE AFORO [O DOBRE DE PRAZAS]



Cumprir dez anos, en todo o que non teña relación directa coas novas tecnoloxías, segue a ser cumprir dez anos. Pero a cousa muda cando falamos do dixital, un mundo onde os reloxo van ao seu tempo (rápido de vez), e máis aínda cando o que temos entre mans é un encontro que resiste -

firme na súa vixencia-mentres os restantes, mesmo os de maior prestixio (pensemos por exemplo no CeBIT de Alemaña, menos con-corrido ca nunca), apáganse coa plantas mur-chas. Pois si, o décimo cum-preanos d e Xuventude Galiza Net non é nin pode ser un aniversario calquera: é, malia o moito que se pode mellorar da súa proposta, un xeito de resistencia. Asemade, e para quen queira interpretar a Internet como o peor dos males sociocomunicativos do século XXI, a pervivencia deste evento ao longo dunha década enteira ben pode ser a proba de quen non todo o que chega pola Rede é negativo. A fin de contas, quen volve meter a man no lume logo de queimarse?

Xuventude Galiza Net, que a Dirección Xeral de Xuventude organiza entre o 3 e o 5 do mes de abril, ten de sobrevivente o mesmo que teñen aqueles encontros onde se obtén algo de valor. Neste caso concreto, e a diferenza do que acontece cos restantes modelos de xuntanzas arredor das novas tecnoloxías que se celebran no mundo, case todos eles en decadencia, é que as persoas que se xuntan teñen fitas de amizade ou están a piques de telas. Neste senso, dicir que a XGN ten no seu compoñente emocional aquilo que lle axuda a manter a súa actualidade non semella unha tolemia. Isto é a alternativa de intercambiar coñecemento de todo tipo entre os participantes, coma se dunha grande rede aberta collendo corpo se tratase. Para que se entenda:

Xuventude Galiza Net ten moito de metáfora da Internet. Acudindo a ela, é máis doado entender a propia Rede.

O lugar elixido para este ano non é o mesmo có das ante-



riores convocatorias, o Pazo de Congresos e Exposicións de Compostela. O desta volta vai ser o Multiusos Fontes do Sar da mesma cidade, un recinto de máis axeitadas características para, finalmente, dar renda solta a un obxectivo até o de agora conxelado: ampliar a capacidade da party. Así, con este novo aforo, duplicase o número de prazas con respecto ás de 2008, que foron 1.500. A edición deste ano, tratándose como se trata da décima dun encontro que coma as redes sociais en liña xorde para medrar, ten moito de ampliación a todos os efectos. Ao medre no número de prazas hai que engadirlle outro a ter en conta: o medre da franxa de idade das persoas que poden participar. En certa maneira, estamos falando dunha xuntanza que se fai maior ao mesmo tempo que se converte en nova: puideron inscribirse nela mozos e mozas de idades comprendidas entre os 16 e os 35 anos. Este feito, unido ao interese xa plasmado en anteriores edicións por poñer ombro

con ombro a internautas novos con outros da terceira idade (interese que este ano seguirá vixente, co fin de favorecer a vida interxeracional en liña), reflicte o papel da organización como refundadora do termo “xuventude” e do seu significado. Dito doutro xeito: a este paso, de non cesar as facilidades para concorrer na party por cuestión de idade, ser internauta constituirá a mellor garantía para participar, con independencia dos anos que se teñan.

Entre outras novidades ligadas ao proceso de inscrición nesta nova convocatoria, cómpre salientar tamén a obtención automática de praza fixa para todos os usuarios que se rexistraron na web do encontro para asistir á edición do ano pasado ano, sempre e cando activasen a antiga conta en “alta usuario” e levasen a cabo o pago correspondente antes do pasado 31 de xaneiro. Malia todo, informa a organización, aqueles internautas que se inscribiron por vez primeira tiveron máis posibilidades de atopar praza con éxito que en anteriores convocatorias, posto que nesta en curso houbo moito máis aforo.

Xuventude Galiza Net está un ano máis organizado pola Vicepresidencia da Igualdade e do Benestar a través da Dirección Xeral de Xuventude. O obxectivo deste departamento ten diferentes ramificacións, malia partir todas

da mesma raizame: tirar partido das TIC (novas tecnoloxías da información) para o enriquecemento persoal da mocidade galega e do resto de España. En certa maneira, o que pretenden os organizadores é procurar o que hai alén dos bits, das redes, dos fios e dos equipos informáticos: a linguaxe mesma das persoas que se procuran, se atopan e logo seguen en contacto. Neste senso, XGN é para a dita Dirección Xeral un xeito de ver o que a simple vista pode que non se vexa. Dito doutra

maneira: un mozo ou unha moza perante un computador en rede é algo máis que unha persoa e unha máquina. As amigas e os amigos, malia non estar á vista para os non iniciados que se acheguen, seguen presentes. Pois ben, a idea que latexa embaixo deste encontro é propoñelos como visibles a tempo completo. En palabras máis oficiais da Dirección Xeral, “Xuventude Galiza Net constitúe en boa medida un marco ideal para afondar e ampliar os recursos no eido das novas tecnoloxías e (tamén) para afianzar as relacións e o contacto entre as persoas que participan na cuestión dixital”.

Como dixemos ao principio, a historia de XGN é unha historia breve en termos reais, pero non tanto no virtual. Esta vontade de perpetuarse mentres todos os demais modelos de encontros tecnolóxicos se van esvaecendo é en boa medida a culpable do prestixio que ten a nivel europeo. En certa maneira, funciona coma un espazo ancorado no medio dun eido cambiante: a oportunidade para facer reconto da evolución do comunicativo. O interese que esperta é grande de abondo, non só na nosa terra, e así o certifican sinais como a diminución progresiva do tempo empregado no proceso de obtención de praza: menor a 60 segundos nas máis recentes convocatorias. A idea, neste senso, é afrontar o reto da Sociedade da Información de xeito colectivo e en dúas direccións: cara a dentro (participantes inscritos, profesionais, mestres ou dinamizadores das novas tecnoloxías o día de mañá) e cara a fóra (público en xeral, visitantes, usuarios ou non das novas canles dixitais, introducidos finalmente nos seus segredos a través dun encontro, XGN, que é coma a Internet mesma collendo corpo e en

linguaxe accesible). Tendo en conta isto, o encontro espállase tentando facer compatibles o universal e o máis localizado: non só se abre o proceso de inscrición a mozas e mozos procedentes de toda a nosa xeografía, traballando así polo afianzamento galego na Sociedade do Coñecemento, senón que tamén reúne internautas de Madrid, Euskadi, Asturias ou Catalunya.



OLIMPIADAS WEB

DAMOS CONTA DALGUNHAS DAS ACTIVIDADES MÁIS SALIENTABLES DE XGN, DENTRO E FÓRA DA INTRANET E PUNTO POR PUNTO



Xuventude Galiza Net é unha festa con dúas pistas: unha habilitada para os inter-nautas 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 abonda das vantaxes das novas 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 non cruzarse nada máis chegámonos á party e representación fiel, punto por punto, do ideario da organización: os principios da rede social aplicados a un escenario físico. Todo isto completado cos seguintes ingredientes: software libre (do que vai facer promoción, unha vez máis, o Centro Mancomún), aposta polo galego e o seu emprego na Rede e vontade de tirar abaixo as barreiras que afastan da era dixital a amplos colectivos sociais da nosa terra. Por exemplo: á terceira idade. A *extranet*, por certo, estará situada na parte superior do Multiusos do Sar, con vistas directas á zona de *intranet*. Neste 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 uso por parte do público en xeral, de feito, 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. Este ano, segundo informa a organización, farase especial fincapé nas actividades de integración e lecer: haberá xogos para nenas e nenos, demostracións de software para a terceira idade, simuladores virtuais de prácticas deportivas e mesmo proxección de audiovisual (a tarde do sábado, de feito, terá lugar a presentación en aberto e de balde dunha película de estrea cedida pola firma Filmax).

Simpósio de robots

Segundo informa a organización, a idea é respectar o modelo posto en práctica os anos anteriores, pero incrementando o número de prazas e o de actividades para uns (os de dentro) e outros (os non inscritos). Entre as novidades insírese un apartado no programa especialmente dirixido a dar conta das últimas innovacións vinculadas á robótica. Neste senso, a idea da organización é (unha vez máis) tirar partido de tanto talento

reunido: con este fin, convócase o primeiro Campionato Internacional de Robótica XGN. Este certame, baseado en arquitectura Ieee, constitúe basicamente unha feira de innovación con feitura de olimpiada de intelixencia artificial. Máis polo miúdo, está previsto que nas diferentes probas participen arredor de 60 robots, polo que tamén poderíamos dicir que ten formato de convención-congreso. A actividade incorpora motivos de peso para asegurar as mellores actuacións: premios de todo tipo de un escaparate de primeira. De feito, o certame non só ficará accesible para os participantes inscritos (que poderán ver en primeira liña como se desenvolven as probas: loita de sumo, labirintos, velocidade, circuitos de habilidade), senón que tamén estará á vista do público en xeral, para o que se deixará aberta a área das bancadas. En calquera caso, insiste a organización, se teña ou non matrícula oficial no encontro, poderemos seguir o acontecemento en vivo e en directo. No que atinxe ao IEEE, dicir que se corresponde en inglés a The Institute of Electrical and Electronics Engineers (Instituto de Enxeñeiros Eléctricos e Electrónicos) e que en XGN acudirá como entidade colaboradora para o desenvolvemento do dito certame de robótica. Trátase dunha asociación técnico-profesional sen arela de lucro integrada por investigadores das novas tecnoloxías de moi diverso eido de actividade. A súa posta en marcha remóntase ao ano 1884, e arestora conta con máis de 360.000 voluntarios en máis de 175 países. O IEEE, segundo se nos explica na Wikipedia, é unha autoridade de prestixio nas cuestións ligadas á eléctrica orixinal, nas que se inclúe a robótica.



Oportunidade para legomaniacos



E xa que falamos de mundos paralelos que se van inserindo paseniño pero sen pausa no que todas e todos habitamos (este é precisamente o camiño da robótica e do virtual), dicir que XGN tamén inclúe este ano no seu programa unha xanela directa a outra desas realidades paralelas que tan ben lle acaen a un encontro internauta: a que vén dada polas pezas de Lego. Para dar conta do último do último en construción de mundos en base a este xoguete, a organización de Xuventude Galiza Net contará coa achega de Hispalug (hispalug.com), a web-foro dos autochamados AFOLs, os Fans Adultos de Lego, onde entre outras cousas poderemos atopar un intensivo intercambio de experiencias e ideas arredor de todo o que se pode facer con estas pezas de ensamblaxe para nenos e (non hai engano posible) non tan nenos. Máis concretamente, a idea dos responsables de XGN é dar acubillo a unha exposición de Hispalug que inclúa o máis significativo dos modelos creados polos usuarios con *Star Wars* e *Indiana Jones* (entre outros mundos paralelos) como inspiración directa. Amais das mostras puramente ditas de reconstrucións (que en algúns casos poden chegar aos tres ou catro metros de envergadura), tamén esta prevista a posta en marcha de concursos, demostracións e tarefas de corporización de robots seguindo o modelo *Mindstorms*. Por certo que esta corrente de XGN vinculada directamente ao que ben poderíamos chamar o *ladrillo san* (por contraposición ao que por desgraza máis se usa na nosa terra e que de saudable ten ben pouco) estará cen por cen dispoñible para o público en xeral que se achegue polo Multiusos do Sar. A idea é tomarlle o pulso á vangarda artística en materia de Lego e, asemade, situar a Santiago no seu eixe de actividade. Que ninguén se estrañe, polo tanto, se o ano que vén XGN tamén se presenta en

pezas. Por certo, para quen queira poñerse ao día no que consiste esta práctica de construír realidades a golpe de Lego, informar de que cada decembro e dende hai poucos anos se adoita a celebrar a reunión Hispabrick, precisamente da man de Hispalug, e que unha boa parte do alí presentado está á vista da comunidade en liña no servizo Flickr (www.flickr.com/groups/hispabrick).

Como curiosidade e volvendo ao eido de XGN, lembrar que os seareiros de *Star Wars* que teñan praza no encontro (ou que contén coa opción de acceder á *extranet*) están de noraboa: van ter a oportunidade, se os prognósticos non fallan, de ter xusto diante das súas faces a recreación da *Estrela da Morte*, nada máis e nada menos que a arma-plataforma ideada na saga cinematográfico a polas forzas do lado escuro co obxectivo de mangonear co mínimo esforzo até o máis recóndito da galaxia.

XGN en Facebook

Facebook, a rede social de amizade, xa conta dende este ano cunha nutrida presenza de seareiros de Xuventude Galiza Net a través dun espazo propio de seu. Semanas antes da celebración do dito encontro, o lugar virtual de reunión xa dispuña de arredor de 160 usuarios. Paseniño pero sen pausa, o espazo en Facebook foi collendo corpo como unha canle paralela de información menos oficial e menos oficialista: inclúe agora os recursos máis precisos para que os/as que xa eran compañeiros/as antes de XGN o sexan aínda máis, e que os que non o son aínda, preparen o camiño. Entre outras cousas, incorpora vídeos, fotografías de todo tipo obtidas en anteriores edicións, comentarios, avisos de chegada e partida e, atención, o mesmísimo circuito de Fórmula 1 por onde participarán os robots do campionato de intelixencia artificial convocado polos organizadores.

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 o ano pasado e parte do presente: 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).



• **Pro Evolution Soccer 2009.** Como o seu propio nome indica, un xogo de fútbol virtual que responde ao interese dos seareiros por ter ao seu alcance, paradoxalmente, o máis semellante ao real. Leas aparte, trátase dunha proposta de Konami que ten uns cantos puntos salientables de abondo: a precisión, a intelixencia artificial posta en xogo e máis o nivel de realismo da simulación. A isto lle podemos engadir outras características que moi dificilmente pasarán desapercibidas para os participantes en XGN: as posibilidades do xogo a moitas mans e o fluxo da acción sobre o céspede.

• **Quake III Arena.** Lenda entre as lendas no eido dos videoxogos, foi un dos que máis contribuíu ao desenvolvemento da acción en primeira persoa. De feito, unha boa parte do seu éxito radicou niso: en tirar partido das posibilidades de implicación do xogador que tamén é, casualmente, protagonista. Con todo, o feito de que a saga *Quake* siga vixente logo de máis de dez anos dende a súa presentación, e tendo en conta o rápido que evolucionan este tipo de propostas, indica máis ou menos ás claras que tamén se soubo obter rendemento das opcións muxogador (quen non xogou nunca ao Quake, puído

asistir nos cibers a auténticas batallas campais colectivas entre os usuarios). En XGN, os asistentes disporán da versión terceira nos torneos programados, que engade un atractivo a ter en conta: bótase de cheo a sacarlle punto á dita opción colectiva. Todo isto escenificado nun gran combate de area no que non se pide máis alarde que o de ser máis rápido cós restantes contrincantes. Para rematar, unha curiosidade que vén moi a conto se non perdemos de vista o gran obxectivo de Xuventude Galiza Net (compartir coñecemento): en 2005, a compañía responsable do *Quake*, *id Software*, procedeu a convertelo de xeito definitivo en software libre, programación aberta case ao cen por cen (ficando aínda ocultos os códigos das texturas e outros datos).



• **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). Como 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.



Concursos a esgalla

Lanzamento de disco. Como o seu propio nome indica, trátase de facer cun 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 camiño entre o deporte de novo selo e a terapia de desintoxicación tecnolóxica, contribúe a botar un pouco de distanciamento co dixital e a 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 despxe.

Case-mod. Concurso do que falamos máis polo miúdo nas seguintes páxinas, baséase en facerlle ao computador o que unha boa parte de nós facemos diante do espello: acicalar a feitura externa. Ademais, co engadido de que ninguén máis axeitado para personalizar o ordenador que o seu propio dono, favorecéndose desta maneira unha meirande e máis rica identificación entre usuario e máquina. A fin de contas, poucas ligazóns emocionais poden xurdir cara ao seu dono dun equipo con carcasa gris. Enleadas aparte, o *case-mod* inclúe modificacións dentro e fóra do computador, algunhas das cales chegan a ser especialmente complexas e salientables. Premiar este tipo de creatividade tecnolóxica é o gran obxectivo do concurso, amais de ofrecerlles aos visitantes e participantes unha xanela ás últimas tendencias en materia de modificación de equipos informáticos.

Animación. Esta actividade ten como finalidade tirar partido da gran cantidade de talento e información tecnolóxica reunida baixo un mesmo teito para abrir novos vieiros de traballo e expresividade no eido da animación en tres dimensións (3D). A idea é pór o alicerce para a realización de curtas, ben sexan en dúas ou tres dimensións, usando o software preciso para tal efecto: 3D Studio Max, Lightwave, Photoshop, Premiere.

Gráficos 2D. A base desta competición está por dicilo así na sombra: a capacidade dos ordenadores como instrumento de traballo para a creación de gráficos non cesa de verse eclipsada por outras funcionalidades de natureza máis práctica. Ideais para os tempos mortos na oficina, os gráficos en 2D son a xuízo da organización de XGN un mundo de innumerables posibilidades. Por exemplo: para a achega de cómics. Desta maneira, animase 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.

Fast 2D. O máis semellante a un concurso para debuxantes e retratistas a pé de rúa, a competición Fast 2D inclúe unha particularidade a ter en conta: non gañará aquel que mellor debuxe, senón o que máis axeitadamente represente o tema durante un período de tempo determinado. Deste xeito, os concursantes terán que realizar unha imaxe de tipo estático e cunha temática fixada pola organización. As ferramentas a usar poderán ser as seguintes: Photoshop, Paint Shop Pro, Deluxe Paint, Painter, Promotion... usando o rato ou a tableta gráfica.

Real Time Battle. Empregando a lóxica da programación, a proposta de XGN con este xogo é que os participantes

creen un robot que sexa quen de sobrevivir cando teña que enfrontarse ao resto das máquinas virtuais participantes. O robot estará controlado por un programa que loita contra outros adversarios, sendo a meta, precisamente, a fin deses inimigos como tales. Para isto pónense en xogo uns cantos recursos. Por exemplo: o radar que avalía polo miúdo o espazo por onde nos movemos. A idea básica é aplicar no eido da robótica e no deste xogo en concreto a filosofía que anima arestora a unha boa parte da Internet: a de non poñerlle barreiras a ninguén. Así, admitiranse máquinas virtuais en calquera linguaxe de programación. Por certo que o robot deberá funcionar sobre a última versión estable de Ubuntu.

Gráficos 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.

Descobre Santiago. Compostela, durante os tres días en que se desenvolve XGN, é algo máis que o edificio do Multiusos do Sar. É unha cidade que agarda a que a fotografen. Este é precisamente o alicerce da actividade en cuestión: animar aos participantes a dar conta do espazo urbano privilexiado no que se sitúan durante tres xornadas. Deste xeito, os concursantes deberán captar coa súa cámara dixital unha imaxe de Compostela que sen estar suxeita a limitacións estéticas e temáticas, si que terá que cumprir un requisito: non ter sido sometida, logo da súa obtención, a programa de retoque algún.

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

Programa completo de desconferencias

Co gallo do encontro Xuventude Galiza Net convocan unha serie de xuntanzas baixo o nome de BarCamp Galiza 2009 que xirarán en torno ao software libre, xogos, programación, Web 2.0 e todo o que o público queira contar no que se auto-definire como unha *desconferencia* (ou *non conferencia*) pola súa informalidade e diversidade de participantes.

As BarCamps serán charlas de 30 minutos de duración, da que agardan que a metade estean fixadas previamente e o resto nazarán da improvisación a través do propio evento. Neste tipo de actos búscase que o conferenciante perda peso a favor do público, que é o que dará a *conferencia*.

Polo momento os temas confirmados a tratar son o desenvolvemento áxil con Ruby on Rails, o deseño gráfico con software libre, a creación de distribucións a medida baseadas en Ubuntu Linux, a monitorización de aulas con software libre e as alternativas de baixo custo para clientes lixeiros, na súa meirande parte como proposta do Grupo de Usuarios de GNU/Linux da Galiza, asociación organizadora do evento.

COMPUTADORES PERSOAIS COMA NUNCA VICHES

**XUVENTUDEGALIZA.NET ACHEGARÁ
UN ANO MÁIS UNHA XANELA DIRECTA Á
CREATIVIDADE XERADA DO MODDING: A
PRÁCTICA DE FACER DO TEU
ORDENADOR UNHA OBRA DE ARTE**

Ten que haber unha serie de condicións para que un/unha usuario/a de novas tecnoloxías se converta en modder, é dicir, membro por dereito dese certo movemento e tendencia que poderíamos chamar modding (práctica que consiste en personalizar o computador). Estas son as circunstancias ideais:

ocorre facer iso coa torradora). O abano de funcionalidades dun equipo informático é tan amplo na actualidade que xa non se concibe unha vida sen el. Cando o ordenador se bloquea, lle pedimos por favor que arrinque, que se porte ben con noso. E se vai amodo, encollemos o corpo coma se estivésemos enriba dunha



O computador-fonte, visto por Sergi Comas na Campus Party

- Que o/a usuario/a do computador estivese dende sempre nun lugar salientable no que a cualificacións de clases manuais se refire. É dicir: é preciso ser un pouco habilidoso coas mans para converterse nun modder e ter collido algunha vez un desparafusador e un taladro. Certo que non é preciso chegar ata estes extremos (hai moita xente que non vai alén de pintar a man e con spray a carcasa do computador), pero tamén é verdade que no modding, como en tantas outras cousas na vida, unha vez que se comeza, non se pode parar. Os de nivel avanzado empregan ferramentas como serras de calar, alicates, limas ou (a chave de tódalas chaves) un dremel, un trebello rotatorio que sería coma a navalla suíza do modding: vale para todo. Dito doutro xeito: non chegaremos a ningún lado se somos dos que nunca se atreveron a troca-la roda picada do coche.
- Que o usuario do computador teña unha boa relación co mesmo. As ligazóns dos seres humanos cos computadores son cada vez máis estreitas. Agora, ninguén se estraña se ve a un informático tendo un diálogo co seu equipo, poñéndolle un nome propio. O PC é o único electrodoméstico da casa ó que se lle chama coma as persoas ou ós animais (a ninguén se lle

moto cortando o vento. Ou sexa, que os vínculos cos computadores están moi enleados. Querer mellorar a súa estética e máis o seu rendemento e facelo máis presentable para que nunha reunión saliente por enriba de tódolos demais son consecuencias lóxicas de todo o anterior.

Un pouco de historia

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



Mod case dun fanático do xogo Doom 3

recompensa. E unha das primeiras cousas que se nos ocorreu foi darlle unha man de pintura ó frío e gris recubrimento da carcasa, chamada case en lingua inglesa.

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

“Os computadores son máquinas grises e cheas de ruidos”: esa frase, repetida unhas cantas veces, foi o xermolo de todo. O modding comezou cando alguén, farto xa desta pobreza estética, decidiu atreverse a modifica-las partes máis sensibles do PC, ir alén de troca-las letras da pantalla ou a tonalidade da carcasa. O mellor que lle puído pasar ó modding foron as xuntanzas de informáticos norteamericanos en diversas lan partys. Alí operouse a milagre, coma se tódolos afeccionados á informática reunidos se decatasen, de súpeto e simultaneamente, que levaban posto o mesmo traxe. Nos seus fogares ou na tenda onde o mercaron lles parecera o máis bonito do mundo, pero logo dixeron todos a un tempo a mesma frase: “Os computadores son máquinas grises e cheas de ruidos”.

Ordenador inspirado na saga de Alien visto por Edwingraf

Obxectivos principais dun cambio na carcasa

Hai dous obxectivos principais, como ben se citan na definición que a Wikipedia ofrece do case mod: “O ‘case modding’ ou ‘case modification’ é a modificación do chasis da computadora (tamén chamado ‘gabinete’, en inglés ‘case’ e de xeito erróneo ‘CPU’). Alterar a computadora de xeito non convencional considérase un ‘mod’.

O mellor que lle puído pasar ao modding foron as xuntanzas de informáticos norteamericanos en diversas lan partys

Moita xente, sobre todo seareiros do hardware, empregan estas modificacións para salientar o poder do equipo informático e por motivos estéticos. Normalmente atópanse en ‘lan parties’.

Polo tanto, quedémonos con estes dous conceptos:

- Os motivos estéticos
- Os motivos de mellora de rendemento

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



que funcione mellor. Estes dous obxectivos, amais, non son incompatibles, malia que si que é certo que hai

xente que lle dedica máis atención a un dos puntos sobre o outro. O ideal, o realmente inspirado, é cando os cambios non sen fan porque si, senón que todo cambio ten unha motivación ben

definida. Ocorre como coas mellores obras de arte: o envoltorio decorativo está ó servizo dunha mensaxe potente. A chave de todo tamén é dedicar tempo e (moito) traballo a elixi-los compoñentes co fin de poñer a punto o noso equipo, facendo o que os fabricantes de computa-

dores nunca soñaron con facer. A mellora do rendemento é certamente unha teima para moitos informáticos. Esta teima materializouse en prácticas coma a do overclocking, unha especie de precedente das manipulacións que se fan hoxe en día e que consiste basicamente

en acelerar o ritmo do microprocesador do PC, que adoita a vir de fábrica cunha velocidade de base que non satisfacía ós usuarios. Estes crían (e cren, se cadra con razón) que os procesadores, xa sexan CPU ou GPU, distribúense coma se tivesen limitacións de velocidade, coma se fose preciso ceibar o pedal do acelerador. En linguaxe máis coloquial: saen capados, ben sexa por motivos de control de calidade ou ben por condicións do propio mercado. O proceso de overclocking é moi similar ó de altera-las condicións dun automóbil ou dunha moto para que teñan un meirande punto de velocidade. Isto ten unha gran consecuencia: o equipo manipulado así xera meirandes temperaturas. Deste xeito, ós modders non lles quedou máis remedio que dar renda solta ó seu maxín para obter mellores métodos de refrixeración. Cómpre sinalar que este proceso de sobreventilación pode levarse a cabo de diversas maneiras, e se poden substituír parcial ou totalmen-

te eses elementos de refrixeración tradicional. A modificación destes procesos é unha das expresións fundamentais do fenómeno modding, e pode consistir na instalación dun sistema de refrixeración líquida ou silenciosa ou (esta é máis recente) por evaporación. Tamén se soe alterar o funcionamento da ventilación. Neste senso, é posible empregar potenciómetros independentes que modifiquen a corrente que lles é subministrada mediante uns mandos situados na parte do PC que está máis preto do usuario. Sería, polo tanto, un panel de mandos da temperatura do computador.

Ligazóns de interese
www.ensador.com
www.extremetech.com
www.mnptech.com
www.modding-espanol.com
www.todomodding.com
www.hard-h2o.com
www.coolmod.com



A personalización tamén chega aos periféricos, tal e como se ve en italianmodding.it

O miolo da party: mocidade e rede

A evolución de HGN, cualitativa e cuantitativamente falando, foi unha evolución parella á da Rede: ela mesma volveuse un pouco Internet 2.0, abríndose aos usuarios e ás súas propostas, dando acubillo á multiplicade de ligazóns. Dende o ano 2000, ano da súa posta en marcha, até hoxe, non cesou de incrementarse o número de participantes, sendo a de 2002 a edición na que se superou o milleiro de persoas inscritas.

Isto, como é de supoñer, non só se traduciu nun incremento de amplitude de banda dos accesos senón tamén no medre na cifra de concursos, premios e patrocinios en xeral. Polo que respecta aos números que nos tocan máis de preto, os da edición 2008, sinalar que esta constituíu a preparación máis idónea para a convocatoria presente: foi obxecto de máis de 50.000 visitas e unha participación oficial de 1.500 mozas e mozos de toda España.

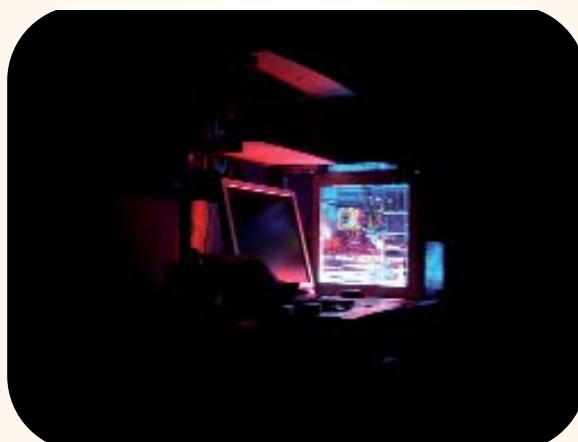


No que respecta á infraestrutura tecnolóxica posta ao servizo dos participantes, HGN conta cunha das maiores redes internas de todas cantas se habilitan no estado español. A rede, amais de súa gran envergadura, vén equipada cos avances tecnolóxicos precisos para acadar as mellores condicións de rapidez. Neste senso, o encontro procurou dende o principio establecer estreitas ligazóns con aquelas empresas (patrocinadores) que máis e mellor podían poñela en contacto coas últimas novidades informáticas. A idea, na que logo, era cumprir tamén unha función de feira tecnolóxica de innovacións sen que fose preciso adoptar ese modelo. Máis concretamente, a conexión á Rede está garantida polo operador galego R, que segundo apuntan os organizadores da xuntanza sube un novo chanzo cada ano en materia de achega de amplitude de banda, "garantindo ademais uns tempos de resposta mínimos e unha calidade de servizo inmejorable", sinalan.

Que ten unha party que non ten calquera outro encontro informático?

Dando por sentado que na nosa terra aínda queda hente 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 atopar no recinto no caso de que a curiosidade os leve ata acó (é perfectamente comprensible que despois de tanto oír falar de HGN queiran saber dunha vez en qué consiste). Desta maneira, retomamos 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, na que estaríamos a falar máis ben dunha concentración de persoas, normalmente mozos e mozas menores de 30 anos, unidos por un nexo 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 entres 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



O computador-aceso, visto no caderno de Syph06 no Flickr

pedra? Polos datos que circulan en Internet puidemos saber que é posible que estas concentracións viñesen do Norte, concretamente de Dinamarca, na década dos 80, momento no que moitos dos internautas máis veteranos de hoxe en día abrían as portas das súas mentes a través dos lexendarios Spectrum 48k, Commodore 64, etc. 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 na 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 3.000 mozos e mozas inscritos/as, polo que sitúa sen dúbida (agora máis que nunca) na vangarda mundial dos encontros informáticos para a xuventude.

CÓDIGO FONTE À VISTA

MANCOMÚN E A COMUNIDADE GALEGA DE USUARIOS E DESEÑADORES DE SOFTWARE LIBRE PRESENTARÁN NA PARTY OS MÁIS RECENTES PROGRAMAS POSTOS EN XOGO NA NOSA LINGUA

Na cuestión da programación aberta, Xuventude Galiza Net é en boa medida unha das moitas faces visibles que adopta. De feito, e para complicar un pouco máis as cousas, case se podería dicir que se dá o caso contrario: que o software libre tamén se deixa querer e dar forma por eventos como XGN. Sexa como sexa, a situación semella moi propicia para poñer de relevo as vantaxes dunha cultura de intercambio de coñecemento e colaboración, un xeito de ver e entender os asuntos dixitais que non se entendería sen a achega de moitos/as. Unha vez máis, e tirando o máximo proveito deste enalzamento da colectividade e da información que é Xuventude Galiza Net, o Centro de Referencia e Servizos de Software Libre Mancomún asume os labores de coordinación de todos os eventos vinculados ás novas tecnoloxías e aos estándares abertos que se levan a cabo no marco da party. Dito doutra maneira: Mancomún (mancomun.org), que está a avanzar unha boa parte do programa malia non telo cen por cen pechado, será a porta na que debemos petar para entrar nun espazo máis grande e enriquecer os nosos computadores de programas libres, útiles e en galego. Máis polo miúdo, e segundo sinalan fontes do propio Centro, a idea é actuar nesta nova edición como canalizador das propostas achegadas por todos os axentes integrantes da comunidade de usuarios e deseñadores de software libre, a título

individual, de empresa ou de asociación. Ou sexa, que nesta convocatoria 2009 refórzase o papel integrador de Mancomún como nexo de unión dos esforzos levados a cabo na nosa terra para mellorar o panorama da informática aberta. Con todo, este sistema de organización non é novo e, para quen quixera velos, á vista estiveron os froitos en anteriores convocatorias. Un bo exemplo desta liña de traballo foi a exposición dos moitos proxectos informáticos postos en marcha polos Grupos Galegos de Usuarios de Software Libre (GGULs) e que se levou a cabo en XGN 2008, entre os que se incluíu a tradución ao 100% da interface do OpenOffice.org 3.0 (finalizada en boa medida grazas aos esforzos dos participantes). No que se refire ás actividades preparadas para este ano, o obxectivo é afondar na liña acadada previamente en dúas direccións: cara ao fondo e cara ás beiras (ampliando o abano temático). Que ningún se estrañe se se volve tirar partido da potencial man de obra reunida para finalizar un novo reto como o da tradución do OpenOffice.org. Malia estar suxeita a cambios de última hora, podemos facernos unha idea do miolo do programa grazas a esta listaxe achegada por Mancomún.

Obradoiros

- A. Obradoiro de tradución (Leandro Regueiro): Obradoiro no que se realizaría unha pequena charla introdutoria sobre a localización de software, seguida dunha parte práctica para traducir algún material previamente escollido.
- B. Obradoiro sobre control Automático e Robótica con Ferramentas Open Source (AULUSC): Obradoiro no que se tratará o uso de ferramentas open source para o control automático coa solución de open hardware Arduino. O obradoiro está orientado á construción de mini robots móbiles baseados no Arduino e á explicación de como aproveitar a potencia desta



plataforma co uso do PC e de software de control robótico aberto.

C. Introducción á programación móbil: jme (Alexandre González): Un obradoiro sobre programación con jme en móbiles. Trataríanse temas como formularios e canvases (de forma introdutoria).

Relatorios

A. Instalación Automatizada de sistemas Debian e derivados (Adrián Boubeta): Pequena introdución a instalación automatizada mediante o uso de PXE, DHCP, TFTP e as utilidades do proxecto Debian.

B. Relatorio sobre a rede virtual galega (Lareta.net, Chuza, Blogaliza...)/ (Fran Diéguez): “Dende o staff de www.lareta.net, que é un sistema de microblogueo en galego e proxecto do GLUG, queremos facer unha presentación en público deste sistema, demostración e demais para ser moitos máis persoas usuarias e aumentar así a masa de galegos que navegan na chamada e recoñecida “rede virtual galega”. Nel tamén falaremos das distintas mashups que estamos facendo, alén de chamar a máis desenvolvedores que pola XGN estarán. Lareta.net é un proxecto licenciado con GNU Affero General Public License e os contidos dos usuarios en Creative Commons Attribution 3.0”.

Actividades na zona libre/intranet

- A. Stepmania/DDR
B. Tron/Armagetron

Dando exemplo: espazo colectivo e compartido

Co fin de facer máis fronte común e reforzar pola vía do real o papel colaborativo do virtual, Mancomún, a Dirección Xeral de Promoción Industrial e os representantes dos devanditos grupos de usuarios e deseñadores galegos de software libre compartirán un espazo propio de seu na zona libre para dar a coñecer o seu traballo a todas as persoas que se acheguen por XGN. Neste senso, a estrutura é a mesma cá do ano pasado ou cá posta en práctica na Conferencia Internacional de Software Libre desenvolvida este ano en Málaga, pero reforzada. Por certo, que segundo informa o Centro Mancomún, o espazo destinado a todo este tecido galego de deseñadores de programación aberta presentárase baixo o mesmo lema co que xa o fixera na devandita cidade andaluza: Co Software Libre xogamos todos en Galiza. Precisamente con esta estrutura e

esta campaña, Mancomún sorprendera na CISL expoñendo unha estrutura colaborativa pouco común no resto de comunidades e que atraeu a un gran número de interesados.

Os espazos da Dirección Xeral e os axentes (sobre todo Grupos Galegos de Usuarios de Software Libre, GGUL) en XGN, terán como obxectivo fornecer un espazo que facilite a loxística interna; que permita a difusión de todas as actividades/materiais que se están a facer no eido do software libre; pero, e o que é máis importante, que faga visible o apoio institucional ao software libre a través do Centro de Referencia e Servizos de Software Libre de Galiza.

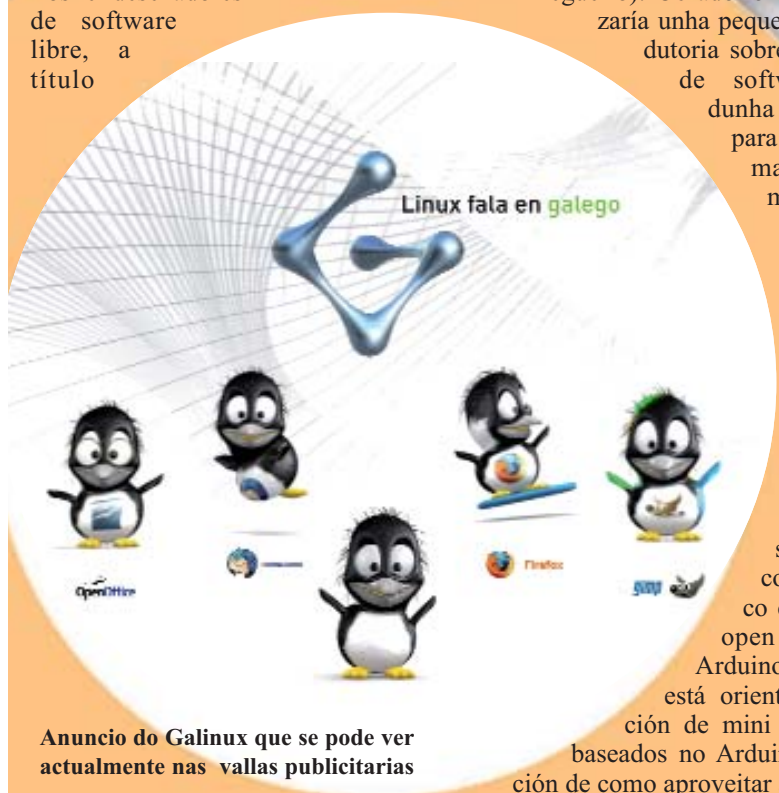
Galinux, protagonista indiscutíbel

A caseta que a Dirección Xeral de Promoción Industrial habilitará no XGN terá como protagonista indiscutíbel ao Galinux. Este completo sistema operativo libre e en galego, desenvolvido por Mancomún, despregará toda a súa imaxe gráfica para atraer ao maior número de xente a coñecer as vantaxes deste sistema. O fondo do stand da Dirección Xeral centrarase na mascota do Galinux, AraOS, e seguirá a mesma liña da campaña de medios que se lanzou durante mes de febreiro para a promoción deste sistema. Ademais haberá un AraOS xigante (2,5 metros de alto) para diversión dos cativos e cativas.

Como iniciativas promovidas dende Mancomún, está prevista a organización do certame de vídeo Eu son un Galinux, que se integrará como apartado dentro da proposta de vídeo-creación promovida dende a propia dirección do XGN.

O concurso, na liña da iniciativa promovida pola Linux Foundation, convoca a calquera participante no XGN a ofrecer a súa particular visión dos anuncios televisivos Eu son un Mac, eu son un PC de Apple, aos que agora se engadiría o terceiro participante Eu son un Galinux.

O obxectivo, sinalan fontes de Mancomún é promover na medida do posible o uso do Galinux sinalando o que esta distribución significa para os que a coñecen, ao tempo que permita inspirar a moitos a probala. O software libre é resultado da colaboración de toda a comunidade, e quen mellor para explicar as vantaxes do Galinux que os integrantes, facéndoo dun xeito desenfadado e ameno. Asemade, habilitarase no propio stand varios computadores con xogos libres e un servidor de descargas dos mesmos aplicativos.



TELEFONÍA 2.0

A FUNDACIÓN BANKINTER, BIC GALICIA E FEUGA AUGURAN EN SANTIAGO A GRAN REVOLUCIÓN COMUNICATIVA DO FUTURO: A QUE VÉN DA MAN DOS MÓBILES

Comparable só á revolución desencadeada pola televisión ou Internet, a pegada social dos móbiles vai alén das conseguidas por estas dúas tecnoloxías. Isto explícase pola súa aceptación e polo seu elemento de continuidade (aseméllase ben ao teléfono de sempre): apenas hai xente hoxe en día que non teña este trebello e o seu uso é probablemente a primeira ponte interxeracional que vemos dende hai tempo.

De feito, a diferenza dos computadores (que crean máis desconfianza), o móbil, aínda que sexa nas súas funcións máis básicas (facer e recibir chamadas), é para moitas persoas maiores unha maneira de comunicarse co mundo e, tamén, de estar no mundo. Así, malia que os analistas non os sinalen como instrumentos de entrada ao dixital e malia que moitas veces o uso que lles damos non é o correcto (en Islandia, identifícanse con todo aquilo que vai en contra da tranquilidade), poden ser definitivamente algo máis que un obxecto de comunicación. Albiscar no futuro e na súa potencialidade foi o obxectivo do encontro convocado hai uns días en Santiago por BIC Galicia e Feuga: un encontro dirixido a mudar a nosa percepción sobre un aparello que, para ben ou para mal, vai xa connosco a todas partes.

Máis polo miúdo, a xuntanza serviu para dar a coñecer as conclusións do informe Tecnoloxías móbiles: apertura e novos modelos de negocio que vén de elaborar o foro de expertos da Fundación Bankinter. Por certo que a presentación contou cun convidado de luxo: Shahram Niri, director de estratexias de Nec Europa, multinacional xaponesa fabricante de dispositivos móbiles e produtos vinculados a redes e servidores. Niri, que amosou un punto de vista positivo perante a crise internacional, sinalou aos móbiles como aparellos integrantes de todo o paquete de cousas e servizos que a xente, malia todo, vai seguir empregando.

Ao seu xuízo, cómpre ollar esta tecnoloxía como un mundo cambiantes que muda perante os nosos ollos, mentres sostemos o dispositivo na man: a televisión e a Rede tardaron un tempo en afianzarse, pero no tempo que requiriron para este obxectivo, xa había en moitos países máis móbiles que persoas. As cifras neste senso poñen de manifesto un gran potencial: a ratio de penetración a escala do mundo está neste intre por riba do 60%, e en países como Francia ou Reino Unido, a penetra-

ción vai alén do 100%.

Amais de cifras e detalles de natureza técnica, Niri achegou en Compostela un interesante percorrido polo móbil a través de tres treitos: pasado, presente e futuro. Ao seu xuízo, están á vista de calquera as consecuencias inmediatas da proliferación e desenvolvemento do aparello: a máis e mellores móbiles e servizos, máis firmes son as probabilidades de que a xente os empregue para conectarse a Internet, para establecer comunicación interactiva con calquera en calquera lugar ou para localizar persoas ou produtos segundo sexa a súa situación. Se antes os servizos de voz eran servizos de luxo (recibíanse sen esixir ningún outro, e custaban até 75 céntimos de euro por minuto), comentou, hoxe asistimos á voz como un elemento básico que pasen pero sen pausa vai adquirindo feitura e fondo de fluxo multimedia. No futuro, estámolo albiscando xa, o eido da telefonía móbil amosará finalmente ás claras até que punto discorreu paralelo á socialización de Internet: un proceso onde os usuarios finais pasan a formar parte da cadea de valor, tal e como se pode ver xa en Facebook ou Twitter. Ao seu xuízo, a telefonía corre a toda velocidade cara a esa mesma situación: un sistema baseado nas persoas que non forman parte directa da empresa pero si que participan activamente da experiencia.

Asemade, haberá máis converxencia tecnolóxica nas telecomunicacións, e non só haberá canles para a comunicación entre individuos, senón que tamén as máquinas terán a súa oportunidade, interrelacionándose entre elas por medio de chamadas e cos fins que sexan precisos. Por exemplo, favorecendo a fluidez da propia comunicación, do mesmo xeito que farán entre si os propios vehículos nos que viaxamos cando nos despracemos por espazos onde se requiran optimizacións da circulación. Este tipo de diálogo entre máquinas, puntualizou, será incluso máis frecuente que o humano.

Para Niri, o paquete de previsións sobre a potencialidade do móbil non se esgota nesta entrada en xogo das máquinas achegando intelixencia: haberá fusións entre empresas, novas oportunidades de negocio, movemento incesante, colaboración entre compañías perfectamente compatible cun equilibrio de competitividade (tal e como se está a ver hoxe en día en determinadas fronte empresariais) e, sobre todo, achegas ao mercado baseadas no usuario. Neste senso e de xeito paradoxal, o movemento a seguir asume dúas direccións contrarias que probablemente acaben por encaixar: por unha banda entrarán máis en xogo as máquinas e pola outra todo tenderá a ser máis humano, máis doado de empregar, máis converxente. “En certa maneira”, engadiu Niri, “asistiremos con este afianzamento e medre da telefonía móbil e das súas redes á creación dunha banda ultralarga ao servizo da transmisión intelixente de datos”. Esta banda, sinalou, estará suxeita a unha

meirande marxe de autoxestión: amañarase e controlarse de xeito independente á intervención humana. Amais disto, augurou, as fronteiras entre os diferentes servizos confirmarán a tendencia a desaparecer que xa se pode rexistrar hoxe a certos niveis, chegando as operadoras a un tipo de control moito menos agresivo da súa rede: *“Tirarán abaixo a reixa que controla hoxe en día o seu propio xardín”*.

Posibilidades de negocio

A investigación da Fundación Bankinter presentada en Compostela pretende destacar en todos os seus detalles as amplas posibilidades de desenvolvemento que presenta unha tecnoloxía ben presente nas nosas vidas: o teléfono móbil. Para os creadores do estudo, non existe plataforma nin ferramenta de telecomunicación que gozase ou goce dunha mínima parte do proceso de espallamento que experimentou a telefonía móbil ao longo destes anos. Tendo en conta que están en case todos os fogares da nosa terra, sinalaron, e tendo en conta a súa capacidade de unir o tradicional co novo (entre os usuarios destes trebellos hai persoas de todas as idades e niveis de coñecemento), é probable que vaian acadar o que nin a televisión nin os computadores en liña acadaron aínda: a Sociedade da Información plena.

As cifras xerais acompañan: hoxe en día e centrándonos no eido español, o número de terminais supera hoxe nun 50% á cifra de habitantes. A maiores, en países como Francia ou Reino Unido, a taxa de penetración está arestora nunha porcentaxe de máis do 100%. Isto, acompañado de outros sinais de medre, debuxa un panorama interesante non só para fabricantes e operadoras, senón para empresas de servizos web (posto que a tendencia é a de que cada vez haxa máis xente en liña grazas ao móbil), de contidos ou de xestión comercial (máis compras e vendas a través do terminal). Amais de todo isto e de xeito paralelo, medrarán as posibilidades de participar activamente nese mercado dende a sociedade de usuarios (tal e como se está a ver xa coa Web 2.0, a do Facebook ou YouTube, pero ao grande) e mesmo dende o tecido internacional de voluntariado (a chamada mobilidade: a conexión de beneficio mutuo entre ONGs e operadoras, que contribúe a facer máis doada a achega económica aos países máis pobres).

Pero hai máis datos a ter en conta reflectidos e avaliados no estudo de Bankinter:

- Cada vez os móbiles serán máis verdes. De feito, ao longo de 2008 experimentouse un importante auxe da demanda deste tipo de aparellos, tanto no que se refire á procura da redución de consumo de enerxía como na busca de fontes alternativas.

- As posibilidades dos móbiles de cara ao desenvolvemento das redes sociais que xa podemos ver en Internet son altísimas: a posibilidade de localizar aos usuarios da rede en cuestión é un valor engadido.



A INTERNET QUE FALA POR SI SOA

O SERGAS PON EN MARCHA UN SERVIZO PARA CONVERTER A VOZ CONTIDOS WEB

Unha boa parte das carencias da Rede e da informática en xeral veñen pola súa suposta universalidade. Dito doutro xeito: se deixamos a construción da Sociedade do Coñecemento unicamente en mans das iniciativas privadas con febre de lucro, corremos o risco de que todo estea feito en base ás características do groso dos clientes (e quen non entre dentro desa visión, que se esqueza de ser internauta). Para que se entenda: que pasa cando non temos visión abonda como para todo o que nos ofrece a pantalla? As solucións a estas carencias amosan unha vez máis que aprendimos ben pouco ao longo deste tempo sobre accesibilidade no mundo real: vanse achegando agora que xa está feita unha parte da Rede. Con todo e en boa parte por iso, a obriga de poñérmolos mans á obra está máis vixente ca nunca.

Exemplos desta liña de traballo hai moitos, e algúns dos máis salientables atopan acubillo precisamente na nosa xeografía. Por exemplo a ferramenta Voxweb, sistema de conversión de voz de contidos textuais que o Servizo Galego de Saúde está a ofrecer nos seus portais web

(www.sergas.es/MostrarContidos_N3_T01.aspx?IdPaxina=90802), en galego e máis en castelán. Entre outras cousas e como indica o seu nome, permite pórle son ao que naceu sendo silente. A ferramenta, que foi integrada da man da empresa do mesmo nome (www.voxweb.es) e Tecnocom

(www.tecnocom.es), aplícase arestora a todos os procesos e interfaces que o Sergas mantén como pezas do seu servizo en liña ao cidadán.

A proposta, como se pode supoñer, insírese no camiño da accesibilidade e a inclusión: especialmente axeitada para persoas con diversidade funcional ligada aos problemas de visión, ou ben para internautas acabados de chegar á Sociedade do Coñecemento. Asemade, incorpora algunha que outra das principais características da Internet de hoxe: é interactiva e achega comunicación personalizada e baixo demanda do usuario.

Segundo indica o Sergas, o seu funcionamento é doado: non hai máis que empregar o reprodutor que inclúen as páxinas web do seu portal activadas para a lectura do texto. Para comezar a usar a ferramenta, non temos máis que premer e escoitar. Asemade, sinalar que os controis da aplicación posibilitánnos o manexo integral da lectura, descargar un arquivo en formato mp3 co texto lido ou regresar ao estado inicial do reprodutor para mudar a velocidade da voz.

Co fin de ver de xeito correcto os contidos destas páxinas é preciso descargar e instalar o Adobe Flash Player Plugin no sistema. Con este proceso, o equipo dende o que nos conectemos estará preparado para amosar a información. Por certo que o devandito programa soporta a meirande parte dos navegadores de uso máis común: Firefox, Internet Explorer ou Opera. Polo que respecta aos requirimentos propios do computador que teñamos entre mans, sinalar que serán os habituais no manexo de contido multimedia: tarxeta de son, altofalantes, etc.

Xa nun nivel máis técnico e segundo informa a firma Tecnocom (colaboradora no proxecto dende as súas sedes da Coruña, Santiago e Vigo), a solución achegada, ademais dos servizos precisos para unha integración nos contornos web do Sergas, propón unha arquitectura baseada nun display de con-



versión a voz para contidos web baseado nun produto do fabricante Voxweb, especializado no deseño de aplicacións con voz. A ferramenta, engaden fontes da

devandita empresa, inclúe un motor TTS do fabricante Loquendo, firma que colaborou con Tecnocom na tarefa de desenvolver a voz existente na lingua galega.

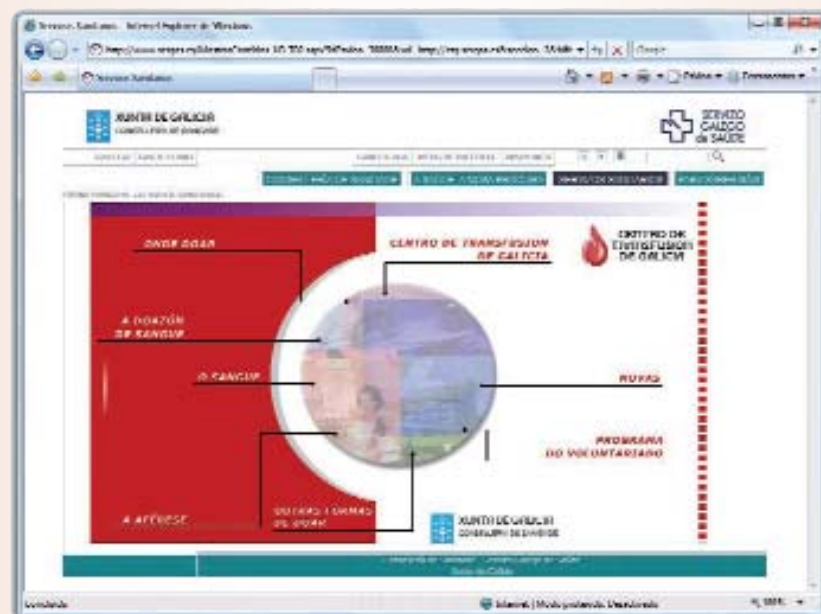
Máis cidadanía dixital nas webs de Sanidade

A Consellería de Sanidade segue a reforzar a súa achega web cun duplo obxectivo que se complementa a si mesmo: subministrar máis información á sociedade e facer doado o acceso a esa información. Nesta liña é onde se insiren os novos servizos incluídos dende hoxe nas webs www.galiciasade.es e www.sergas.es, recursos entre os que se inclúe unha canle para formalizar encontros co persoal médico e probas en hospitais. Neste novo apartado, amais da posibilidade de consultar información persoal de citas e consultas (tanto as confirmadas como as rexistradas pendentes de data e hora), o internauta terá ao seu alcance tecnoloxía avanzada para garantir a confidencialidade dos datos: o acceso será controlado mediante o emprego dun certificado dixital que achega a garantía da identidade do usuario que accede.

Segundo informa Sanidade, a canle de comunicación entre o servidor e o equipo que fai a consulta está tamén encriptada para asegurar a confidencialidade dos datos. Por certo que este recurso é en certa maneira unha ampliación e unha mellora do posto en marcha en decembro de 2007, que posibilita a comunicación en liña cos pacientes para consultar a súa situación persoal na listaxe de espera cirúrxica.

O paquete de novidades incluídas nos devanditos espazos da Consellería de Sanidade complétase cun portal específico orientado á cidadanía (dende o que se pretende facer o máis doado posible a comunicación coa sociedade e a achega de recursos, todos eles clasificados e ofrecidos dun xeito moito menos disperso) e un apartado en liña para o envío de suxestións e queixas relacionadas cos centros e unidades onde estea implantado o Sistema de Hestión denominado *QUERES*. Subliñar que *QUERES* é un programa dirixido a asegurar o cumprimento dos dereitos sanitarios das galegas e dos galegos, e para facer uso del só teremos que cumprimentar o formulario electrónico que se incorporará ao respecto.

Polo que respecta ao portal para a cidadanía, dicir que entre outras cousas inclúe unha Oficina virtual destinada a servir de punto de unión entre a sociedade e administración sanitaria: nela, estaremos en disposición de facer os trámites máis comúns relacionados coa saúde como son a cita en Atención Primaria, o cambio de médico, ou a solicitude de tarxeta sanitaria.



ALUMNOS Á PAR QUE XOGADORES

A EGAP DESENVOLVE
UN VIDEOXOGO QUE
FAVORECE A BOA
PRÁCTICA DA NOVA LEI
DE CONTRATOS DA
XUNTA



Co obxectivo de favorecer e impulsar o coñecemento e as boas prácticas no tratamento da nova Lei de contratos do sector público entre os traballadores da Xunta de Galicia, a Escola Galega de Administracións Públicas (EGAP) vén de desenvolver o *Xogoleco*, un xogo interactivo que lle permitirá aos usuarios familiarizarse coa devandita lei de xeito sinxelo e divertido.

O videoxogo, que vai dirixido, principalmente, aos empregados da Administración e a todas aquelas persoas interesadas nesta normativa, conta con cinco modalidades de xogo distintas, e está accesible a través da páxina web da Escola (egap.xunta.es/xogoleco).

Esta experiencia é, segundo os seus responsables, “pioneira nas escolas de administración pública de España”, e está baseada na tendencia, cada vez máis frecuente, de empregar videoxogos como novos modelos de ensino-aprendizaxe, denominada *Game-Based learning*.

Neste senso, nos últimos anos

está a medrar o número de empresas e entidades que comprenden a importancia de incorporar instancias lúdicas aos seus procesos formativos, tendo en conta que os videoxogos, como calquera outro recurso cultural, son ferramentas de socialización que aportan ao xogador competencias e habilidades instrumentais e sociais.

Funcionamento

Para participar no *Xogoleco* o primeiro paso é rexistrarse, e para iso, o usuario deberá introducir distintos datos básicos como o seu nome, apelidos e posto de traballo ou ocupación, así como o nome de usuario e o contrasinal escollido; estes últimos serán necesarios volver a inserilos cada vez que o usuario desexe acceder de novo ao xogo.

O segundo paso que debe dar o xogador é acceder aos contidos do xogo; farao a través dunha lectura detida do bloque Nova Lei, no que

se atopa un mapa conceptual co que acceder a todo o desenvolvemento normativo. Asemade, no bloque Novidades atoparase unha explicación detallada de todos os cambios introducidos pola nova normativa de contratos do sector público respecto da anterior.

No momento de comezar a xogar as modalidades entre as que se pode optar son as seguintes: *parellas* (emparellar termos coa súa definición), *roda* (resolución en cinco minutos dunha serie de preguntas correspondentes a unha roda de letras), *encrucillado* (relacionado co tema de estudo), *aforcado* (clásico xogo do aforcado no que tes que adiviñar un termo a través da definición achegada) e *completar os textos* (elixir a palabra adecuada dun listado que se te ofrece para completar correctamente un texto).

Puntuacións

Cada vez que se remate un xogo obtense unha puntuación que, de ser das máis elevadas entre todos os usuarios, aparecerá nun *ranking global*.

Cada un dos xogos puntúa dun xeito distinto: no xogo das parellas e no de completar textos cada acerto sumará un punto e cada erro restará; na roda obtense tres puntos con cada certo e restárase outros tres con cada equivocación; no encrucillado gáñanse cinco puntos por cada palabra acertada e os erros non contarán e, por último, no aforcado obtense un punto por cada letra acertada e tampouco contarán os erros, aínda que só haberá cinco intentos antes de aforcarse ao moucho. Pola súa parte, o total de puntos do *ranking global* será igual á suma dos puntos obtidos en cada xogo, polo que, cantos máis xogos se fagan, máis puntuación se obterá na clasificación.

A nova Lei de contratos, a *Lei 30/2007, de 30 de outubro*, ten por obxecto regular a contratación do sector público, a fin de garantir que a mesma se axuste aos principios de liberdade de acceso as licitacións, a publicidade e transparencia dos procedementos e a igualdade de trato entre os candidatos.



O MERCADO QUE XA NON É

DAMOS CONTA DALGÚNS DOS ESFORZOS MÁIS RECENTES DO NEGOCIO DA MÚSICA POR PROCURAR NA REDE CANLES DISTINTAS DAS APOIADAS NA VENDA DE CDS INACCESIBLES PARA O COMÚN DOS SEAREIROS



Agora que nin a Rede nin a industria discográfica tradicional son iguais que hai cinco anos (á primeira foille ben, á segunda non tanto), non está de máis que vaimos paseniño albiscando cal vai ser o futuro do mercado da música e como afecta aos que queren –por riba de todo– seguir escoitando cancións nos seus reprodutores e do xeito que sexa.

Pois ben: máis que do contido, os cambios veñen sobre todo do lado da forma (en troques de CDs físicos nas tendas aos prezos –elevados– de sempre, teremos ao noso alcance arquivos dixitais que oscilarán entre o gratuito e o máis ou menos económico). Haberá pois na Rede diferentes versións do que se practicaba até o de agora: as redes p2p e as propostas dos propios artistas por ofrecer música o máis libre posible son o equivalente multitudinario do que consistiu sempre en ir pasándonos discos, mentres que a apertura de páxinas web de escoita e venda de cancións constitúe a translación ao dixital do modelo-tenda.

Yes.fm sae con dous millóns de cancións e 170.000 discos

Neste paquete de apertura de posibilidades na Internet é onde se insire un dos servizos que máis medra no eido estatal: Yes.fm, unha canle en liña que vén de lanzar a versión final logo de cinco meses en *beta* e que semella construírse seguindo polo miúdo o que a industria discográfica tradicional só pasaba máis ben polo *forro*: as opinións dos usuarios.

O servizo, que non é outra cousa que unha tenda pero en liña, permite arestora escoitar máis de dous millóns de cancións e 170.000 discos que veñen achegados por grandes empresas en camiño da reconversión (EMI, Universal, Warner Music e SonyBMG) e unha chea de selos do eido independente. A web, que se cen-

tra sobre todo na achega musical vida de España, apóiase no que ben podería ser a tarxeta de presentación da nova orde de Internet: a posibilidade de crear comunidades. Así, Yes.fm permítelles aos usuarios rexistrados poñer en marcha espazos persoais propios de seu, compartir listaxes de reprodución, escoitar as escolmas dos demais internautas ou até dar conta das recompilacións feitas polos seareiros da música mellor e máis acreditados (críticos, especialistas, afeccionados de pro, etc).

Entre as novidades recentes da páxina web con respecto ao ofrecido ao comezo da súa andaina, hai case medio ano, inclúese a presentación dun deseño e pantalla de uso máis sinxelo, con máis presenza das cores brancas e das ferramentas principais facilmente localizables. Asemade e entre outras melloras, inclúese un buscador que non require criterios engadidos de procura, atallos para chegar de xeito rápido ás listaxes de reprodución (*playlists*), melloras nas fichas dos músicos, noticias internacionais do eido da música, un menú para cada usuario (persoal) e unha ferramenta en liña que lle relembra ao internauta rexistrado as cancións máis recentes das escoitadas. Polo que respecta aos custos do servizo, sinalar que arestora se achega un prazo de proba para os internautas interesados en facer uso do servizo e que permite entre outras cousas dar conta a fondo e libremente do catálogo do servi-

zo. Máis tarde poderán seguir usándoo de balde (con certas restricións no acceso á totalidade do repertorio) ou pagar 3,95 euros ao mes ou 39,5 ao ano co obxectivo de dispoñer de toda a escolma habilitada.

Música por Internet con Rockola.fm

Se es dos que che gusta escoitar música até debaixo da auga e estás un pouco canso de pór as coleccións que tes na casa unha e outra vez, na redacción de Código Cero vimos de dar cunha solución á túa medida na Rede Rockola.fm, unha páxina web que che permitirá poñer cancións axeitadas ó teu estado de ánimo ou de décadas pasadas sen ter que remexer e botar man de discos que nin seque- ra sabías que tiñas.

Trátase dunha radio por Internet ao estilo de Last.fm que conta cun completo buscador de cancións ás que se poden acceder a través de múltiples opcións de personalización para o usuario: por década á que pertence, artista que a interpreta, título ou etiquetas adxudicadas por outros usuarios.

Asemade, este servizo permítelles aos internautas crear as súas propias emisoras coa música que prefiran ou premer na

ligazón de “*emisoras xa creadas*” que conteñen diferentes estilos e artistas acordes ás súas necesidades máis específicas; por exemplo Rockola.fm xa ten creada a emisora *Érase unha vez* que inclúe temas infantís e bandas sonoras de series de debuxos animados e contos ou a emisora *Guatque80*, que ten todo o que precisamos para animar a festa de aniversario dos nosos pais e non fracasar no intento.

Podemos incluso ir máis alá e escoller as cancións máis axeitadas para a nosa disposición no intre no que nos conectamos, ou os temas dunha década en concreto. Con estes parámetros, o servizo buscaranos a música acorde ás nosas peticións e permitiranos opinar se nos gusta ou se non nos gusta para ter en conta a nosa decisión en vindeiras ocasións. Deste xeito, a medida que vaimos escoitando máis e máis cancións, o sistema irá ao gran á hora de ofrecernos os temas, sen ter que dar voltas ou rexeitando o que soa unha e outra vez.

Tratándose dunha web recente non podía faltar, asemade, unha rede social con múltiples opcións, onde os usuarios poden compartir as súas emisoras e músicas preferidas.

MySpace ofrecerá música de libre escoita

Coma toda rede social que, amais de servizo para comunidade en liña, tamén é negocio, MySpace anda a procurar camiños para espallarse. Camiños para facelo semella haber moitos, pero o elixido nos últimos tempos é sen lugar a dúbidas un dos máis duros e, sobre todo, un dos máis convulsos. Falamos do da música dixital, eido no que MySpace semella irromper con máis vontade de facer amigos que de perdelos, tanto pola parte da industria como dos internautas en xeral. Para comezar, a nova estratexia de MySpace parte do seguinte alicerce: haberá música de libre escoita. Isto vai ser posible grazas ó acordo asinado entre a devandita rede social e catro empresas que actuarán de patrocinadores da proposta en liña: McDonald's, Sony Pictures, Toyota e State Farm. Por certo que os temas musicais que se poderán escoitar de xeito aberto e en *streaming* pertencen a tres grandes da industria: Sony BMG, Universal e Warner Music. A iniciativa de MySpace, ademais desta oferta, completárase cun servizo que parece encamiñado directamente a competir co iTunes de Apple, tenda musical en liña que até o de agora fica invicto no seu eido. Pois ben: a idea da dita rede social e máis concretamente do proxecto MySpace Music é poñer o catálogo dos devanditos selos para descarga, ben sexa de pago ou (a través dun sistema de achega de publicidade) de balde. Por certo que MySpace Music, que estará en breve dispoñible, contará con Amazon en labores de promoción.



Imaxe de Paul Pomeroy vista no Flickr; arriba, imaxe do caderno de Umax 46

A INTERNET, COUSA SERIA

O VALEDOR DO POBO ALERTA DOS PERIGOS DA REDE PARA OS MÁIS PEQUENOS



Internet é como queiramos que sexa: o uso que lle deamos e como nos comportemos determinará a súa propia natureza. Se de algo é culpable a Rede é de favorecer a cuestión do anonimato, pero nin sequera isto depende cen por cen dela: en realidade, non fai máis que reproducir as cousas malas e boas da sociedade que lle deu acubillo. Sen deixar de lado a necesidade de informar polo miúdo de todo

aquilo que ten de positivo (coñecemento, comunicación, lecer), para o Valedor do Pobo hai unha realidade que se impón: cómpre non deixar nunca de lado o feito de que pola Rede tamén se coa o que de negativo ten o sistema social actual para os máis pequenos. Neste senso, e sen caer no recurso doado de identificar a Internet con delito, calquera iniciativa de sensibilización que se faga é pouca.

Precisamente nesta liña de dar a coñecer a realidade polo miúdo da Rede é onde se insire a nova proposta do Valedor (valedordopobo.com) para os colexios galegos: a distribución entre alumnos de Infantil e Primaria de 100.000 exemplares dun tríptico dirixido a fomentar o emprego seguro das novas tecnoloxías por parte dos menores.

O material en cuestión, que segundo apunta a oficina do Valedor vén escrito na linguaxe máis directa posible, achega recursos e consellos para aplicar ás máis diversas ferramentas: chats, correos electrónicos ou redes sociais.

A idea básica da iniciativa, neste senso, é informar de que é principalmente nesas ferramentas onde, do mesmo xeito que se achega información propia, tamén é requirida por outros usuarios, e estes non sempre teñen a mellor das intencións. A guía, que tamén vai dirixida a concienciar a pais, mestres e titores, informa polo miúdo dos riscos de navegar pola Rede sen contar coa supervisión familiar axeitada ou do profesorado, e mesmo dá conta do perigo de facilitar datos persoais ou de terceiros

por medio da Rede. Entre outros consellos, a guía ofrece os seguintes: fuxir do intercambio de datos con estraños, preservar en segredo claves e contrasinais de emprego particular, pedir sempre o asesoramento de pais ou mestres ou solicitar a axuda dos maiores á hora de facer un rexistro en redes ou chats.

O tríptico tamén recomenda o uso de nicks ou pseudónimos para preservar a intimidade dos usuarios.

A través desta proposta, informa a oficina do Valedor, os alumnos e alumnas

poderán aprender que a descarga de arquivos ou programas que non se coñecen é tamén perigosa, ao existir aplicacións espía que

se instalan nos ordenadores “para roubar o que hai neles e para cometer delitos”. A guía tamén fai fincapé no coidado que hai que ter á hora de colgar fotos sen permiso dos retratados ou de abrir webs persoais ou blogs sen coñecemento dos pais ou dos titores. Para rematar, o Valedor aconsella aos usuarios máis pequenos da Rede que informen polo miúdo e decontado de calquera cousa estraña que localicen durante as súas sesións en Internet.



Intervida remodela a súa web infantil

Moitas veces, o feito de pensar que as cousas poden ser mellores do que son se se quere, pode axudar a cambiarlas; porén, para facer do noso mundo un espazo mellor (que ninguén dubida que é necesario), precisamos da axuda de todos, incluídos os máis pequenos, que a fin de contas son os adultos do futuro e os que terán a fivola polo mango á hora de repartir os recursos da natureza con xustiza. Se cadra por isto, a organización de desenvolvemento Intervida vén de presentar recentemente unha nova páxina web infantil que vai dirixida especialmente aos nenos e nenas de entre seis e once anos para “potenciar o seu espírito crítico e axudarlles a entender as desigualdades do mundo”.

A web SOL (intervida.org), que así se fai chamar, preséntase a modo de hogo, cunha interface moi divertida para os máis cativos da casa, e ten como obxectivo espertar a curiosidade dos e das menores “cara ao coñecemento de realidades distintas ás súas”, contribuíndo a que afagan a adoptar posturas de reflexión e diálogo “como vía para a resolución de conflitos”.

Con esta iniciativa, o departamento de Educación para o Desenvolvemento (EPD) da organización, pretende acadar (mediante un enfoque lúdico) que os cativos e as cativas “señen quen de analizar o seu contorno e construír unha actitude crítica e responsable cara á sociedade”. É por isto que os seus responsables directos remodelaron a web para presentala do xeito máis dinámico, atractivo e con maior riqueza de contidos facendo que a súa navegación fora moito máis que un hogo.

O portal SOL, que forma parte dunha iniciativa de maior envergadura que inclúe unha revista en liña e outra impresa, permítelles aos seus usuarios (por cativos que señen) navegar polas distintas seccións da web, tales como hogos, bibliotecas ou obradoiros, para ir descubrindo por si mesmos cal é a situación do mundo actual.

Asemade, o portal inclúe unha sección destinada aos docentes e, dentro de pouco, segundo anunciaron os seus responsables, incorporárase a posibilidade de acceder á sección Club, “unha comunidade especificamente deseñada para os usuarios habituais”.

O proxecto SOL conta cunha serie de personaxes que, a través das súas viaxes polo mundo, dan a coñecer a diversidade cultural e achegan aos nenos e nenas temas tan polémicos como a desigualdade, a pobreza, a alfabetización, a interculturalidade, os dereitos humanos, a explotación laboral infantil e a protección do medio.



Loitando contra a Fame a golpe de click

A Rede é para a actividade solidaria un extenso eido de acción onde se ofrecen condicións de acústica antes practicamente impensables. En boa medida e se se aproveitan as opcións, ten feitura de auditorio internacional. Disto, de conseguir a meirande audiencia en liña é do que trata a iniciativa que veñen de lanzar Twix, Acción Contra el Hambre e M-80: unha campaña encamiñada sobre todo a sensibilizar á sociedade sobre a realidade dun drama que, lonxe de diminuír na súa crueza, semella intensificarse a medida que o mundo que ha é rico se enriquece máis. Falamos da Fame e desnutrición que afecta aos habitantes de medio planeta e especialmente aos que menos recursos teñen para valerse: os nenos. Como o seu propio nome indica (Un click contra a Fame), a iniciativa naceu con vontade de ser directa e de situar entre a posibilidade de axuda e a axuda mesma o menos espazo posible.

A proposta, malia a amplitude herénica dos seus obxectivos, horde para un tempo e espazo ben definidos: o Mali de hoxe, un dos cinco países máis pobres do planeta e, arestora, vítima dunha vaga de desnutrición.

Podemos dar conta da iniciativa na web www.unclickcontraelhambre.com.

Con este proxecto web colectivo e solidario, a firma Twix fará doazón de 20 céntimos de euro cada vez que un internauta acceda á páxina web. Os cartos que se recibían irían destinados a Acción Contra El Hambre para loitar contra a Fame infantil no dito país e para a posta en marcha de dous centros de rehabilitación nutricional aguda e de 47 unidades de apoio móbiles.

PARLAMENTO ABERTO

A CÁMARA GALEGA FAI RECONTO DUN PROCESO DE DIXITALIZACIÓN ENCAMIÑADO A FACER DO HEMICICLO UN ESPAZO A MEDIDA DE TODAS AS GALEGAS E GALEGOS



O proceso de dixitalización das institucións públicas constitúe arestora un completo traballo de renovación interna para acadar, principalmente, un mellor funcionamento externo. Dito doutro xeito: trátase dun labor de remodelación a todos os niveis que non se concibe nin pode chegar a bo porto senón ten en conta aquilo que non actúa de xeito directo no proceso. Neste caso concreto, a cidadanía.

Situar ás galegas e galegos por enriba de todo é, segundo vén de informar o Parlamento de Galicia, o gran obxectivo da tarefa de dixitalización da que está a ser obxecto: unha tarefa que permitiu a comunicación fluída do Parlamento coa cidadanía e, o máis importante (subliñan fontes da propia Cámara), estableceu un diálogo de ida e volta que complementa e amplifica a definición por excelencia da Rede actual: participativa. Ou sexa, que grazas ás redes tamén nós podemos formar parte activa da vida do Parlamento. Este viaxe cara a adiante, unha viaxe de espallamento, apóiase nun uso das novas tecnoloxías da información para que se cumpra outro gran paradoxo do noso tempo: o virtual ponlle finalmente faciana ao real. Para que se entenda: o electrónico humaniza, e isto estase a materializar nunha serie de iniciativas postas en marcha pola Cámara galega:

- **Melloras na comunicación interna:** adaptación aos novos tempos do traballo na rúa do Hórreo e en toda a xeografía galega. O proceso de remodelación polo vello do tecnolóxico tivo un pilar fundamental na habilitación dunha oficina móbil para os/as parlamenta-

rios/as. A intención da Cámara foi achegarlles un tratamento de datos e servizos virtuais e, máis polo miúdo, do equipamento físico que o fixera posible: computador portátil, impresora, teléfono móbil de última xeración, posta en marcha de ADSL e Wi-Fi (acceso á Rede sen fíos) nos domicilios. Neste senso e como unha das principais particularidades do proceso habilitado na Cámara galega perante o das demais institucións estatais, dicir que a iniciativa incluíu a instalación de pantallas táctiles nos escanos, no hemiciclo e nas salas de comisión, optimizándose deste xeito o labor dos membros do Parlamento e evitándose, a maiores, a achega tradicional a cada un deles (75) da documentación plenaria e das comisións.

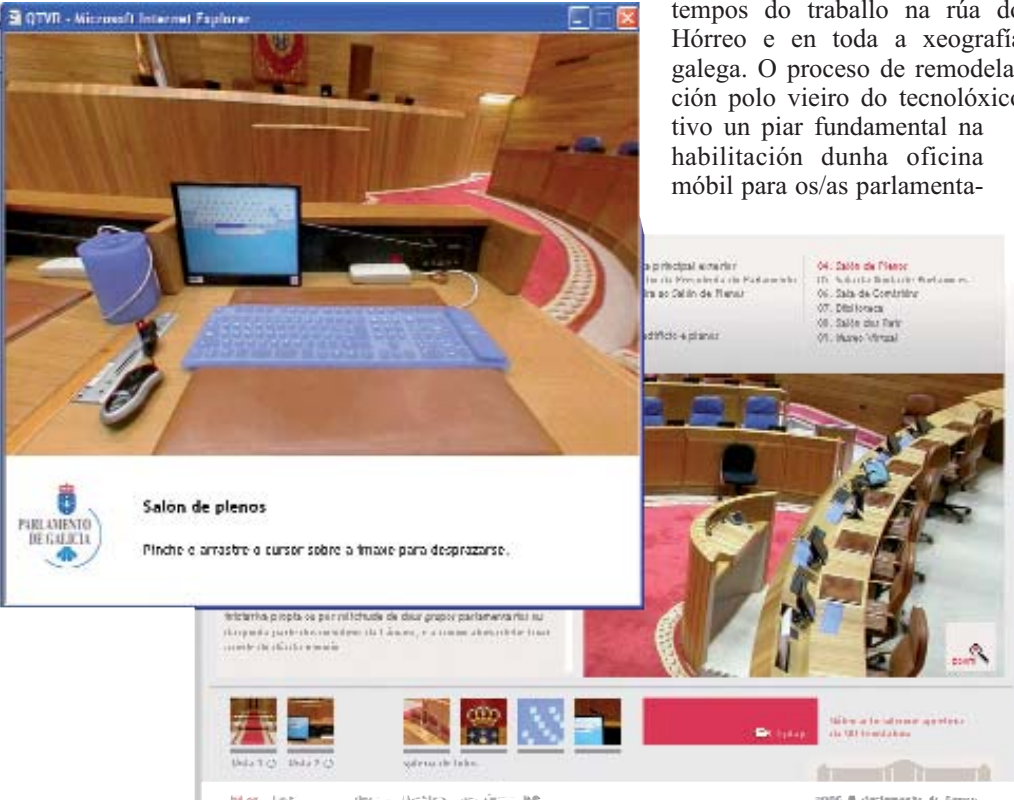
- **Servizo de medios audiovisuais.** A aposta pola renovación da Cámara galega polo vello do tecnolóxico-dixital incorporou tamén unha viraxe cara a canles comunicativas de escasa presenza até o de agora nestas institucións: as canles audiovisuais. A idea fundamental foi a mesma có de todo o proceso, pero específica: non limitar a vida do Parlamento á sede física do Hórreo en Santiago. Para isto, e coa consolidación do servizo de medios audiovisuais, a cidadanía ten a opción de seguir a actividade parlamentaria a través das redes (sinalar que esta actividade tamén se achega en formato de linguaxe para persoas xordas). Amais de todo isto, a Cámara leva a cabo a retransmisión e gravación de plenos, comisións e actos da institución en DVD, Windows Media, DVCPPro e todos os formatos de audio dixital. Polo que respecta á cobertura técnica, engadir que a institución está a reforzar a súa estratexia en materia de actualización e posta a punto: a propia natureza das tecnoloxías, evolucionando dun día para outro a gran velocidade, obriga a este proceso. En detalle, o labor consiste en actualizar o software dedicado á produción, transmisión e cobertura de actividades simultáneas, some-

tendo tamén a un proceso análogo de actualización a todos os sistemas de arquivo de vídeo en calidade de emisión, así como de publicacións e creación de actas.

- **Portal web.** Face segunda do Parlamento que amplía coma un altofalante o que de activo ten a primeira, o edificio da rúa do Hórreo en Santiago, parlamentodegalicia.es é algo máis ca unha xanela a un hemiciclo. A intención da Cámara, que somete á páxina web a un proceso constante de renovación, é subir un novo chanzo cara a comunicación directa, neste caso concreto de cara á cidadanía, sendo a posibilidade de interactuar un dos elementos que a diferencia. Dito doutra maneira, a intención é permitir que as galegas e galegos apliquen á vida parlamentaria un principio que xa teñen presente para a súa vida nas redes: o principio de participar. A páxina, que segundo indican as fontes da Cámara responde aos criterios de transparencia total e compromiso coa sociedade galega, vén de introducir recentemente un feixe de melloras. Entre estas insírense as propostas *Ponencia virtual* (iniciativa que achega a oportunidade para enviar suxestións e comentarios ás iniciativas en trámite) ou a TV do Parlamento (que, como o seu propio nome indica, constitúe unha retransmisión en tempo real da actividade da Cámara). Asemade, tamén se puxo en marcha un servizo de contacto directo cos membros do Parlamento galego e cos grupos: isto consiste nunha mellora sobre as páxinas web propias de cada representante da Cámara, nas que se incorpora unha sección para que a sociedade enteira teña ao seu alcance unha canle específica de consulta persoal.

- Sitio web dedicado á emigración. Co obxectivo de mellorar na medida do posible as canles de comunicación cos galegos e galegas no exterior, o Parlamento vén de abrir unha sección dentro do seu portal onde se dá acubillo a todas as propostas da Cámara que poidan ser

Detalles dunha visita virtual á Cámara



de interese para o colectivo emigrante. Amais disto, incorpórase un apartado para dar conta de todos documentos tramitados na Comisión correspondente.

- **Acceso á información.** A través da páxina web do Parlamento, a comunidade de internauta ten ao seu alcance o coñecemento xerado pola propia institución. O fin desta proposta en concreto é ceibar de atrancos o camiño que leva da cidadanía á Cámara e viceversa, pondo a vontade de transparencia como pilar fundamental desta comunicación só posible na súa totalidade grazas á concorrencia das novas tecnoloxías. Neste senso, cómpre sinalar que a comunidade internauta está en disposición de facer un seguimento polo miúdo dos debates legislativos, dos expedientes de iniciativas parlamentarias ou, en xeral, das tramitacións de calquera proposta da Cámara.

- **Información á carta.** Trátase dun subscritor temático que lles achega aos cidadáns subscritos informacións que poden ser do seu interese. Ten unha periodicidade de unha vez por semana.

- **Hemeroteca.** A web do Parlamento de Galicia incorporou unha ferramenta que posibilita a recuperación de datos publicados ao longo dos últimos anos. Máis polo miúdo, permítelle á cidadanía coñecer por primeira vez os fondos audiovisuais cun arquivo que se remonta ao ano 1992. Segundo informa a Cámara, a dixitalización destes documentos achegou a posta en valor dun material que se atopaba en proceso xa avanzado de deterioro.

- **Visita virtual.** Entre as moitas vantaxes que achega a Sociedade da Información, unha das máis salientables é unha curiosa viaxe de ida e volta: subministra a posibilidade de coñecer virtualmente lugares, institucións ou persoas para, máis tarde, ampliar o coñecemento real que se ten deles. Esta facultade da Internet rompe cos límites espaciais dos espazos físicos, como tamén pretende facelo a proposta Visita virtual do Parlamento, servizo que, como o seu propio nome indica, favorece de cara á cidadanía o que de xeito común se coñece como xornada de portas abertas (a

diferenza é que acó falamos dunha xornada continua). Segundo sinala a Cámara galega, os datos das visitas ao portal web certifican o interese dos galegos e galegas neste e noutros servizos. En 2007, no período de xaneiro a xuño, o sitio en liña recibiu 76.445 visitas de 32.806 visitantes diferentes, co que o número de accesos medrou nun 32,4% con respecto ao mesmo período do ano 2006, que foi de 56.986. Polo que atinxe ao ano 2005, a web do Parlamento foi obxecto de 64.682 visitas, fronte ás 119.392 de 2006. Isto, informa a Cámara, representa un medre na cifra de accesos dun ano a outro do 84,5%.

- **Comunicación externa.** As canles de comunicación externas son en boa medida un dos máis salientables recursos nos que se apoia o Parlamento para chegar a todos os estratos da sociedade. A Cámara, no camiño de recoñecer este labor informativo sobre a actividade que xurde dela e de calquera outro escenario, puxo en marcha ao longo dos últimos anos unha serie de melloras para facer máis doado o que facer dos xornalistas. Deste xeito, entre outras medidas (físicas e/ou virtuais), habilitouse unha sala de prensa con conexións libres á Rede (con computadores accesibles para todas e todos) e equipouse o propio emprazamento da Cámara cun sistema de sinal para emisións con son e vídeo que lles asegure aos medios de información audiovisuais a mellor cobertura posible das actividades desenvolvidas. Amais disto, o Parlamento habilitou tomas adicionais e amplificou o radio de acción do sinal, establecendo a maiores un servizo para enviar os datos até os centros de produción dos medios. Asemade, mantense unha conexión constante nas cabinas dos medios de radio.

Por outra banda, cómpre lembrar que os xornalistas dispoñen -a través do portal web- de libre acceso á documentación ligada ás sesións que teñen lugar no emprazamento da Cámara, labor de achegamento aos datos que se complementa co envío da información por correo electrónico aos propios traballadores dos medios: textos, imaxes, gráficas, etc.

Visitas reais: case 55.000

O Parlamento de Galicia recibiu na presente lexislatura un total de 54.428 visitas cidadás que participaron nas distintas actividades ofrecidas pola Cámara autonómica. A Oficina de Relacións Cidadás da Cámara autonómica ofreceu nesta etapa un programa de visitas guiadas á institución, que supuxo un incremento do 41,5 por cento dos visitantes entre o ano 2005, último da pasada lexislatura -no que foron recibidas 11.250 persoas-, e 2007 -con 19.215 persoas-. No que levamos de ano, as visitas á autonómica ascenden ás 14.690 visitas.

O programa de visitas da Cámara autonómica inclúe desde o pasado mes de setembro as instalacións de climatización xeotérmica da institución, que consiste en 18 pozos de 125 metros de profundidade destinados a extraer enerxía do subsolo para integrala ao sistema de climatización do edificio. Este sistema forma parte do programa da Cámara autonómica Por un Parlamento máis verde destinado á concienciación no respecto ao medio ambiente.



- **Diálogo coa escola.** As portas e xanelas que, facendo uso das redes, estivo a abrir estes anos a Cámara galega de cara á sociedade foron tamén portas e xanelas axeitadas para as nenas e nenos do país. Nesta liña de ir construíndo un Parlamento á medida dos cativos é onde se acha unha proposta ben concreta: *Diálogo coa escola*. O proxecto, que foi posto en marcha con Caixa Galicia, materializouse na web eudialogo.parlamentodegalicia.es, tendo un dos seus puntos álxidos na primavera de 2007, intre no que Código Cero deu conta das cifras acadadas polo sitio en liña: 25.000 visitas dende a súa posta en marcha, cinco meses antes. A proposta educativa, encamiñada a difundir no eido da ensinanza o entendemento pola vía da palabra en todos os estratos da sociedade (cultural, formativa, social), incluíu actividades como a plantación colectiva de 800 carballos por toda a xeografía galega (man a man cos centros educativos). Por certo que esta iniciativa, informa a

Cámara, serviu para crear un espazo no que o alumnado estea en disposición de solucionar de maneira pacífica e dialogante as súas discrepancias. “Asemade”, sinalan fontes do Parlamento, “con este labor colectivo a prol da natureza favoreceuse o traballo en equipo ao tempo se apostou polo respecto ao medio ambiente”. Volvendo á páxina web en si mesma, sinalar que foi a canle de difusión dunha proposta máis específica (Eu dialogo!) dentro doutra máis xenérica (a que xa mencionamos de Diálogo coa escola).

Por medio de Eu dialogo!, convidouse a todo o alumnado galego a participar (entre outras cousas) nun concurso en liña de hip-hop, fotografía, vídeo e cómic. A web eudialogo.parlamentodegalicia.es, finalmente, recibiu máis de 300.000 visitas, cunha medida de case 7.800 accesos por xornada, realizándose case 20.000 descargas de todo tipo de material vinculado ao devandito certame creativo.

www.parlamentodegalicia.com



Presentación da iniciativa Eu Dialogo

Aposta polo verde

A presidenta do Parlamento de Galicia, Dolores Villarino Santiago, presentou recentemente en Madrid o balance do programa de xestión medioambiental da Cámara autonómica Por un Parlamento máis verde na Conferencia de Presidentes de Parlamentos Autonómicos -Coprepa- que se celebrou en Madrid. A xuntanza finalizou cunha Declaración conxunta sobre Medio Ambiente baseada no texto da Cámara galega aprobado na Conferencia de Asembleas Legislativas da UE -Calre- celebrada en Berlín. Villarino dixo que as medidas adoptadas pola Cámara autonómica permiten no seu conxunto a redución das emisións de CO2 en un total de 4.000 toneladas en cada lexislatura, así como o aforro de 16 millóns de páxinas de papel ao ano, o equivalente a evitar a desaparición de 5.500 árbores en catro anos ou o aforro de 70 millóns de litros de auga nunha lexislatura.

Na imaxe da dereita, plantando árbores en colaboración con Caixa Galicia e os centros educativos



FACEBOOK TAMÉN FALA GALEGO



Nos comezos da web, moitos foron os proxectos estranxeiros que contaron con réplicas españolas e galegas, pero co tempo entendeuuse que ese esforzo segregador era pouco produtivo, e aprendemos a facer nosas as plataformas globais, e un claro exemplo é Facebook.

Ninguén dubida que a plataforma de redes sociais creada por Mark Zuckerberg está a ser o fenómeno do último medio ano, por achegar a moita xente tradicionalmente afastada da chamada Web 2.0 a este currunchito de interacción persoal.

Poderíamos entender que é unha moda á vista do crecemento que está a vivir en España, onde pasou de 1,5 millóns de usuarios en outubro de 2008 a máis de 3 millóns en xaneiro de 2009 (chegando a 4,3 millóns no momento de escribir estas liñas), pero o certo é que os usuarios chegan para quedar. Unhas veces é só para ver as fotografías de familiares e amigos, outras para participar en xogos ridículos e outras para empregar o servizo como canle de comunicación.

O éxito de Facebook está no seu efecto contaxio e no feito de que xunte nun único espazo moitos servizos que ata o momento estaban espallados: caixa de correo (equivalente ao correo electrónico), mensaxería instantánea (equivalente ao Messenger), fotografías (como Flickr), seguimento do estado dos usuarios (equivalente ao microblogging de Twitter), publicar textos, vídeos e outros contidos (como se fose un blog) e, finalmente, polas aplicacións, que converten a Facebook nunha ferramenta flexible que serve tanto para xogar en rede cos amigos como para case calquera cousa que se lle ocorra a un programador informático.

Cantos galegos somos en Facebook?

Aínda que os grupos de usuarios de temáticas galegas en Facebook xuntan só a centos de membros, tendo en conta a pasividade da meirande parte dos usuarios da Internet poderíamos falar de bastantes milleiros de usuarios galegos. Atendendo a que o grupo Cuántos galegos somos en Facebook anda preto dos 10.000 membros (dos que moitos contribuíron á tradución da interface de usuario de Facebook ao galego) iso podería levarnos a pensar que habería uns 100.000 galegos en Facebook (de atender á distribución de participación habitual na Rede), aínda que se atendemos que o éxito deste servizo é proporcional ao resto de España poderíamos chegar a situar esta cantidade nos 200.000, converténdose nun éxito sen precedentes na Internet galega.

Se ben a meirande parte dos usuarios

de plataformas sociais como Tuenti están entre os 15 e os 25 anos, en Facebook predominan usuarios de maior idade, abrindo bastante o abano. Estaríamos a falar de persoas de entre 25 e 45 anos, cunha distribución sexual moi equilibrada (con forte presenza feminina). A media de idade rondaría os 30 anos, pero sorprende ver como hai moita xente de máis de 40 anos que se achegou a esta plataforma pese a que non fixo o propio con outros fenómenos na Rede.

E os políticos?

Os políticos simplemente están a reaccionar á emerxencia de Facebook, pero non empregan as súas funcionalidades para a estrutura interna dos partidos, senón que só a usan para espallar as súas campañas electorais como se fosen medios de comunicación de masas tradicionais, aínda que este ano como curiosidade o PSdeG decidiu presentar a versión

de Xoel López do Quen puidera namoral en Facebook, primicia que serviu para dar unha boa difusión do tema, aínda que iso non axuda a gañar votos.

Resulta curioso ver cómo os 3 candidatos á Xunta de Galicia sumaban case o mesmo número de amigos en Facebook (máis de 2.000 cada un) pese a que era evidente que detrás dos seus perfís estaban os seus gabinetes de comunicación.

Máis famosos?

Pero os políticos non son os únicos que coleccionan amigos, senón que tamén fan o mesmo outros persoeiros da cultura galega, podendo atopar nesta plataforma para redes sociais a cómicos como Rober Bodegas, cantantes como Silvia Superstar, actrices como Tamara Canosa, editores como Manuel Bragado, deportistas como Óscar Pereiro... e mesmo a algún usuario particular que en vez de utilizar este servizo para estar en contacto cos seus, dedícase a engadir a amigos de xeito compulsivo, deturpando o uso da web social.

É así moito máis habitual utilizar a prudencia para moverse en Facebook, comprobando a configuración das súas opcións de privacidade para compartir as nosas cousas só con quen queiramos, e engadindo só como amigos a persoas coas que buscamos manter o contacto. Deste xeito teremos que Facebook non é unha web máis, senón unha ferramenta que estaría a achegarse ao nivel do teléfono móbil ou o correo electrónico á hora de quedar cos amigos ou compartir experiencias vitais, sendo moito máis unha segunda vida que o Second Life de Linden Lab.



Sobre estas liñas, o espazo de Manuel Bragado no Facebook



Varias contas de políticos galegos na popular rede social



Captura da portada de Vivamos como galegos en Facebook



O ASASINO EN SERIE MÁIS POPULAR DA TELEVISIÓN TERÁ XOGO PARA O IPHONE

Estamos afeitos á adaptación de películas na forma de videoxogos, pero tamén as series de televisión poden vivir esta mutación, e Dexter (a serie de Showtime protagonizada por Michael C. Hall, non confundir coa de animación de Cartoon Network, El Laboratorio de Dexter) foi a elixida por Marc Echo Entertainment para un novo título para o iPhone e o iPod Touch, sorprendendo que unhas aventuras tan violentas (Dexter é un asasino en serie) conte cun videoxogo para un



dispositivo móbil (nos que predominan os xogos para todos os públicos).

O xogo contará con puzzles, minixogos e elementos tácticos de siliro, á vez que aproveitará o acelerómetro do iPhone para as escenas nas que Dexter deba cortar ás súas vítimas. Estas aventuras nunha pantalla aínda máis pequena que na do produto orixinal están escritas por un dos guionistas da serie, Timothy Schlattmann, e incorporarase á App Store o vindeiro verán.

STREET FIGHTER IV PODERÍA SAÍR NO VERÁN PARA PC

Christian Svensson, vicepresidente de planificación estratéxica e desenvolvemento de negocio de Capcom, fixo varias declaracións sobre o seu grande éxito *Street Fighter IV*, confirmando que tralo seu lanzamento para Xbox 360 e PlayStation 3 o pasado 20 de febreiro, haberá que agardar ao verán para ver unha versión de PC do mesmo.

O xogo está a superar todas as expectativas de Capcom, cunhas vendas fortísimas, polo que na actualidade están a negociar con Mad Catz para a comercialización de packs nos que se inclúa o xogo xunto cun dos mandos personalizados para este título de loita (como mínimo na versión de PC), aínda que agardamos que esta venda conxunta tarde uns meses en chegar ás tendas, porque estes controladores están a demorar o seu lanzamento en moitos países, o que podería vir provocado por certos problemas na súa fabricación.



ROCK BAND DARÁ O SALTO Á PSP XUNTO CON OUTROS GRANDES LANZAMENTOS

Sony quere revitalizar a súa consola portátil, e para darlle o pulo que necesita para manter certa forza no mercado decidiron anunciar unha serie de fortes lanzamentos baseados en franquías de éxito.

Entre os xogos que chegarán para a PSP están unha previsible versión portátil do *Little Big Planet*, o *MotorStorm: Arctic Edge* (da popular saga de xogos de carreiras), Buzz: ¿qué sabes de tu país? (que incluírá preguntas centradas en España), unha versión de Assassin's Creed e incluso un Rock Band Unplugged. A maiores tamén chegará en menos de dúas semanas ás tendas Resistance: Retribution, que podería ser o grande éxito para a PSP na primeira metade do ano.

Destes lanzamentos, o que parece ser máis ambicioso sería o *Rock Band Unplugged*, que respondería ao Guitar Hero On Tour para Nintendo DS e está a ser desenvolvido por Backbone Entertainment (responsable de grandes xogos coma Super Street Fighter II Turbo HD Remix ou 1942: Joint Strike).

Contaría coa mesma mecánica de xogo que o resto de títulos da saga de Rock Band, pero utilizando os botóns da PSP en vez dunha guitarra de plástico conectada á consola, podendo cambiar o xogador entre os distintos instrumentos (guitarra, batería e baixo) ou mesmo usando a voz (aínda que neste caso non se canta realmente, senón que se fai uso dos botóns dianteiros da consola).

Rock Band Unplugged incluírá de serie temas de Blink 182, AFI, Kansas, Lit e The Police, aínda que tamén existirá un completo catálogo de cancións que se poderán mercar a través da PlayStation Network, co que pretenden repetir o éxito das versións domésticas do xogo (que heraron importantes cantidades económicas por esta canle).



DEAD RISING 2 CONFÍRMASE COMA UN TÍTULO MULTIPLATAFORMA



En setembro de 2006 os usuarios de Xbox 360 puideron gozar do xogo *Dead Rising*, que este mes chegará para Wii baixo o lema de Terror en el hipermercado, e dende Capcom parecen bastante seguros de que este xogo de mortos viventes poidan consolidar unha franquía, e xa anuncian que están a traballar en *Dead Rising 2*, que desta volta chegará para Xbox 360, PlayStation 3 e PC, aínda

que non adiantan a súa data de lanzamento.

O novo xogo estaría ambientado anos despois da primeira entrega, co perigoso virus que provoca a invasión de zombis espallado por todo EE.UU., ameazando con cubrir todo o mundo, polo que haberá que enfrontarse aos infectados con todo o que o xogador teña a man, o que agárdase que incremente a diversión.

Polo momento xa vimos imaxes do protagonista do xogo (que non parece ser o reporteiro gráfico Frank West da anterior entrega) empregando unha motocicleta, bates e elementos do mobiliario urbano para matar aos infectados que o atacan, o que resulta tan rechamante coma o feito de que o título vaia ser multiplataforma, o que agradecerá a comunidade de xogadores en xeral.





LEFT 4 DEAD, TAMÉN EN 3D

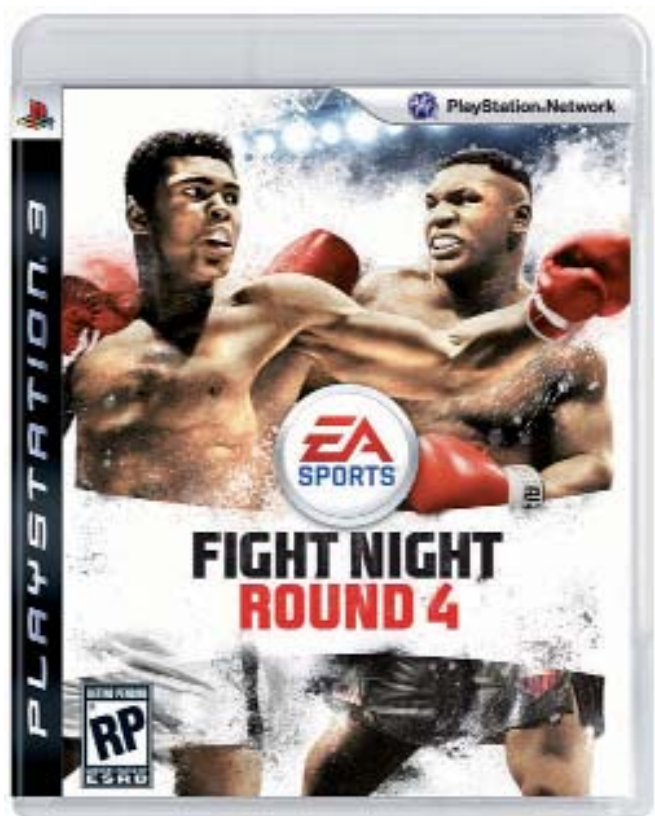
A visión estereoscópica (3D) achegouse en moitas ocasións aos videoxogos, pero moitos usuarios sorprenderanse ao saber que poden gozar de moitos videoxogos en 3D con só empregar uns clásicos lentes de cores (vermella e azul) para gozar desta experiencia nos ordenadores persoais equipados cunha tarxeta gráfica nVIDIA 8xxx ou superior a través dun controlador desenvolvido por nVIDIA.

Esta funcionalidade está de actualidade porque atoparon o xeito de activala no popular xogo Left 4 Dead (que nestes días é posible adquirilo de oferta por 11,95 euros), polo que as partidas en rede nas que temos que baternos contra unha horda de infectados gaña moito realismo.



A funcionalidade estereoscópica de nVIDIA, coñecida coma GeForce 3D Vision, funciona con pantallas pasivas polarizadas de Zalman, pero tamén nunha pantalla ordinaria cos lentes antes mencionados, polo que é chegue a un amplo público, que non só poderá probar esta experiencia con Left 4 Dead, senón que tamén é compatible cun amplo catálogo de xogos (que podemos consultar en http://www.nvidia.com/object/GeForce_3D_Vision_3D_Games.html) coma Call of Duty 4, Call of Duty: World at War, Devil May Cry 4, Fallout 3, Far Cry 2, Mirror's Edge, Prince of Persia, Tomb Raider: Underworld ou World of Warcraft.

TYSON PODERÁ ENFRONTARSE A ALI EN FIGHT NIGHT ROUND 4



No mes de hullo chegará ás tendas para Xbox 360 e PlayStation 3 o xogo Fight Night Round 4, que continúa a franquía de Electronic Arts, pero que nesta ocasión emprega un reclamo magnífico para atraer aos afeccionados ao boxeo, pois permite combinar a púxiles de distintas épocas, o que ilustran co enfrontamento entre o clásico Muhammad Ali (Cassius Clay) contra Mike Tyson, combate que ocupará a

carátula do xogo, e que será moi interesante de ver, pois os estilos destas estrelas das 12 cordas son radicalmente distintos, á vez que incomparables por estar moi separados no tempo.

Dende EA deixaron que os afeccionados discutisen nunha páxina web (aliortyson.com) se na portada do xogo debería aparecer Tyson ou Ali, e ao final optaron por unha decisión salomónica, ao que o propio Tyson respondeu asegurando que «estou orgulloso de estar na portada de Fight Night Round 4 con Ali. El foi un campión especial, e téñolle o maior dos respectos coma persoa e loitador». Tamén engadiu que «a hente sempre me pregunta se tería derrotado a Ali se puidera enfrontarme a el cando ambos estabamos no mellor momento. Agora podedes adivinalo por vós mesmos».

O LANZAMENTO MUNDIAL DO XOGO DOS BEATLES SERÁ O VINDEIRO 9 DE SETEMBRO

Ante o éxito do Guitar Hero: Aerosmith e a expectación creada polo futuro Guitar Hero: Metallica, estaba claro que dende Harmonix tiñan que reaccionar cun Rock Band que tirase dalgunha banda de peso para facer fronte, e a súa aposta vai ser rotunda, pois optaron polo grupo máis coñecido de Liverpool, e finalmente o 9 de setembro veremos cómo se produce o lanzamento mundial de The Beatles: Rock Band, xogo que estará dispoñible para Xbox 360, PlayStation 3 e Wii e xa conta con páxina web oficial (thebeatlesrockband.com).

Este título está a despertar moito interese, pois a música dos Beatles non parece a máis atinada para un xogo no que destacan cancións cañeiras, polo que a súa experiencia de xogo podería agochar moitas sorpresas mentres permite facer un percorrido pola historia da formación de John Lennon, Paul McCartney, George Harrison e Ringo Starr.

Polo momento só se coñece o prezo do xogo nos EE.UU. (\$9,99 dólares) pero tamén sorprende o feito de que se poidan marcar unhas guitarras cun deseño especial (\$9,99 dólares) e incluso unha edición limitada do xogo que incluíra instrumentos (\$249,99 dólares). O deseño destes instrumentos (presumiblemente guitarra, micrófono e batería) é todo un misterio, o que axuda a incrementar o hype deste título do que xa se falaba antes de que pechasen o acordo de colaboración entre Apple Corps, Harmonix e MTV Games para facelo realidade.





sociedadainformacion.eu
Estratexia galega da Sociedade da Información

A Sociedade da información

AO ALCANCE DA TÚA MAN

www.sociedadainformacion.eu



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN
E INDUSTRIA
Dirección Xeral de Promoción Industrial
e da Sociedade da Información



ANIVERSARIO

O MAIOR ENCONTRO INFORMATICO DE GALIZA

XUVENTUDEGALIZA.NET

SANTIAGO DE COMPOSTELA · MULTISOS FONTES DO SAR · 3-4-5 ABRIL 2009

WWW.XUVENTUDEGALIZA.NET

WWW.XUVENTUDE.NET

TELEFONOS: 981 545 937 981 545 822 981 541 688. TELEFONO XOVE: 902 152 535

ORGANIZA:



XUNTA DE GALICIA

VICEPRESIDENCIA DA
IGUALDADE E DO BENESTAR
Secretaría Xeral do Benestar
Dirección Xeral de Xuventude e
Solidariedade

PAIROCINADORES:



BLU:SENS



COLABORADORES:

