10 anos INFORMANDO

FORO CÓDIGO CERO
Celebramos oficialmente os nosos 10 anos

Revista de Ciencia e Tecnoloxía de Galicia

Código Cero

www.codigocero.com

Nº 105_Ano 12

13 Xuventude Galicia Net
A rede social que se ve

OURENSE CIDADE DIXITAL
A Google gústalle a nosa terra

OBXECTIVO: COBERTURA TOTAL
Falamos do plan para levar Rede ao confín galego

NOKIA LUMIA 800
O primeiro *smartphone* en galego?

Volve Xuventude Galicia.Net

Achégate!

En Santiago de Compostela, do 4 ao 6 de maio

xuventude.net

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE TRABALLO E BENESTAR

Sumario

nº 105

» novas

5 Resumo de actualidade TIC con especial fincapé nas cousas que acontecen na nosa terra e dende a nosa terra

» reportaxes

7 Ineo infórmanos das máis recentes innovacións tecnolóxicas das súas empresas

8 A Axencia para Modernización Tecnolóxica de Galicia levará o acceso ás redes vía satélite ás zonas máis afastadas do país

9 O Sistema Galego de Servizos Sociais modernizarase a través da TIC

10 Ourense, recoñecida como cidade dixital por Google

11 Os Mestre Mateo premian a obra multimedia Area fai seis

12 Facemos un repaso polo máis salientábel da nosa innovación recente

14 O CLAG presenta nova web para amosar os logros do noso audiovisual

21 Diego Rosales achéganos a actualidade do software libre galego

22 Celebramos en Código Cero o primeiro dunha serie de foros tecnolóxicos

24 A cultura galega segue a dar mostras de gran vitalidade na Internet

» Gadgets

26 Escolmamos os trebellos tecnolóxicos do mes que máis nos chamaron a atención

28 Repasamos as posibilidades galegofalantes do Nokia Lumia 800

» Xogos

29 Repasamos o máis salientábel da tempada en materia de consolas e videoxogos

» Especial Xuventude Galicia Net

15 Introducimos aos lectores no miolo dunha *party* que xa vén de antigo

16 Amosamos algunhas das principais accións (torneos, obradoiros) de XGN

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

20 Facemos un repaso por unha das grandes estrelas de XGN: o *modding*

14

28

Dez anos atrás....

Mantendo o seu caracter bimestral hai unha década, Código Cero saía do prelo coincidindo cunha nova edición de Xuventude Galicia Net.

O Centro de Competencias de Comercio Electrónico e o impulso do uso de Internet e as novas tecnoloxías nas PEMES galegas, era outro dos temas abordados naquel número dedicado principalmente a analiza-lo cable modem que chegaba a Galicia da man de R.

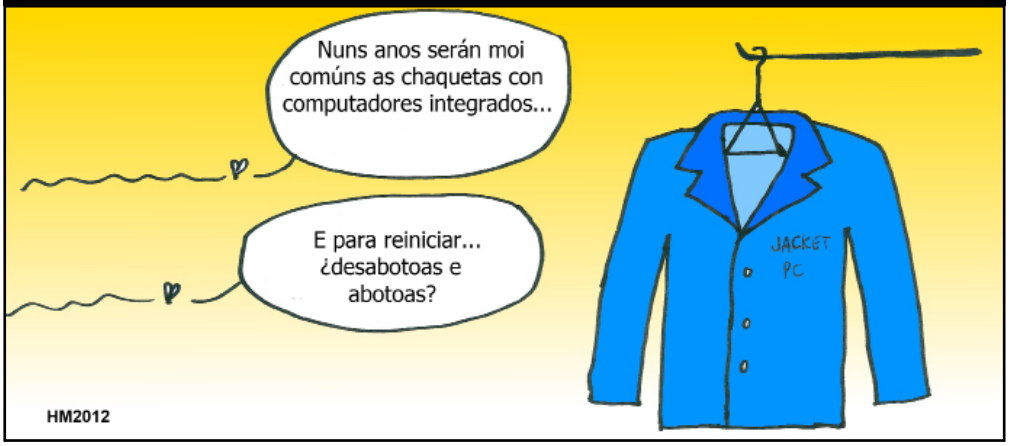
A banca electrónica de Caixa Galicia, unha entrevista con Víctor Pérez- Díaz, Catedrático de Sociología de la Universidad Complutense de Madrid, que falaba sobre o papel da sociedade e o mundo da I+D, a prensa galega na rede da man de Vieiros e Galicia Hoxe, e o mundo de culturagalega.org, o portal do Consello da Cultura, eran outras das reportaxes do número 2 que se completaba con xogos e análise de páxinas galegas.

105

Neste número....

Xa o dicimos nas páxinas interiores: de Xuventude Galicia Net (que este ano celébrase entre o 4 e o 6 de maio en Santiago, no Pazo de Congresos e Exposicións) pódese dicir calquera cousa, pero non se pode dicir que non sexa constante. Case se podería dicir que é unha superviviente doutros tempos, duns tempos non moi afastados en que non había redes sociais coma as de agora, polo tanto había que facelas, construílas fisicamente, e ese foi o xermolo da primeira party se montou. Como é posible que siga vixente e que haxa xente que a demanda con todo que choveu nos prados 2.0? Pois en boa medida, cremos nós, porque dende hai anos que se lle está dando unha vertente formativa e unha vertente profesional que non tiña por que ter, pero ten a fin de contas, e sempre é boa cousa nestes tempos en que todo o que se faga para a que a mocidade vaia atopando un bo traballo, ou saiba en que portas petar, é pouco. Neste número 105 de Código Cero hai moito de XGN, en parte porque nos toca de preto, e en parte porque xa son moitos anos estando alí, informando e participando. Quen non queira saber nada da *party*, que tamén pode ser, ten un amplo abano de contidos para elixir, pero xa llo advertimos: en maior ou menor medida, case todo está relacionado con Xuventude Galicia Net.

O humor de Henrique Neira



Equipo

DIRECTOR_Xosé Mª Fernández Pazos_director@codigocero.com • **SUBDIRECTOR**_Marcus Fernández_webmaster@codigocero.com
SOCIO FUNDADOR_Carlos Ballesteros_c.ballesteros@codigocero.com • **REDACTOR XEFE**_Fernando Sarasqueta_redaccion@codigocero.com
FOTOGRAFÍA_Adolfo Enríquez Calo • Joferpa
REDACCIÓN_Manolo Gago (Opinión) • Raquel Noya (Reportaxes) • Moncho Paz (Opinión) • Modesto Pena (Redes) • Sevi Martínez (Xogos) • Diego Rosales (Linux)
SUPERVISIÓN_LINGÜÍSTICA_María Xesús Vázquez
DESEÑO_GRÁFICO_e_MAQUETACIÓN_Raquel Noya _ publicidade@codigocero.com • Óscar Louzán_publicidade@codigocero.com
IMPRIME_Tórculo Artes Gráficas, S.A. • Tel.: 902 905 024 - torculo@torculo.com
EDITA_Grupo Código Cero Comunicación S.L. • Conxo de Arriba nº 49, 1º C • 15706 Santiago de Compostela Tel.-fax: 981 530 268
http://www.codigocero.com • redaccion@codigocero.com
Número 105 (abril-maio 2012) Publicación periódica. Prezo 2€ • Depósito Legal: C-2301/01 I.S.S.N. (Edición impresa): 1579-7546 I.S.S.N. (Edición dixital): 1579-7554

Predicións do tempo á carta grazas a MeteoGalicia e o CESGA

Unha das leis de Murphy que mellor nos acae aquí no país dita que: aquel día no que o sol brilla de pleno na nosa localidade, non temos que traballar e facemos plans para ir á praia, xustamente ese día chove no destino escollido ou está nubrado. Esta situación, que máis ou menos xa se podía controlar dende hai tempo botando man da web de MeteoGalicia, meteogalicia.es, semella que vai quedar como unha mera anécdota que contarlles aos netos grazas á aplicación MeteoSIXMobile, deseñada para achegarnos a predición do tempo ao instante, no noso móbil, dende calquera punto de Galicia.

A principal vantaxe desta ferramenta, a parte da comodidade de uso e a utilidade para certos sectores profesionais, é a fiabilidade dos datos achegados, pois amais do servizo de predición meteorolóxica da Xunta, colaboran no seu funcionamento o CESGA e as Universidades de Santiago e A Coruña. Máis polo miúdo, MeteoGalicia elabora os seus prognósticos botando man dunha gran cantidade de datos recollidos de múltiples puntos de observación que se procesan no Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), o que da lugar a un marxe de erro mínimo.

Outra das vantaxes de MeteoSIX Mobile, creada para os móbiles con sistema operativo Android, é que podemos coñecer de contado as predicións para calquera lugar da xeografía galega, ben sexa terra ou man, malia non saber o seu nome. Isto é posible grazas a que o GPS do propio móbil detecta as coordenadas do sitio no que nos atopamos e obtén o prognóstico do tempo para a área en tempo real.

O CHUS proba un sistema de formación para enfermería baseado en QR

A xerente do Servizo Galego de Saúde (SERGAS), Mª Nieves Domínguez González, visitou recentemente o Complexo Hospitalario Universitario de Santiago (CHUS) para comprobar os avances da iniciativa piloto do Proxecto de Formación para Persoal de Enfermería con Mobilidade e Realidade Aumentada (programa Femora) que facilita o acceso a recursos educativos de xeito que os profesionais poidan ver no momento os que precisan no seu propio lugar de traballo.

Esta iniciativa está baseada en terminais móbiles e códigos QR que permiten solucionar as dúbidas máis frecuentes do persoal nos seus primeiros meses de traballo nunha determinada unidade, implantándose inicialmente o programa piloto na Unidade de Hemodiálese do CHUS, estando actualmente en estudo a súa extensión a outros centros e especialidades.

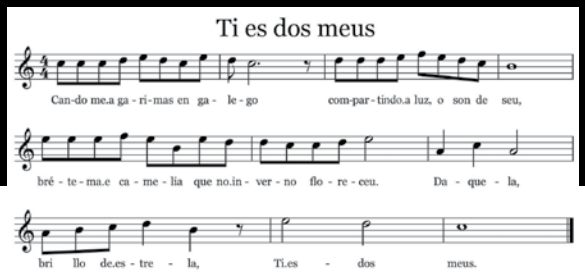
Este proxecto supón a colocación de distintos códigos QR repartidos polos distintos elementos do lugar de traballo, facilitando co seu escaneo información relacionada e un protocolo determinado, cunha redacción clara e con contidos multimedia no que texto, imaxes, vídeo e ligazóns conforman unha documentación de grande utilidade.

O proxecto de desenvolvemento contou coa colaboración do centro Gradiant e máis a Universidade de Vigo.

Convidan a celebrar o Día das Letras Galegas agasallando música

O ano pasado, co gallo do Día das Letras Galegas, organizouse *un agasallo sincronizado para o mundo*, iniciativa que consistía en interpretar a partitura do tema Ti es dos meus (que pode descargarse da Rede en pdf) rexistrando a versión en vídeo para compartila con amigos de todo o mundo o 17 de maio, como un xeito de festexar a nosa lingua, buscando que quen recibise a canción tamén optase por reenviarlla aos seus coñecidos, acadando certa viralidade, chegando a superar as 19.000 reproducións de vídeos en YouTube grazas á achega de 21 temas nos que participaban estudantes, formacións musicais, actores e cidadáns anónimos.

En vista deste éxito, este ano quere repetir a iniciativa e convocan a través de Facebook á participación, para o que só hai que gravar un vídeo interpretando o tema indicado, que dura menos de medio minuto, de xeito que o Día das Letras poidamos compartilo cos nosos coñecidos.



A galega Edisa abre filial na República Dominicana

En tempos de crise, que se pode facer? A xuízo de empresas galegas como Edisa, está máis que nunca xustificado o de apostar forte e termar firme das rendas para coller máis impulso. Nesta liña é onde se insire a súa actual estratexia de crecemento, que vén dar novos froitos coa apertura da súa terceira oficina en Latinoamérica. Edisa, empresa con sedes en Vigo e Ourense especializada no desenvolvemento de solucións informáticas para a xestión empresarial (Libra é un bo exemplo disto) suma estas novas dependencias (abertas na República Dominicana) ás que xa mantiña en México e máis en Colombia. A maiores disto, a empresa galega porá en marcha, no seu centro de I+D de Ourense, a adaptación da plataforma Libra, acubillo de ferramentas para a xestión empresarial, ás necesidades específicas do mercado de Hispanoamérica.

Para o seu afianzamento na República Dominicana, Edisa puxo en marcha o seu primeiro proxecto de integración de software nos Supermercados Bravo, cadea de establecementos que lidera o sector no país. A xuízo de Carlos Suárez, director xerente de Edisa, "*a estratexia de internacionalización de Edisa aposta polo desenvolvemento de sedes propias e, ao mesmo tempo, polo establecemento de alianzas con grandes partners locais, como Dynamic Consultants, unha empresa consultora especializada en estratexia e máis en implantación de sistemas con sede en Colombia, que opera en diferentes países de Latinoamérica*".

O CPETIG presenta nova web

O Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática, o CPETIG, vén de presentar a súa nova páxina web, www.cpetig.org, unha remodelación da plataforma corporativa de seu cara aos novos tempos 2.0, participativos e con camiños abertos e activos nas máis variadas canles e servizos de información. A nova web salienta por achegar unha nova estrutura de contidos que potencia os datos e os servizos ofrecidos, liberando de todo obstáculo o espazo comprendido entre o miolo da web e o usuario. Entre os servizos que se potencian están Corpo Oficial de Peritos (COP) ou a Bolsa de Emprego.

A nova páxina, adaptada á imaxe corporativa do Colexio, impulsa tamén os contidos privados e de acceso exclusivo para colexiados, como o cartafol de documentación ou os detalles de ofertas de emprego. Outra das grandes novidades é a posibilidade de actualización dos datos de contacto polos propios colexiados a través do seu perfil. "*A nova web permitirá ademais a inscrición en liña a todas as actividades formativas que poña en marcha o Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática*", informan fontes da entidade profesional galega.

O CPEIG recoñecerá a traxectoria de Víctor Gulías a título póstumo

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) decidiu concederlle a título póstumo o *Premio Traxectoria Profesional* (dentro dos galardóns que concede anualmente na Noite da Enxeñaría en Informática) ao profesor, investigador e emprendedor Víctor Gulías Fernández, falecido recentemente.

O homenaxeado foi director do CITIC (Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións) e profesor titular na Universidade da Coruña. Para o CPEIG, Víctor Gulías é un referente polo moito que traballou a prol da dignificación da profesión e a favor das TIC, esforzo que o CPEIG xa lle recoñeceu publicamente en ocasións anteriores. Asemade, Gulías representa, como emprendedor, un exemplo de que é factible crear solucións empresariais competitivas globais desde Galicia e apostar pola internacionalización das nosas empresas.

A familia do homenaxeado recibirá o premio do CPEIG no transcurso da Cuarta Noite da Enxeñaría en Informática, que se celebrará no mes de novembro, en Santiago de Compostela. O galardón insírese nos *Premios da Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia,* gala que o CPEIG celebra anualmente.

R, entre as mellores empresas para traballar en España

Xa está na Rede a listaxe (greatplacetowork.es) das 50 mellores empresas para traballar en España, edición 2012, para quen queira vela e sexan cales sexan os seus motivos: encamiñar o envío de currículos, tomarlle o pulso á imaxe pública do tecido económico ou ben usar a listaxe para facer unha clasificación alternativa, que sempre é posíbel. Pois ben, botándolle unha ollada rápida volvemos atopar nesta escolma presenza galega, concretamente a da operadora R, que suma este recoñecemento ás recentes inclusións do seu nome entre as clasificacións de empresas de telecomunicacións que máis satisfeitos deixaban aos seus clientes.

A listaxe vén da man da empresa Great Place to Work, firma global de investigación e asesoría que dedica os seus esforzos, a maiores, a axudar ás organizacións a identificar e crear emprazamentos laborais de referencia. Isto, sinalan, conséguese a través da aposta firme por *"lugares de traballo confiábeis"*. É dicir, o que comunmente se coñece como *"bo rollo ou bo ambiente laboral"*.

Ubuntu 12.04 LTS xa está dispoñible en galego

A popular distribución de Linux Ubuntu vén de estrear a súa versión 12.04 LTS (o *Long Term Support,* que promete 5 anos de actualizacións), no que supón unha importante mellora fronte a versións anteriores, incluíndo un novo sistema de menús, facilita a localización de vídeos, estrea unha pantalla de identificación personalizable e elegante, incrementa o soporte de listaxes rápidas en aplicacións, refina as opcións de privacidade, facilita a identificación das aplicacións novas tras a súa instalación e conta cun novo sistema de xestión para varios monitores, entre outros moitos detalles entre os que non falta o feito de estar localizada ao galego grazas ao esforzo dun pequeno grupo de voluntarios.

O Ubuntu 12.04 LTS está localizado ao 96%, e para poder chegar ao 100% dende o Proxecto Trasno están a facer un chamamento público para que poder manter o actual nivel de tradución ao galego do software a través da adhesión de novos colaboradores que desexen contribuír á tradución de Ubuntu e outras ferramentas.

CALES SON OS NOVOS XACEMENTOS DE EMPREGO NO SECTOR?

INEO avalía as potencialidades das nosas empresas TIC en oportunidades de traballo para a mocidade

Nun momento no que as estatísticas de emprego xuvenil non son especialmente favorables, o sector das novas tecnoloxías da información presenta moitas e moi boas oportunidades á mocidade, con postos de traballo cualificados en profesións de futuro que ata hai pouco pasaban case desapercibidas.

Descubrir estas oportunidades divulgando entre a mocidade novos xacementos de emprego TIC é un dos obxectivos nos que leva traballando a asociación empresarial INEO desde hai anos, para fomentar a empregabilidade e pór de manifesto que existen novas oportunidades laborais... e moi atractivas, sobre todo no que respecta ao desenvolvemento profesional.

Un novo xacemento de emprego, por exemplo, é o denominado *hackeo ético*. Cada vez son máis demandados os hackers éticos, expertos en seguridade informática que contan cun grande coñecemento das deficiencias e puntos vulnerables dos sistemas informáticos e, en base a esta experiencia, desenvolven solucións para incrementar a seguridade virtual de empresas e institucións.

Mais non só se demandan servizos de seguridade informática... A Internet consolídase cada día como un dos maiores centros globais de negocio de toda empresa. De aí a grande demanda de profesionais que combinen os coñecementos sobre páxinas web coas técnicas de marketing máis avanzadas. É o caso do neuromarketing, unha nova disciplina que analiza como as respostas afectivas dos individuos condicionan as súas compras. Aplicado ao deseño de webs, ten demostrado que impulsa o éxito dunha páxina e incrementa a súa rendibilidade, motivo polo que cada vez é mais solicitado.

Igualmente, a demanda de probadores e de beta testers está á orde do día nas compañías que desenvolven videoxogos e que precisan destes profesionais para detectar erros e mellorar o produto con aquelas características que realmente demanda o mercado.

E nun mundo no que a Sociedade do Coñecemento consume a un ritmo crecente aparellos eléctricos e electrónico, a recollida, reemprego e reciclaxe dos mesmos convértese nun potencial emprego de futuro a cada paso mais necesario.

Concienciar e informar á xente nova das oportunidades que presentan estes e tamén outros xacementos de emprego no sector TIC é o obxectivo dos talleres de empregabilidade INEO organiza na 13ª edición do XGN, como entidade patrocinadora. Temos novas e moi boas oportunidades de emprego... contribuamos a que a mocidade as descubra e as aproveite!

Mocidade reunida en Xuventude Galicia Net nunha imaxe de José Alejandro Carrillo Neira

TECNOLOXÍA SATÉLITE PARA ACADAR COBERTURA TOTAL

2.4 millóns de euros para facilitar o acceso á Rede nas zonas con máis dificultades de cobertura e impulsar o uso das TIC nas microempresas do rural

A nosa terra nunca foi doada para a universalización do acceso en boas condicións á Sociedade do Coñecemento. Isto percíbese principalmente en áreas como Os Ancares, O Courel ou o Macizo de Ourense, pero tamén en zonas da provincias atlánticas. O espallamento xeográfico unido a unha xeografía que en determinadas áreas de montaña non permite a aplicación das infraestruturas que decote se usan nas vilas e nas cidades, contribuíron ao longo dos anos a agravar o problema. Na liña de pórlle solución, Medio Rural e AMTEGA asinaron este mes de abril que deixamos atrás un convenio para desenvolver actuacións que permitan levar Internet *"á poboación das zonas con máis dificultades de cobertura"*. A tecnoloxía a empregar será a vía satélite.

Cun investimento de 2,4 millóns de euros en tres anos, "*facilitarase o acceso a Internet vía satélite ao 6% dos galegos que non poden dispor deste servizo a través doutras tecnoloxías e nun programa de axudas para que as microempresas do rural implanten as TIC no modelo de negocio*", informaron a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) que dirixe Mar Pereira e máis a Consellería de Medio Rural, con Rosa Quintana á fronte. Segundo fixo saber esta última, a colaboración entre as axencias AGADER e AMTEGA representa un paso máis na equiparación da calidade de vida entre o rural e as contornas urbanas, unha medida que contribuirá a frear o despoboamento das nosas zonas máis afastadas, tanto de persoas como de empresas. Para Mar Pereira, a sinatura deste acordo supón unha *"mostra máis do compromiso do Goberno autonómico para dar cumprimento a tódalas actuacións do Plan de Banda Larga e así, contribuír á implantación das infraestruturas de telecomunicacións precisas para ter á cidadanía galega conectada en condicións de responder ás necesidades da Sociedade da Información"*.

Pereira e Quintana tamén debullaron perante os medios o orzamento previsto, un total de 2,4 millóns en tres anos, dos cales máis de 1 millón destinarase á conexión á Rede vía satélite e a contía restante ás axudas a microempresas emprazadas no eido rural co fin de axudalas a integrar as novas tecnoloxías da información no seu seo Estas axudas están destinadas a empresas de menos de 10 empregados e autónomos dos principais sectores de transformación e comercialización de produtos do rural para equipamento tecnolóxico e instalación de hardware e software específico como programas para o traballo en rede, facturación, contabilidade, deseño específico, comercio electrónico, etc.

Coa aprobación deste acordo, engadiron, iníciase o procedemento para lanzar a sexta e última liña do Plan de Banda Larga, que a día de hoxe, sinalaron, *"reduciu a poboación sen cobertura en Galicia nun 61% respecto a 2009"*. O obxectivo é que coas cinco actuacións postas en marcha equiparase de acceso á Rede ao 94% da poboación en 2013, "*o que supón que 2.632.000 galegos contarán con cobertura de banda larga*".

O 6% restante, que engloba a 168.000 galegos, será *"obxectivo desta nova actuación, destinada ás zonas máis illadas, dispersas e de orografía complicada, onde o acceso a Internet e só e posible vía satélite"*.

Esta acción, matizaron, é xa unha realidade en virtude de colaboración entre a Axencia AMTEGA, que realiza labores de asesoramento e de apoio técnico e loxístico nas accións a realizar e de AGADER, que financia as actuacións deste acordo.

As axudas publicaranse antes do verán

Asemade, cómpre informar que antes do verán publicarase a convocatoria de axudas correspondentes ao devandito e das que poderán ser beneficiarios os cidadáns, as pequenas e medianas empresas (PEME) e máis as entidades sen animo de lucro con enderezo en Galicia que non poidan dispor de acceso de banda larga, de cando menos 2Mbps, mediante outra tecnoloxía. *"A subvención"*, explicaron, *"sufragará os gastos de instalación e equipamento para poder acceder ao servizo de conexión a Internet vía satélite"*.

As axudas tramitaranse a través das empresas provedoras do servizo de Internet vía satélite acreditadas como entidades colaboradoras pola Xunta. Estes apoios, sinalou Mar Pereira, van permitir a redución do atranco económico que lles supón a moitas das ditas entidades a contratación do servizo de acceso, *"constituíndo unha medida precisa para seguir axudando aos menos favorecidos e así garantir a igualdade de oportunidades no acceso á información"*.

Cifras sobre o acadado

Dous anos despois da súa posta en marcha, sinalou a directora de AMTEGA, o Plan de Banda Larga "*dotou de cobertura a máis de 460.000 habitantes dos 786.000 que carecían deste servizo en 2009, é dicir preto do 60% dos galegos sen posibilidade de acceso á Rede*". E engadiu: "En 2011 o Plan permitiu que a porcentaxe de galegos con cobertura de banda larga chegase a preto do 90% fronte ao 70% existente en 2009".

Sinatura do acordo entre AMTEGA e Medio Rural para levar a Rede, vía satélite, ao máis afastado da nosa terra

EXPEDIENTE SOCIAL ÚNICO

O Sistema Galego de Servizos Sociais modernizarase a través das TIC

A Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia e a Consellería de Traballo e Benestar están a colaborar na elaboración do Plan Sectorial para a Modernización Tecnolóxica do Sistema Galego de Servizos Sociais co obxectivo de crear unha estratexia integral de modernización tecnolóxica no eido da atención social para mellorar a prestacións, simplificando trámites, reducindo os prazos de tramitación e compartindo información e recursos entre todas as administracións a través do Expediente Social Único, que permitirá a abordaxe integral dos usuarios do sistema.

O plan fará foco no avance do autocoidado preventivo no fogar mediante servizos de teleasistencia avanzada e na mellora da atención integral ás persoas beneficiadas compartindo en rede toda a información entre centros de atención, traballadores sociais, centros de saúde e profesionais asistenciais.

Ademais, a integración efectiva das novas tecnoloxías no sistema de servizos sociais permitirá a utilización de sistemas avanzados de análise e predición de necesidades para anticiparse ás mesmas.

O plan, que se prevé rematar en outubro, definirá as necesidades tecnolóxicas para conseguir estes obxectivos, implicando no proceso de elaboración todo o sector, desde as Administracións, aos centros de atención, profesionais colectivos na atención social e que permita unha mellor xestión das prestacións sociais axilizando os tempos de resposta e optimizando os recursos das diferentes administracións.

O comité de dirección do proxecto, encabezado pola directora da AMTEGA, Mar Pereira e a secretaria xeral de Política Social, Coro Piñeiro, está integrado por representantes do Consorcio Galego de Servizos Sociais, do Servizo Galego de Saúde e da Dirección Xeral de Administración Local, que mantiveron recentemente unha primeira xuntanza para establecer as necesidades de partida do Plan.

Xuntanza do Plan de Sistemas de Servizos Sociais

Os obxectivos de Abert@s, amosados na xornada de datos ceibes do CPEIG

Os obxectivos de Abert@s, amosados na xornada de datos ceibes do CPEIG

A Xornada Open Data que celebrou recentemente en Santiago o Colexio Profesional de Enxeñaría Informática de Galicia (CPEIG) está a servir entre outras cousas para amosar diversas experiencias galegas a prol da liberación de datos, que é, precisamente, o eixe temático do evento. Experiencias como a da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), cuxa máxima representante, Mar Pereira, acudiu á cita do CPEIG para amosar o acadado polo portal Open Data da Xunta, que, segundo sinalou, ocupa arestora a quinta posición a nivel estatal en volume de contidos. A devandita web, chamada Abert@s, foi posta en marcha o mes pasado co obxectivo de acadar transparencia informativa, fomentar a accesibilidade e máis a participación cidadá.

A responsable da AMTEGA fixo saber, no transcurso da xornada celebrada na Cidade da Cultura de Santiago, *"que somos a novena comunidade que pon a disposición de cidadáns e empresas información xerada pola Administración para o seu reemprego"*. Porén, dixo, este portal, *"é o quinto do Estado en canto a contidos xa que comezou a súa andaina cun catálogo inicial de 250 conxuntos de documentos, unha cifra superior á doutras comunidades con portais Open Data operativos desde hai dous anos"*.

CIDADE DO FUTURO

Ourense recibe o recoñecemento de Google pola súa aposta polo dixital

Ourense é xa por dereito propio algo máis que unha cidade real. Trátase dunha cidade dixital, referencia para quen veña detrás e exemplo de boas prácticas no que se refire á creación de todas aquelas cousas que contribúen a que as empresas TIC se afiancen e as ferramentas de *ecommerce* e promoción se usen máis e mellor. Isto non o dicimos nós senón o buscador Google, que vén de distinguir á urbe galega co seu Premio Cidade Dixital, un galardón co que se recoñece o labor de aqueles espazos urbanos nos que se aposte firmemente pola tecnoloxía.

O premio foi recollido a mediados de abril polo alcalde, Francisco Rodríguez, quen amosou o agradecemento da cidade das Burgas polo recoñecemento outorgado, xa que *"constitúe un premio para todas as iniciativas e o esforzo que dende o Concello de Ourense se teñen levado a cabo en materia de novas tecnoloxías ao longo dos últimos anos"*. Accións, sinalou, como por exemplo a integración da rede de acceso a Internet de balde Ourense Wi-Fi, ou, tamén, o desenvolvemento do Centro de Iniciativas Empresariais, que *"crearon un contexto ben positivo para a creación e consolidación de pequenas e medianas empresas na cidade e máis para a súa plena actividade nas actividades comerciais en liña"*.

Para Javier Rodríguez Zapatero, director xeral de Google España, Portugal e Turquía, a Rede contribúe moito ao medre económico e do PIB, *"unha achega que seguirá aumentando no futuro"*, dixo no transcurso do acto da entrega do premio. E proseguiu: *"Cos Premios Google Cidade Dixital quixemos recoñecer e premiar aquelas cidades cuxas empresas pequenas lideran o comercio electrónico en España e que entenden a Rede como unha ferramenta clave para o desenvolvemento do negocio e o incremento das vendas"*.

Para a concesión destas distincións, o buscador tivo en conta aquelas urbes cuxas PEME teñan maior presenza na Rede e onde o crecemento no emprego de AdWords3 fose maior durante un ano, máis en detalle de novembro de 2010 a novembro de 2011. No caso da cidade galega, o incremento de Google AdWords no devandito período foi do 62%.

Como exemplo deste aproveitamento da oportunidade comercial-tecnolóxica achegada polas cidades dixitais, Google citou o caso do establecemento Lar das Pías, unha casa se turismo rural emprazada nos arredores de Allariz, a 15 minutos de Ourense, que usa o Google AdWords dende 2006 co obxectivo de darse a coñecer perante o mundo. Dende Lar das Pías, unha iniciativa de rehabilitación e posta en valor cultural e empresarial (levada a cabo para a preservación dun patrimonio familiar), empréganse as redes sobre todo para achegar información de tarifas e facilitar reservas e outras operacións, conseguíndose ao cabo do tempo un importante incremento nas estancias na casa rural. A xuízo das propietarias deste establecemento, AdWords permitiulles entre outras cousas darse a coñecer fóra da provincia de Ourense.

Amais desta ferramenta de Google, o acto de entrega do premio tamén serviu para dar a coñecer as vantaxes de Conecta o Teu Negocio, un servizo de Google que ten como obxectivo axudar ás pequenas e medianas empresas, e máis a emprendedores, a ter máis presenza na Web. *"Dende a súa posta en marcha en febreiro de 2011"*, informaron os responsábeis do dito buscador, *"máis de 24.500 PEME crearon o seu sitio web propio, das que un 4,6% procederon de Galicia"*. Este ano, engadiuse, o servizo incorpora axuda e soporte de maneira gratuíta durante un ano para a posta en marcha dunha tenda en liña, é dicir, o desenvolvemento da plataforma de comercio electrónico e máis xestor de reservas.

O alcalde da cidade galega recollendo a distinción entregada por Google

REIVINDICACIÓN E INTERACCIÓN

Os Premios Mestre Mateo máis combativos recoñecen a *Area fai seis* como *Mellor Obra Interactiva*

Engurras, o filme de animación con selo galego do que temos falado en Código Cero con motivo das súas vertentes dixitais, foi o un dos grandes gañadores, con cinco distincións, da noite dos Premios Mestre Mateo 2011, celebrada o pasado sábado 28 de abril no recinto Palexco da Coruña. Segundo fixo saber a organización (Academia Galega do Audiovisual), os galardóns estiveron moi repartidos este ano, xa que á marxe dos cinco recoñecementos para *Engurras*, houbo outros tantos para a longametraxe *Doentes*, catro para *Matalobos* e tres para o documental *Tralas Luces* e para o filme de televisión *Condesa Rebelde*.

A gala, que serviu para dar renda solta a todo tipo de reivindicacións por parte de organizadores, participantes e convidados (a presentadora María Castro cargou con moita retranca contra os recortes das administracións locais, central e autonómica en cultura), conseguiu reunir a case un milleiro de persoas. A maioría dos galardoados aproveitaron a oportunidade para solicitarlle á Consellería de Cultura que o seu apoio ao audiovisual galega se manteña, xa que se trata *"dun sector estratéxico que xera moitos postos de traballo e sentido de país".*

Polo que respecta á temática que nos toca, a das novas tecnoloxías da información, lembrar que na categoría de *Mellor Obra Interactiva* quedou gañadora *Area fai seis*, o conto multimedia do Instituto Galego de Consumo que editou Galaxia e desenvolveu Moonbite, unha achega dispoñíbel de balde na web de Consumo (igc.xunta.es).

Area fai seis, con texto de Araceli Gonda e con ilustracións en plastilina de María Noel Toledo, é un material didáctico para introducir a perspectiva do consumo responsable na etapa de Educación Infantil. Intégrase nun álbum dixital *Dálle a volta* da Escola Galega de Consumo, é destaca polo nivel de participación coa cativada conseguido a través de todo tipo de elementos: sons, animacións e efectos especiais. Como recordaremos, os estudos galegos Moonbite, encargados de darlle corpo á obra galardoada nos Mestre Mateo, tamén foron responsábeis este mesmo ano de achegarlle vida a unha innovadora novela gráfica para iPad, titulada *Grial*. Este cómic dixital, aínda en desenvolvemento, narra unha aventura épica tinguida de fantasía e inspirada nas lendas do Camiño de Santiago. A novela gráfica de Moonbite, proxecto de Continental, ten por protagonista a Octavio, un cabaleiro na busca de Compostela, que atopará na súa viaxe amigos e inimigos, nunha aventura que rematará cun descubrimento que cambiará a historia. Na web de Moonbite (moonbite-games.com) podemos ver varias ilustracións da obra feitas por Lorena Conde e o detalle de que contarán coa axuda de Costa Oeste Producións, que xa traballara con Continental para levar a iOS os cómics de Miguelanxo Prado.

Listaxe de premiados

- Obra publicitaria: *Colección de cortiniñas* (TVG-Abano Producións S.L.)
- Interpretación feminina de reparto: Camila Bossa *(Matalobos)*
- Interpretación masculina de reparto: Antonio Mourelos *(Matalobos)*
- Curta de animación: *El club del bromista* (Luís Usón e Usón Studio)
- Curta de ficción: *As damas negras* (Sonia Méndez e Oroboro Films)
- Obra experimental: *De amor e cantería* (Píxel Films e Fundación Manuel María)
- Maquillaxe e perruquería: Mara Collazo, Chicha Blanco *(Emilia Pardo Bazán, A Condesa Rebelde)*
- Deseño de vestiario: María Gil *(Emilia Pardo Bazán, A Condesa Rebelde)*
- Dirección artística: Paco Roca *(Engurras)* e Alexandra Fernández *(Doentes)*
- Montaxe: Sandra Sánchez E Nahum C. Fiuza *(Tralas Luces)*
- Dirección de produción: Enrique Batet *(Doentes)*
- Dirección de fotografía: Suso Bello- A.E.C. *(Doentes)*
- Mellor documental: *As silenciadas* (Mr Misto Films S.L)
- Programa de televisión: *Zigzag Diario* (TVG)
- Obra interactiva: *Area fai seis* (Instituto Galego De Consumo (Igc), Editorial Galaxia, Ánxeles Abelleira e Moonbite)
- Son: Diego S. Staub, Carlos García, Miguel Barbosa *(Engurras)*
- Música orixinal: Nani García *(Engurras)*
- Longa documental: *Tralas Luces* (Tic Tac Producciones en coprodución con Lagarto Cine, Ukbar Filmes e TVG)
- Interpretación masculina protagonista: Antonio Durán *"Morris"* (Doentes)
- Interpretación feminina protagonista: Susana Dans *(Emilia Pardo Bazán, A Condesa Rebelde)*
- Comunicador de televisión: Roberto Vilar *(Land Rober)*
- Guión: Ángel De La Cruz, Ignacio Ferreras, Paco Roca, Rosanna Cechinni *(Engurras)*
- Realización: Marta Piñeiro, Judas Diz *(Matalobos)*
- Dirección: Sandra Sánchez *(Tralas Luces)*
- Película TV: *Eduardo Barreiros, O Henry Ford Galego* (Continental Producciones, Salero Films e TVG)
- Longametraxe de animación: *Engurras* (Perro Verde Films S.L., Cromosoma S.A. Elephant In The Black Box e TVG)
- Serie de televisión: *Matalobos* (Voz Audiovisual S.A.U. e TVG)
- Longametraxe de ficción: *Doentes* (Filmanova Invest S.A.U., Zircozine, TVG e R)

INNOVACIÓN GALEGA A TODA VELA

Ante a crise, as nosas empresas póñense nos primeiros postos da vangarda tecnoloxíca: aquí van só uns exemplos

» Meubook edita un libro sobre os valores na Ciencia

A licenciada en Humanidades especializada no eido da Filosofía, blogueira e co organizadora do Foro Ineo, Arantxa Serantes, presentou o seu segundo libro editado a través de Meubook, *Objetividad, conocimiento y valores en la Ciencia. Análisis del planteamiento filosófico de Ilkka Niiniluoto*, texto que permite unha achega ao filósofo e matemático finlandés Niiniluoto, pouco coñecido en España, e que realizou grandes achegas á filosofía da Ciencia, en particular á aproximación da verosimilitude ou a verdade. Tamén se abordan temas como o papel que xogan a ciencia e a tecnoloxía na sociedade. A publicación conta cunha portada de David Pintor e cun prólogo a cargo do ilustre profesor Ildefonso Murillo, catedrático de Lóxica e Filosofía da Ciencia na Universidade Pontificia de Salamanca.

A obra xa está dispoñible a través da plataforma en liña de Meubook, meubook.com, onde tamén é posible ler o prólogo do libro e unhas breves palabras da autora como mostra do novo volume.

ducción de calquera arquivo dende un pen ou a posibilidade de enchufarlle un teclado e un rato sen fíos, todo configurábel ao gusto do usuario".

Dispoñible o Firefox 12 en galego

Co ritmo frenético ao que xa nos teñen afeitos dende Mozilla, xa están dispoñíbles para a súa descarga as versións en galego do navegador web Firefox 12 para Windows, Mac OS X e LInux, que incorpora novidades como unha actualización máis doada na súa versión para Windows (fai unha pregunta menos), a visualización de código fonte das páxinas web amosa agora o número de liña, permítese o salto de liña no atributo de título, mellórase a función de busca dentro das páxinas, os enderezos web pegados no xestor de descargas iniciarán a súa descarga de xeito automático, solucionáronse problemas de rendemento de WebGL na versión de Mac OS X e incluíronse varias novidades de cara aos desenvolvedores.

O servizo Mariskito.com lanza versión para móbiles

Mariskito.com, o servizo galego para facilitar o envío de produtos do noso mar a tódolos recantos da xeografía española, vén de informar da posta en marcha no seu seo dunha innovadora funcionalidade que permite un meirande aproveitamento dos nosos móbiles á hora de entrarmos na tenda en liña. Trátase do desenvolvemento da versión móbil da web Mariskito.com, centrada na distribución de peixe e marisco fresco, o que significaría entre outras cousas que calquera podería aprovisionarse xa destes produtos unicamente *desenfundado* o seu dispositivo.

Podemos velo na web de seu, mariskitomobile.com, un servizo que, en palabras dos seus responsábeis, responde ao interese crecente dos usuarios pola navegación móbil, accesíbel e inmediata, non só co obxectivo de recadar información senón de levar a cabo accións tan cotiáns como mercar produtos de alimentación do día. A creación desta versión móbil, engaden, vén optimizada para Android, iPhone e Blackberry.

"Trátase dunha versión sinxela pero ao mesmo tempo moi completa", informan fontes desta empresa de Vigo, "onde se pode acceder a todo o catálogo de produtos organizados polas mesmas categorías que na web mariskito.com, peixes, mariscos, viños e outros produtos; e desta maneira pódense consultar de xeito rápido as máis de 60 referencias que integran o catálogo, coas súas descricións detalladas, fotografías e prezos".

O Cluster TIC Galicia estrea nova plataforma

O Cluster TIC xa ten nova feitura web para clusterticgalicia.com. A ferramenta, que destaca polo coidado no deseño, pola sinxeleza de formas e pola vontade de informar de tódalas actividades do Cluster evitando a saturación, xorde co obxectivo, en palabras dos responsábeis da organización empresarial galega, de *"converterse nunha referencia informativa para o sector e unha plataforma de servizos para socios da entidade"*. A nova web inclúe seccións de información corporativa sobre o Cluster, fichas de todas as empresas asociadas, depósitos de documentos, información sobre os grupos de traballo, un área de comunicación con novas e ofertas para os socios e unha axenda de eventos, entre outros contidos. Segundo fai saber o Cluster, en datas vindeiras está previsto que se complemente a páxina en cuestión cunha intranet de acceso exclusivo para os socios, que terán nela un espazo de traballo. O proxecto do novo sitio do Cluster en Internet foi impulsado polo grupo de traballo de Marketing e Comunicación e executado de acordo coas especificacións aprobadas polo Comité Estratéxico.

Dinahosting facilita unha ferramenta para construír webs

A empresa compostelá de servizos de Internet Dinahosting vén de estrear a beta pública de CreoWebs (creowebs.com), unha solución que facilita a creación e construción de páxinas web de balde en poucos minutos, que proponse como unha solución para facilitar a presenza básica na Rede tanto de particulares como de pequenos negocios. CreoWebs conta cun editor vía web compatible cos navegadores web modernos que permite cambiar cores, fondos, tipografías, estrutura...; ferramentas dinámicas como un xestor de blogs, un creador de formularios de contacto, un xestor para engadir vídeos...; e deseños profesionais distribuídos en máis de 100 categorías para facilitar a creación de páxinas a medida totalmente personalizadas. O servizo inclúe un enderezo de Internet de balde baixo un subdominio, podendo empregarse cun nome de dominio propio, o que inclúe espazo adicional e servizo de correo electrónico, por só 2 euros/mes.

Tesla pon en marcha un certame arredor do mítico xogo Asteroids

A empresa galega Tesla Technologies, vén de habilitar na súa web un concurso en liña baseado en *Asteroids*, lenda *vivinte* dos videoxogos, co fin de pór en marcha unha competición entre a comunidade internauta galega. O xogo e o certame en cuestión (que fica aberto até o 16 de maio) son froito da excelente resposta que tivo unha achega previa de Tesla ao abeiro da súa cabeceira. Falamos da versión de seu do *Space Invaders*, outro deses xogos que a moitos de nós se nos virían á cabeza no caso de que alguén nos fixera unha enquisa sobre o máis clásico do clásico. Agora, informa EGANET (asociación na que se integra Tesla) a empresa volve á carga co seu propio concepto de Asteroids e un certame complementario no que poderemos ir facéndonos un oco no caso de acadar unha das dez puntuacións máis altas. Segundo nos contan, a verdadeira natureza do galardón do concurso fica aínda sen desvelar, non así a xornada elixida para o sorteo: o 17 de maio, Día das Letras Galegas.

Primux dá a coñecer as múltiples vantaxes do seu Android TV

Primux Tech, empresa galega con sede en Ourense centrada en dispositivos Android e accesorios informáticos, vén de dar a coñecer unha importante novidade tecnolóxica ao abeiro desta liña de traballo de seu, ligada ao sistema operativo libre para móbiles de última xeración. Estamos a falar de Android TV, servizo co que Primux quere subministrarlle á comunidade TIC un novo xeito de experimentar e de gozar do devandito sistema operativo na televisión do fogar de cada quen. Dito doutro xeito: a idea de Primux é permitir que lle podamos tirar o máximo partido ao recurso de Google, e, *"cun só click do noso mando"*, ter acceso á televisión de Internet con tecnoloxía Wi-Fi ou LAN. Co Android TV de Primux, polo tanto, poderemos navegar por Internet, ver películas en alta definición (ten saída HDMI e soporta formatos de reprodución Full HD), contestar aos nosos correos electrónicos, organizar a axenda, actualizarmos o Facebook ou comezar unha sesión cun videoxogo. A maiores, a innovación da empresa galega deixa marxe para que lle introduzamos un disco duro externo (non incluído), que permite elevar as posibilidades de almacenamento a 1 TB, co que non só se poderán gardar as imaxes das bibliotecas, ou a música, senón tamén documentos e películas. *"Para permitir o espallamento do Android TV"*, sinala a empresa ourensá, *"o sistema dispón dun lector de tarxetas SD, varios USB Host, os cales posibilitan a reprodución de calquera arquivo dende un pen ou a posibilidade de enchufarlle un teclado e un rato sen fíos, todo configurábel ao gusto do usuario"*.

PéZcalo estrea unha aplicación en Facebook

A tenda en liña de pesca deportiva PéZcalo continúa a destacar polas súas propostas modernas de conectar co público, e agora estrea PeZcamigos, unha aplicación en Facebook, que facilita que calquera usuario da plataforma social de Mark Zuckerberg poida facer uso dela e conseguir cartos que despois poderá gastar en artigos de pesca. PeZcamigos é unha ferramenta moi doada, que consiste en que o usuario invite aos seus amigos de Facebook á aplicación, de xeito que, de aceptar 5 dos seus amigos, recibirá un cupón de 10 euros para empregar en compras en PéZcalo. Entre todos os participantes sortearán un vadeador Avatrans H1-C Duero, unha das novidades da marca Seland para 2012, que aspira a converterse en todo un imprescindible para os seareiros da pesca durante todas as tempadas. Esta nova iniciativa de PéZcalo desenvolveuse en colaboración de Tuapli, unha empresa viguesa dedicada ao *marketing* dixital baseado na creación de aplicacións para Facebook.

» Imatia, entre os finalistas da edición europea dos Premios Red Herring

A empresa galega Imatia vén de ser seleccionada para a edición europea dun certame de gran prestixio a nivel internacional no ámbito da innovación tecnolóxica: os premios Rede Herring, prestixioso certame que dá acubillo ás iniciativas privadas máis prometedoras do ano, neste caso de Europa. Segundo nos informa Imatia dende Vigo, a empresa galega foi escolmada para formar parte dunha listaxe de cen finalistas.

Esta listaxe, engade Imatia, elabórase segundo a criterios do máis esixente, atendendo a parámetros como os resultados financeiros de cada organización, o grao de innovación tecnolóxica, a calidade da xestión, a execución da estratexia ou o nivel de integración da empresa en cadanseu sector. *"Esta análise do potencial dos candidatos"*, sinálase, *"compleméntase cunha revisión da súa posición actual e da súa traxectoria, o que permite ver alén do simple ruído mediático"*. Polo tanto, con esta cuestión soluciónanse as posíbeis intermitencias ou informacións erróneas e chégase a unha meirande obxectividade no xuízo e valoración. Así, a listaxe convértese nun instrumento de gran valor que nos pode servir para descubrir e apoiar as mellores oportunidades de negocio, informa Imatia.

CLARIDADE E ACTUALIDADE

A nova web do Cluster do Audiovisual Galego afondará na divulgación dos éxitos dos nosos profesionais

O Cluster Audiovisual Galego, CLAG, amosa dende abril unha fonda remodelación do seu portal, clag.es, agora máis que nunca, segundo fai saber a plataforma de empresas galegas, un completo instrumento de comunicación e difusión das mesmas e dos seus éxitos nas pantallas de toda índole (cinema, televisión, computador, móbil, consolas, etc). O portal, complementando este obxectivo, re-nace coa arela de converterse nun enderezo de referencia en boa parte dos aspectos relacionados co sector audiovisual.

O novo deseño web, accesíbel dende o 20 de abril, inclúe novidades en continente (unha imaxe *"máis atractiva e actual"*) e máis en contido. A idea era facer algo transparente e que presentase os menos obstáculos posíbeis entre o usuario e a información e servizos contidos. Dito doutro xeito: que se amosase dunha tacada o miolo do CLAG e dos seus obxectivos e actividades. A información que se achega salienta polo seu dinamismo e por estar suxeita a constantes actualizacións e ampliacións, en boa medida a base de informes *"de máxima actualidade"*. A intención, así, é a de conseguir que o interese por conectarnos á web do Cluster se renove e se fortaleza cada día.

O portal web, informa o CLAG, amosa os diferentes servizos prestados polo Clúster, como o de Asesoramento en I+D+i, Licitacións e axudas, ou o recentemente creado Servizo de captación de financiamento privado, entre outros. E tamén proxectos creados

polo CLAG nas súas catro liñas estratéxicas: Innovación, Internacionalización, Formación e Dinamización sectorial.

Asemade, a web fornece aos usuarios de datos de valor sobre as preto de 50 empresas asociadas ao CLAG, agrupadas en función da súa actividade: produtoras, servizos, formación, entidades e emisión, permitíndolles a actualización dos seus contidos.

O portal do CLAG inclúe entre os seus servizos, a maiores, un Boletín Informativo Mensual, que se distribúe entre milleiros de profesionais, o que garante, en palabras do CLAG, *"unha notable visibilidade ante un público moi selectivo, configurado sobre todo por profesionais que valoran o carácter integral da información que se facilita, así como a interacción e colaboración que ofrece o portal entre os diferentes actores que participan no sector e entre un variado perfil de usuarios que a diario navegan por el"*.

O novo portal deseñouse en colaboración coa empresa galega Interacción Comunicación sobre o xestor de contidos de software libre Drupal, *"o que lle garante ao Cluster as posibilidades de evolución futura do seu portal segundo os seus propios intereses"*.

Ligazóns
https://twitter.com/#!/ClagAudiovisual
http://www.facebook.com/pages/Cluster-Audiovisual-Gallego/207650812596
www.clag.es

Os investidores, máis preto

A posta en marcha da nova feitura web do CLAG súmase á presentación, o pasado mes de marzo, no marco do Foro O Escenario Dixital, dun servizo para a maduración de proxectos e a captación de investidores privados, exclusivo para os socios. Este recurso, informou o CLAG, serviralles de apoio ás propostas que veñan de iniciativas acabadas de chegar ou de empresas xa afianzadas, operando como unha xanela única, un recurso útil, para establecer contactos entre estas e os axentes que teñen investimentos que achegar.

Andrés Barbé, presidente do CLAG, subliñou na inauguración do encontro *"a aposta decidida"* que fai a organización que dirixe a prol da busca de novos escenarios e ferramentas de creación, distribución e promoción, *"factor estratéxico para incrementar a competitividade das empresas que formamos a cadea de valor do sector audiovisual"*.

XGN VAI EN SERIO

A edición 2012 de Xuventude Galicia Net tira partido do seu potencial comunicativo empresarios-mocidade

Na Rede todo bule a gran velocidade, non só as cousas senón os marcos nos que se insiren esas cousas. O modelo de *party lan* informática remóntase a tantos anos atrás que case dá vertixe miralo. Non falamos dunha estratexia posta en práctica a comezos deste século senón na década dos oitenta xa, nos países Nórdicos, un referente neste tipo de citas tecnolóxicas, se cadra por aquilo da friaxe e o espallamento xeográfico (cómpre facer todo o posíbel para arrexuntarse). Naqueles tempos, cómpre telo en conta, xa había computadores, moito menos sofisticados cós de agora, pero computadores a fin de contas. De abondo como para facer amigos. Logo de tantos anos e tendo en conta o que dixemos ao comezo do texto, o de que todo bule nas TIC a gran velocidade, non deixa de sorprender que o modelo aínda estea vixente, por moito que nos últimos tempos atopáramos sinais de desgaste nalgunha das festas máis senlleiras, como por exemplo a Campus Party, que os días pasados anunciou que abandona a súa sede de Valencia.

Xa o diciamos no número anterior desta revista: Xuventude Galicia Net, cuxa nova edición celébrase entre os días 4 e 6 de maio, non se rende. Isto lévanos a pensar que o paso do tempo arrampla con moitas cousas tecnolóxico-dixitais, transformándoas da cabeza aos pés, pero a outras déixaas estar para que se cambien de roupa e se poñan ao día. XGN entra dentro destas últimas cousas que cambian pero que non cambian, e a mocidade galega semella que o agradece. E cara onde se cambiou? Pois basicamente pasouse dun modelo de lecer e xogo cara a unha proposta máis seria, que non menos divertida. Ou sexa, que se colleu por entre dous mundos, o do ocio e o da formación. Non é casual que se toquen temas de altura nas moitas actividades programadas, nin que se favoreza a participación activa das persoas inscritas en XGN, nin que se impulse a concorrencia no evento de profesionais e empresas do sector, á procura de talentos. OU sexa, que XGN fíxose maior.

Unha vez máis, a cita será no Palacio de Congresos e Exposicións de Galicia en Santiago de Compostela, para a que se conta coa participación dun milleiro de mozos aos que se sumarán numerosos asistentes que poderán acudir ás actividades de acceso libre que se desenvolverán durante eses días.

A prioridade deste ano, retomando o fío desta evolución de XNG dende os tempos en que era unha festa de internautas propiamente dita, é a proposta formativa e a busca de emprego para os mozos e mozas que participen no evento, e para iso contarase coa presenza de profesionais e expertos do sector das novas tecnoloxías e da empresa xeral. Así, durante os tres días celebraranse charlas e conferencias con poñentes recoñecidos nacional e internacionalmente, así como obradoiros, coloquios e máis mesas redondas. O obxectivo é consolidar a formación deste evento como un referente a nivel nacional no mundo das novas tecnoloxías.

As xornadas dividiranse en catro temáticas principais: o emprego e as oportunidades que ofrecen as novas tecnoloxías; a formación dedicada aos pais; as *startups*; e o ciber voluntariado. Para cada área, reuniranse profesionais das distintas disciplinas para amosar as súas experiencias.

Ademais, haberá tamén tempo para o ocio, e os exteriores serán tamén unha extensión do Xuventude Galicia Net. Os interesados poderán, entre outras actividades, empregar o campo de *paintball*; asistir ás noites temáticas de cine, consolas e videoxogos; ou asistir a cursos de defensa persoal, xogo do pau, e esgrima antiga europea.

Todas estas actividades da *extranet*, así como as charlas, serán de balde e de acceso libre.

Xa dentro propiamente da *party* desenvolveranse competicións oficiais de videoxogos; realizaranse competicións de *Future Arena Torunament*, a liga amateur de e-sports que se vén realizando nos encontros informáticos de diversos puntos de España. Deste xeito, os participantes poderán xogar cos seus ordenadores nos campionatos de *Counter Strike 1.6, League of Legends, FIFA 2012, Super Street Fighter 4, Trackmanis, Quake Live e Tekken 6.*

Nas distintas actividades relacionadas co *modding* (consistente en modificar, de forma estética ou funcional, os ordenadores), hardware e *overclocking* (unha técnica que consiste en aproveitar ao máximo os compoñentes orixinais dun sistema informático para que funcionen a maior rendemento), a través de obradoiros, charlas e exhibicións.

Por exemplo, no obradoiro de *modding* os participantes poderán adquirir coñecementos sobre como confeccionar os seus propios deseños e a súa posterior plasmación nos equipos informáticos. Cabe destacar que este ano, por primeira vez, celebrarase o *Torneo nacional de modding: Premio Xuventude.net*, primeira fase galega do *Future Modding Tournament* nas categorías de *casemod* e *casecon*.

Xa no eido do *overclocking*, haberá unha charla na que os interesados poderán informarse sobre como acadar o maior rendemento do seu ordenador. Nesta actividade, combinarase a formación teórica cun taller práctico.

DIRECTOS AO MIOLO DAS TIC

Xuventude Galicia Net ofrece múltiples actividades para completar o noso currículo ou para dar renda solta ao noso potencial

Máis datos en xuventudegalicia.net

Enrique Dans

Rubén Bastón e Enrique Dans falarán coa mocidade galega

A nova edición de Xuventude Galicia Net, que se celebra do 4 ao 6 de maio, como de costume no Palacio de Congresos de Santiago, contará no seu programa cunha serie de importantes convidados, especialistas da nosa terra no fenómeno TIC e en todas aquelas cousas, de natureza práctica, que lles poden valer aos nosos estudantes para ser mañá, eles mesmos, especialistas no fenómeno TIC. É o caso dos relatores que dende a web de XGN confírmannos xa que participarán na xeira de actividades de divulgación: Rubén Bastón e Enrique Dans.

O primeiro é un dos profesionais de referencia no eido das redes sociais en Galicia e en España. É director da división dedicada aos servizos 2.0 en Elogia.net, a empresa na que traballa. A súa ampla experiencia (malia a súa xuventude) vén dada polo número de clientes que traballan con el e coa súa empresa de *marketing* dixital (con sede en Vigo) e as sesións formativas que imparte nesta materia. O seu relatorio, informa a Dirección Xeral de Xuventude (organizadora da *party*) será o sábado pola tarde. Para sabermos algo máis da súa traxectoria profesional, sinalar que ten web propia e acubillo na rede LinkedIn.

Polo que atinxe a Enrique Dans, sinalar que é un dos blogueiros máis seguidos do eido da comunicación dixital en español. Natural da Coruña, constitúe un senlleiro exemplo de activismo na Rede a prol da liberdade da información. Está considerado, a día de hoxe, como unha das persoas máis influentes de Internet, segundo se apunta nas listaxes que cada ano se fan dende o xornal El Mundo. Segundo se conta dende XGN, acudirá ao evento co relatorio Todo va a cambiar, que reproduce o título do seu libro, unha obra na que se explica en que medida afecta Internet, transformándoos, modelos negocio e de cultura (música, prensa, comunicación, sector editorial, etc). Tamén se achega no libro unha xanela ao futuro destes modelos, engadíndose consellos e recomendacións de valor para os profesionais e as empresas que queiran adaptarse a estes cambios *"e non perder o carro da competitividade"*.

A cita será o sábado 5 ás 11.00 horas.

Obradoiros de *neuromarketing* e *hacking* ético

Xuventude Galicia Net está a ser nos días previos á súa celebración (do 4 ao 6 de maio en Santiago) un fervedoiro de novidades no programa de actividades e engadidos ao mesmo. Entre as primeiras en chegar á nosa redacción está a chamada *Obradoiro de Neuromarketing*, acción de lecer divulgativo na que se van xuntar, como o seu propio nome indica, dúas materias que nun principio non teñen que nada que ver: o *marketing* e máis a neurociencia. E dicimos o de *"nun principio"* porque segundo contan dende XGN, a cousa encaixa mellor do que se pensa. Sobre todo se temos en conta que nada do mercamos sae da nada. Ou sexa, que calquera compra que fagamos é a resposta a un estímulo concreto, que se materializa naquela parte de nós mesmos onde se xeran as respostas afectivas. Isto non é novo. De feito, os equipos de *neuromarketers,* conta a organización de XGN, levan varios anos empregando voluntarios para realizarlles un mapa neuronal e analizar como reacciona o seu cerebro a diferentes estímulos (imaxes, anuncios, probas de produtos...) Aplicando as técnicas do *Neuromarketing* que sexan máis eficaces no deseño de webs, polo tanto, poderemos ver como medran as visitas e as compras xeradas ao abeiro desas webs. Botar luz sobre todo isto e aprendernos a telo en conta nas nosas futuras accións como deseñadores é o gran obxectivo do obradoiro. Amais desta actividade, a organización de XGN prepara unha interesante sesión colectiva, formativa e de debate, sobre activismo tecnolóxico na Rede. Falamos do *Obradoiro de Hacking Ético*, unha actividade de divulgación que busca botar luz sobre o que significa e implica este tipo de internauta: un usuario das redes que descubre as eivas relativas á seguridade e as vulnerabilidades dos sistemas informáticos, que as avalía e calibra o seu grao de risco e recomenda logo as solucións máis axeitadas para cada unha delas. Durante este obradoiro, profesionais no eido da seguridade da información debullarán as diferentes modalidades de *hacking* ético e tratarán de amosar aos participantes as vulnerabilidades dos sistemas, especialmente en encontros públicos coma o evento XGN, precisamente.

Amais do devandito, confírmase un ano máis a celebración dun *Obradoiro de modding*, que, como saberemos, consiste en dar renda solta ao noso maxín e á nosa capacidade de sermos orixinais para inventarlles novas formas, sorprendentes e innovadoras, ás nosas carcasas de computador (ou mesmo ao seu miolo). Segundo se avanza dende XGN, o *Obradoiro de modding: Técnicas de vinilo e pintura combinadas* axudaranos a facer os nosos propios deseños e aplicalos logo nas nosas respectivas máquinas e aparellos.

Torneos de *Warhammer* e oportunidades de traballo con software libre

Xuventude Galicia Net 2012 está a coller pola vía do medio entre formación e lecer, abranguendo a canle intermedia e máis ámbolos mundos. Esta vontade de poñérmonos serios sen esquecer o divertimento en estado puro vese no programa de actividades deste ano miremos para onde miremos. O xoves 26, sen ir máis lonxe, soubemos da inclusión na axenda dun evento divulgativo sobre as

posibilidades empresariais das ferramentas aberta e, asemade, da inclusión de dous interesantes torneos, un de *Magic* e outro de *Warhammer*.

O evento divulgativo, a

conferencia E*mprender da man do software libre*, celébrase o sábado 5 e contará coa presenza de varios especialistas galegos en programas abertos e a súa aplicación como negocio, que lles amosarán aos participantes en XGN as moitas oportunidades laborais que hoxe en día achegan este tipo de ferramentas, e todo a través dunha exposición de cadanseu caso práctico. *"Sen dúbida"*, informa a organización de XNG, *"unha actividade imprescindíbel para os que senten algún tipo de curiosidade sobre o software libre"*.

Polo que respecta a *Warhammer*, dicir que se trata dun xogo de rol, e nesta actividade, o torneo programado, celebraranse competicións diferentes con diferentes ambientacións pero coa mesma metodoloxía, xogos de estratexia. Inclúense *Fantasy* (ambientado na época feudal), 40K (futurista) e *O Señor dos Aneis* (baseado no libro de Tolkien). Para máis información cómpre visitar a páxina de Games Worshop. É importante subliñar, sinala a organización, que estes torneos son para xente que xa saber xogar e que xa ven de participar neste tipo de competicións. *"A sona deste xogo é mundial, e existe unha sólida canteira dende fai anos que fomentou a relación con rapaces doutras cidades"*, engádese. Os torneos son impartidos por xente formada, empregándose dous árbitros para cada partida. Idades. +10 anos. Duración: 2 días con pausa para xantar. Límite de participantes: 30.

Polo que atinxe ao torneo de *Magic*, dicir que *Magic the gathering* é o primeiro exemplo de xogo de cartas coleccionábeis moderno, con máis de seis millóns de xogadores en todo o mundo (152 países), gran cantidade dos rapaces de tódolos ámbitos xogan e intercambian cartas *Magic* pode xogarse con dous ou máis xogadores, cada un deles usando un mazo individual. Tamén existe unha versión dixital que pode xogarse en liña a través de Internet. Hai máis información sobre o xogo en wizards.com. Idades dos participantes +12 anos. Duración da actividade: dous días con pausas para xantar. Limite de participantes: 40.

Javier Megias falará de cousas para ter en conta no emprendemento TIC

Javier Megias, blogueiro especialista en asesoramento TIC para empresas e iniciativas emprendedoras, estará en Xuventude Galicia Net para falar de modelos de negocio e de métodos diversos para darmos o paso de estudantes a emprendedores. Megias, cuxa web javiermegias.com é un punto de referencia na estratexia de innovación, ten unha longa experienica en diversos postos de dirección de empresas a nivel nacional e internacional e é asesor da Comisión Europea. Tamén é formador, con moitos relatorios no seu haber.

Vivamos como cibervoluntarios

Para quen se ande a preguntar en que consiste ser cibervoluntario dicirlle que se algunha vez contribuíu a aclararlle unha dúbida tecnolóxica a algún amigo ou familiar, entón xa ten que saber por forza en que consiste. Toda persoa que entenda de redes é en potencia un cibervoluntario, só falta que poña un pouquiño de orde e regularidade nesta achega desinteresada de coñecemento cara aos demais. Deste tema vaise falar arreo en XGN, e máis das súas modalidades: presencial ou a distancia, baseado no uso ou ensinanza das TIC, orientado á diminución da fenda dixital entre as persoas como factor de exclusión, etc.

A cuestión desenvolverase nun relatorio que contará coa presenza de Yolanda García Ulla (directora de Área de Sociedade Dixital da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, AMTEGA), que explicará cal é a natureza e o alcance do Programa sobre Voluntariado Dixital da Xunta; e máis Cristina Novo Díaz (terapeuta ocupacional do Centro de Novas Tecnoloxías de Fingoi-Centro de Recursos de Persoas con Discapacidade-COGAMI, en Lugo), que falará sobre a dita práctica de facilitarmos coñecemento e habilidades TIC, de maneira solidaria, a quen non tivo a sorte aínda de recibilos.

Internautas contra a inxustiza

Quen máis quen menos contribuíu a loitar por algunha causa na Rede. Sen dúbida, é esta unha das facianas máis positivas da Sociedade do Coñecemento, a de traballar a prol dun mundo mellor, por moito que digan os críticos que a Rede unicamente atorda. Vémolo tódolos días: políticos que o pensan dúas veces antes de facer unha cousa que ten a oposición dos internautas-cidadáns, empresas que quixeran arramplar con recursos naturais e non poden porque os usuarios da Rede as vixían, etc. O ciberactivismo, un xeito de participación social complementario ao voluntariado e que se basea no manexo das TIC para causas sociais, será un dos temas fundamentais a tratar en XGN.

O relatorio sobre esta temática desenvolverase o venres e versará sobre a mobilización de comunidades en liña a través do uso da web 2.0, onde participarán:

- Juan De Sola Vollbrecht: presidente da Asociación Galega de Reporteiros Solidarios.
- Persoal de Médicos Sen Fronteiras, que explicarán a súa experiencia sobre a campaña Famentos de atención.
- Persoal da Cruz Vermella que falarán da Emerxencia no Corno de África.
- Intermón Oxfam quen teñen unha tenda *on line* onde venden produtos de comercio xusto. Vémola en www.tiendaintermonoxfam.org.

“Preocupámonos cada ano por saber cales son os intereses da mocidade”

OVIDIO RODEIRO

Falamos con Ovidio Rodeiro, máximo responsábel da Dirección Xeral de Xuventude e Voluntariado, organizadora da party galega XGN

De Xuventude Galicia Net pódense dicir moitas cousas pero non cabe dúbida que é un exemplo de adaptación. Unha das claves desta vixencia e continuidade, segundo nos fai saber Ovidio Rodeiro, director xeral de Xuventude e Voluntariado, é ficar ao tanto, a tempo completo, do que lle interesa á mocidade. E cada ano ten as súas circunstancias particulares. Esta edición 2012 é a edición *anticrise* por excelencia. En consecuencia, farase fincapé en todas aquelas cousas (coñecemento, innovación, contactos coas firmas e cos empresarios) que poden axudar á nosa xuventude a atopar traballo.

- Ante a crise dos grandes encontros informáticos para a mocidade, como está encarar Xuventude Galicia Net esta encrucillada do modelo tradicional de party? Cal é a fórmula para adaptala aos novos tempos?

-A XGN foi evolucionando ano a ano adaptándose aos tempos e ás novidades no sector das novas tecnoloxías. Unha *party* é un lugar de encontro de mozos e mozas cunhas inquietudes semellantes, a informática, as telecomunicacións e todo o tecido que os rodea, se che gusta este mundo, non pasa de moda xa que cada día hai tecnoloxías novas, novos estándares e novos equipos informáticos, e XGN é o lugar idóneo para poñerte ao día. Ademais, desde a Dirección Xeral de Xuventude e Voluntariado preocupámonos por saber cales son os intereses dos mozos e mozas cada ano, por exemplo, este ano ante a crise, e a falta de emprego, buscamos ese carácter diferenciador de tentar darlle o que a xuventude demanda, por iso os relatorios, os talleres ou as mesas redondas, en xeral todas as actividades, están orientadas a entender mellor a crise, buscar novas maneiras de emprego, mellorar se xa tes traballo, o autoemprego, as novas formas de facer empresa como as *startup* e tentar promover o emprendemento entre a mocidade, e promover as prácticas asociadas á innovación.

-Que papel van representar as redes sociais, hoxe en día plenamente afianzadas entre a nosa mocidade, en Xuventude Galicia Net? Poderiamos dicir que XGN é arestora un exemplo de rede social adaptada a un caso real de comunidade?

-Non é ningún segredo que as redes sociais representan unha nova canle de comunicación, mesmo me atrevería a dicir que é unha das canles máis directas de interrelación entre a administración pública e, neste caso, a xuventude galega. Desde que estou ao fronte da Dirección Xeral de Xuventude e Voluntariado apostamos fortemente polo uso das redes sociais como un dos principais medios de comunicación, de feito, calquera programa ou actividade que temos no departamento autonómico, comunicámolo a través delas, e temos máis de 4.400 seguidores en Facebook, máis de 950 en Tuenti e máis de 2.200 en Twitter. O que desde o principio quixemos, e podo dicir con orgullo que o conseguimos (aínda que sempre se pode mellorar) foi crear arredor da Dirección Xeral unha comunidade de mocidade galega, xa que os nosos seareiros son activos, os mozos e mozas expoñen as súas inquietudes, ás veces axeitadas, outras non, pero sempre tentamos darlles resposta no menor tempo posible. Con isto logramos a confianza da xuventude para intercomunicármonos con ela. A raíz destes feitos, e lóxico que arredor dun evento baseado nas novas tecnoloxías como é XGN, a principal canle de comunicación sexan as redes sociais e teñamos tan boa resposta por parte da mocidade galega.

-É certo que a intención da Dirección Xeral é facer uso das posibilidades de convocatoria de XGN para axudar á mocidade que busca emprego e aos empresarios que procuran talentos a atopárense e comunicárense? Fíxose maior XGN?

-Eu non diría que XGN se fixo maior, senón que as inquedanzas dos

mozos e mozas galegos foron cambiando, a raíz da situación actual. XGN é un lugar de encontro entre empresas, profesionais e persoas afíns ás novas tecnoloxías, non quere dicir isto que, por vir á *party* vaias saír con traballo, aínda que xa se deu algún caso, pero a idea non é esa, senón a formación, a creación de empresas, as oportunidades de traballo baseadas nas novas tecnoloxías e a procura activa de emprego para a xuventude que se dea cita no evento. A situación económica mundial faise presente, por iso queremos prestar especial atención ao mundo do emprendemento como saída laboral. Para iso, contarase con especialistas na materia coma o consultor Javier Megías, e directivos de grandes empresas que nos contarán as súas experiencias, con expertos reputados nas súas áreas como Enrique Dans (sistemas de información), Leopoldo Abadía (economía), Rubén Bastón (redes sociais) ou diversidade de obradoiros.

-Respecto ás actividades de divulgación e debate, as charlas e os coloquios programados, cales serán as cuestións principais a tratar?

-Como xa temos falado, ata o de agora o eixe principal desta edición de XGN é a *empregabilidade*, axudar aos mozos e mozas galegos a que tenten levar a cabo os seus soños se teñen a arela de crear unha empresa ou axudarlles a formarse e mellorar como traballadores ou futuros traballadores. Cremos firmemente que o saber non ocupa lugar, e que a formación é o que pode dar ese carácter diferencial á nosa mocidade.

-Tendo en conta a natureza do departamento que vostede dirixe, será máis que probábel que se aborde a cuestión do voluntariado dixital, non é así? Cales son, na súa opinión, as principais vantaxes deste tipo de labor solidario-tecnolóxico e, dun xeito específico, as vantaxes do Programa de Voluntariado Dixital que a Dirección Xeral ten en marcha xunto coa AMTEGA?

-O Programa Voluntariado Dixital é un proxecto solidario promovido pola Dirección Xeral de Xuventude e Voluntariado e a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia que ten como misión achegar as novas tecnoloxías aos colectivos sociais máis desfavorecidos co fin último de conquerir os seguintes obxectivos estratéxicos:

- Complementar as accións de alfabetización dixital lideradas a través dos diferentes axentes participantes no programa
- Utilizar as novas tecnoloxías para a solución de problemas sociais
- Implantar conxuntamente políticas de inclusión social e políticas de inclusión dixital, coa finalidade de paliar os efectos secundarios da fenda dixital que prexudican ao noso sistema social.

-De non estarmos inscritos oficialmente en Xuventude Galicia Net, que nos vai deparar este encontro? É certo que se mantén a área de actividades, a extranet, para dar acubillo a visitantes e participantes externos? Que podemos, brevemente, atopar alí?

-O feito de non estarmos inscritos oficialmente unicamente limita o acceso á *intranet,* pero teñen acceso a todo o demais: relatorios, obradoiros e ás actividades que vai a ter a *extranet.*

Como tamén hai tempo para o lecer, este ano temos nos exteriores do Pazo de Congresos e Exposicións e no seu *hall* as actividades da *extranet*, aberta a todos os públicos. No exterior do recinto todas aquelas persoas que se acheguen a XGN poderán facer uso das instalacións de *paintball, rocódromo*, diversos xogos e o obradoiro de graffiti, etc., e no interior do Pazo, pola súa banda, contarase con *stands* de consolas e videoxogos. Tamén imos facer durante as dúas noites, a do venres e a do sábado, ciclos temáticos de cine, contaremos con maquilladores para darlle vida, por exemplo, a eses ciclos temáticos, un *stand* sobre ciencia divertida para espertar o interese científico nos máis cativos, diversos xogos, simuladores de deportes, campionatos, cursos de artes marciais, de esgrima antiga... e todo de maneira totalmente gratuíta para aqueles que queiran achegarse.

Que é unha party?

Segundo se di nas enciclopedias en liña sobre a palabra *party*, dicir que é un termo que significa literalmente "festa", pero que, na súa ligazón coas cuestións informáticas ten outras connotacións. Estariamos a falar máis ben dunha concentración de persoas, normalmente mozas/os 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. Moitos dos asistentes comunícanse a cotío entre eles a través da Rede coa fin de saber quen vai estar en cada unha das *partys* 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? 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 lendarios Spectrum 48k, Commodore 64, etc. Ao parecer, aí é onde comezou todo, na necesidade de reunirse baixo teito, conectarse e trabar ligazóns. Logo o proceso espallouse. E fóronse facendo estes encontros máis democráticos, posto que xa non eran unicamente os programadores de *w* os que decidían acudir. O pulo decisivo 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 teñen reunido a máis de 3.000 persoas, pero iso acontece moi raras veces. A de Santiago están, sen lugar a dúbidas, entre as máis importantes de España.

XGN: SALA DE EXPOSICIÓNS

A party galega servirá para introducirnos unha vez máis nos segredos e técnicas do *tuneo* dos computadores

O que para uns personalizar o ordenador significa optimizalo con ferramentas ofimáticas de utilidade e de uso habitual, baleirar o escritorio de borralla e deixar só os atallos imprescindibles, integrarlle software á medida das nosas necesidades e dispositivos de doado manexo que non estorben na contorna de traballo ou levar a cabo outras accións que, sen modificar a forma orixinal do equipo, permitan optimizar o seu rendemento, para outros é unha cuestión totalmente estética, que consiste en modificar os dispositivos ata convertelos en pezas dignas dos máis prestixiosos museos modernistas, aínda que iso signifique renunciar á funcionalidade e mesmo á comodidade do usuario.

Metidos en faena na técnica do modding. Imaxe tomada na Campus Party México

Esta actividade coñécese como *modding*, do inglés *modify* (modificar), e consiste en transformar estética ou funcionalmente as partes do computador que nos dite a imaxinación: ben sexa o teclado, a torre, o monitor, o rato (no caso dos menos atrevidos) ou o conxunto enteiro, transformado o noso equipo nun microondas, na maceta dunha planta, nun coche de carreiras ou mesmo nunha caixa de cervexas ao máis puro estilo *retro* (e si, non o dubidedes, temos visto tódolos exemplos que achegamos).

De feito, para poder ver *in situ* algúns dos máis orixinais modelos de *modding* xerminados en mentes galegas, basta con dar unha volta polo Pazo de Congresos nesta edición do Xuventude Galicia Net, a 12+1 (como o famoso *reality* de televisión), onde non faltará tampouco o tradicional concurso de *modding* no que se valorarán os equipos máis orixinais.

Para personalizar os nosos ordenadores podemos optar por moitas técnicas que pasan por engadir compoñentes, modificalos ou ben sacarlle partes ao equipo, porén esta última opción é a máis perigosa para a integridade da ferramenta informática e, polo tanto, a menos utilizada polos *modders* máis experimentados.

Un computador convertido en Falcón Milenario de Star Wars, da man de Russ Caslis e visto en viagallery.com

E é que cando se trata de darlle renda solta á imaxinación, a mente humana non coñece os límites, e as pezas que saen dese torrente de creatividade non deixan a ninguén impasible, nin sequera aos que xa están acostumados a ver este tipo de estética nos vehículos, o que coñecemos como *tunning*.

Á hora de transformar os equipos informáticos o que se soe facer é construír fiestras aos laterais da torre para facer visible o interior e conseguir un efecto estético diferente; tamén se opta por substituír os díodos LED por outros máis potentes ou por cátodos fríos de diferentes cores que crean un efecto futurista; e mesmo se aposta por pintar o interior e exterior da caixa ou colocar algún elemento orixinal que lle dea un estilo único, como reixas, bordados, logotipos...

O caso é non pasar desapercibido alén onde cheguemos co noso ordenador, e iso conségueose si ou si empregando utensilios como tambores de lavadora, rodas, caixas de cervexas, maletíns, armarios, ou como dixemos anteriormente, microondas ou torradoras de pan, entre outros electrodomésticos, cos que substituír a estrutura e improvisar unha torre que diste moito da orixinal porén que siga a cumprir o seu cometido: albergar os compoñentes necesarios para que a máquina tire.

O resultado de aplicar esta última técnica podémolo ver nas fotografías que acompañan a reportaxe: nalgún caso sabemos que é un ordenador porque o di no pé de foto, xa que doutra maneira nunca diríamos que se trata dun equipo co que editar os nosos documentos dixitais ou co que interactuar na Rede.

GOOD MORNING VIETNAM!

Achegamos unhas cantas claves sobre como integrar programas abertos de xeito racional

Por Diego Rosales

Estamos en crise. Seica con todo o que está a caer isto non é novidade, pero convídanos a unha reflexión: é o intre de usar o software libre porque é gratis? A resposta é, aínda que lle sorprenda a máis de un, non. Son un firma partidario do software libre, pero, coma en tódalas cousas, debe ser usado con prudencia. Na presentación do desaparecido Galinux amosóusenos a experiencia brasileira de migración de plataformas privadas a libres por decreto. Como ben nos comentaba o representante da administración carioca, foi un fracaso. De súpeto, os funcionarios atopáronse con programas novos e, supoño, comezaron a acontecer dende os típicos problemas de *"onde está o botón de imprimir que antes estaba neste recanto"* até problemas graves como o de que, atopado xa o botón da impresora, non imprime por falta de controladores. O resultado foi que o que viña sendo un cambio de paradigma, da opresión privativa á liberdade *"libre"*, resultou un fantástico argumento a favor da estabilidade do software privativo. A este se lle podía criticar moitas cousas, pero non que non hai unha empresa que unha vez ofertado o produto non ofreza o servizo de mantemento correspondente. A solución? Non vou aquí inventar a gaseosa con burbullas: a formación. Se o software é libre non é por ser gratis senón porque é compartíbel e modificábel. Pero para subir este chanzo debemos formarnos en serio, en institucións con solvencia como o LPI, onde os seus certificados responden a un proceso estudado e serio. Cando o nivel de formación sexa de abondo, poderase facer unha migración con garantías e tirar proveito da parte *"free"*, gratuíta, de Linux ou sistemas semellantes (Haiku, etc).

Quasimodo é o célebre protagonista da obra de Víctor Hugo, *A nosa señora de París*. Coido que a moitos soaralles pola versión edulcorada, coma sempre, de Disney. O caso é que o bo do corcovado tiña máis defectos que a chepa e entre estes hai algún que outro na súa faciana, algunha *"malformación"*. Isto sácoo polo dito *"costa un ollo da cara"*, a formación, digo. E o certo é que si. Só hai que ver os prezos dos lugares de certificación para sentir un calafrío no sangue: 20 horas a 1.500 *leuros*, como diría Carlos Herrera. Supoño que o curso dáo Maddog ou alguén así. O caso é que a formación de calidade si que é cara. Mais, hai a miña defensa, só se a consideramos a curto prazo. A prazo medio o custe repercútese no aforro das licenzas de software privativo. Estamos en crise, si, pero ás veces hai aforros que tiran coas casas.

Ter xente formada é o principio dunha espiral de coñecemento que só pode traer beneficios á sociedade. A persoa que posúe coñecementos informáticos (ou de outro tipo) vainos compartir de xeito consciente, ou non, no seu contorno próximo con xenerosidade. É unha aposta con pouco risco.

Por último, nesta apoloxía da formación informática de calidade non me resisto a publicar unha brincadeira do recentemente falecido mestre Mingote sobre unha realidade máis próxima que afastada nas nosa aulas. Descanse en paz, mestre.

As explotacións de Melide, interesadas en implantar software libre

As explotacións de Melide, interesadas en implantar software libre

O pasado xoves 19 de abril a Cooperativa Melisanto levou a cabo unha xornada de difusión da ferramenta informática AinfoVac, que xestiona todos os procesos dunha explotación agrogandeira e distribúese baixo licenza libre (GNU/GPL).

Esta xornada contou coa colaboración da Asociación de Usuarios de Software Libre de Melide (MeLiSA), e foi impartida por José Manuel Campos, director técnico de Ainfogra (Aula de Informática Agraria). Un total de 15 socios e socias da Cooperativa puideron observar o funcionamento desta aplicación. AinfoVac (vémolo en efagalicia.org) xestiona toda a información que circula dentro dunha explotación, dende o control de gastos e ingresos, ata a xestión veterinaria do gando vacún, pasando pola conexión remota ao Control Leiteiro para envío e recepción de datos. Recentemente incorporouse un módulo que se pode instalar nun teléfono móbil con sistema Android, para a toma de datos ao lado das vacas, ou nas fincas que se estean traballando.

As persoas presentes na xornada amosaron o seu interese en incorporar esta aplicación na xestión das súas granxas, e formarán un grupo para poder asistir a un curso práctico, onde xa se explicará máis a fondo o uso desta aplicación. Todas aquelas persoas interesadas en asistir a esta formación poden contactar con Melisanto (melistanto.es) para integrarse neste grupo. O curso da Cooperativa terá carácter gratuíto para os socios.

UNIDAS/OS POLAS TIC

Código Cero celebrou o seu I Foro Tecnolóxico e mais o seu décimo aniversario

Malia que hoxe en día está máis que normalizado, facer información de novas tecnoloxías hai unha década non semellaba tarefa doada. Pese a todo, Código Cero apostou por isto, e na nosa lingua, e esta teimosía de falar das TIC, e ligalas ademais ao galego (un idioma que aínda algúns empéñanse por desgraza en identificar unicamente con cuestións rurais ou tradicionais), foi o que en boa medida se celebrou o pasado 26 de abril en Santiago, no Auditorio da Biblioteca de Galicia sita na Cidade da Cultura. Sobre o papel conmemorábanse dez anos de revista Código Cero pero na práctica conmemorábase isto e algo máis: o traballo de todas aquelas persoas que na nosa terra teñen no impulso ás novas tecnoloxías do coñecemento unha das súas razóns de ser. Como ben dixo un dos relatores presentes no acto, o pobo galego necesita, tamén, ser un pobo tecnolóxico.

A celebración, coa que conseguimos reunir baixo un mesmo teito a máis cen persoas (profesionais ligados ás TIC dos ámbitos privado e público, investigadores, activistas tecnolóxicos, xornalistas, etc), despregouse en dúas metades. Por unha banda a primeira edición dos Foros de Código Cero e pola outra a actividade de celebración do décimo aniversario propiamente dita.

A primeira xeira contou coa presenza da directora da Axencia de Modernización de Galicia (AMTEGA), Mar Pereira, quen foi presentada aos asistentes polo sempre xenial Xavier Alcalá, un auténtico home do *Renacemento* que fixo un repaso da figura de Mar Pereira, rematando a súa intervención cunha simpática reivindicación: pediu á directora da AMTEGA que presidise o Partido Regresista Tecnolóxico Galego, que tería como principal obxectivo o *regreso* do talento tecnolóxico galego espallado polo mundo. No transcurso da súa intervención, Alcalá lembrou a súa participación na posta en marcha de Código Cero (viviu en persoa o nacemento da revista, e colaborou arreo nela) e achegou o seu punto de vista sobre o proceso de unificación de competencias TIC que estamos a vivir no ámbito autonómico, proceso que deu como resultado a creación de AMTEGA, unha axencia con potencial para pór en xogo independencia e capacidade para a toma de decisións, dixo.

Pereira, pola súa banda, analizou o papel e os retos da Administración pública ante a rápida evolución da sociedade dixital e a importancia e potencial do sector tecnolóxico como elemento tractor no actual contexto económico, repasando as medidas que figuran na Axenda Dixital de Galicia para acadar tales obxectivos.

A responsable da área tecnolóxica da Xunta asegurou que a modernización que están a vivir as Administracións Públicas son consecuencia da crecente demanda dos cidadáns, que buscan minimizar a burocracia, o que precisa de importantes investimentos tanto en tecnoloxía como en capital humano, polo que avanzar neste eido é un reto ambicioso que agardan superar grazas á planificación a longo prazo que definiron dende o Executivo autonómico, apostando tamén pola centralización destes recursos na AMTEGA, o que podería supor un importante aforro económico a distintos niveis.

Pereira tamén lembrou que está a pórse en marcha un novo Centro de Proceso de Datos Integral da Xunta de Galicia, que permitirá un mellor aproveitamento de recursos, así como facilitará ao sector público o desenvolvemento de proxectos innovadores que contribúan a dinamizar o noso sector TIC.

Coa intervención de Mar Pereira, quen tamén pecharía o encontro, púxose fin ao Foro Tecnolóxico e pasouse a celebrar o décimo aniversario da nova publicación impresa, polo que o director de Código Cero, Xosé María Fernández Pazos, fixo un repaso da historia da publicación, agradecendo a todos os que fixeron posible que esta aventura puidese durar máis de 10 anos. Logo cedeu a palabra a Alfonso Cabaleiro, secretario xeral de Medios, quen transmitiu os seus parabéns polo labor de Código Cero e fixo fincapé no papel que representan medios como o noso como testemuñas e reflexos fieis do que está a acontecer na nosa terra: a segunda gran modernización galega, un proceso, dixo, do que esta revista irá dando conta nos meses e anos vindeiros.

Cabaleiro comezou a súa quenda facendo referencia á crise xornalística que estamos a vivir, non tanto de talento e capacidade (que é e seguirá a ser grande), senón no que se refire a publicade (caída), potencial de difusión e desgaste de modelos. Na súa opinión, "*non se sabe cara onde vai ir a información nin se sabe que vai acontecer; non estamos nunha época de cambios, senón nun cambio de época*". Por estas e por outras razóns, sinalou, manter unha actividade comunicadora, nestes tempos e tocando cuestións como as TIC, é un acto de mérito. "*Apostar polas novas tecnoloxías, por dar conta delas, foi un risco dende o comezo, agora está normalizado, pero daquela, cando Código Cero deu os seus primeiros pasos, non era así*", engadiu.

1. Xavier Alcalá, Mar Pereira e Marcur Fernández no transcurso do Foro Tecnolóxico. **2**. Representantes do Colexios e Asociacións Profesionais. **3**. Chegada dos convidados o acto. **4**. Representantes das Asociacións TIC´s. **5**. Acto do 10º Aniversario. **6**. Convidados do Foro e o Acto do 10º Aniversario. **7**. Xosé Mª Fernández, Alfonso Cabaleiro, Mª de Mar Pereira e Marcus Fernández. **8**. Entrega de agasallos aos convidados. **9**. Catering a cargo dunha empresa compostelá. **10**. Amigos de Linux. **11**. Momento da celebración.

Código QR

REPORTAXE FOTOGRÁFICA

1

2

Cero

4

Os FOROS
TECNOLÓXICOS
de Código Cero
5

7

8

10

www.codigocer
Os FORO
TECNOLÓXIC
de Código Ce
11

A REDE, PROVINCIA GALEGA

Seguimos dando conta da actividade da nosa cultura nas múltiples vertentes da Sociedade da Información

Temos novo medio dixital galego: Sermos Galiza

Sermos Galiza xa é unha realidade. O novo medio dixital galego, de cuxo proceso de materialización fomos dando conta, comezou a camiñar na Rede, de xeito oficial, o xoves 26 de abril partir das 8.00 horas. Segundo nos contan os responsábeis desta canle, a vertente web de Sermos Galiza complementarase cun semanario en papel, que sairá do prelo o vindeiro 17, coincidindo coa festa das nosas Letras. Sermos Galiza únese á nova vaga de medios en galego que está a enriquecer este ano a nosa Rede, todos (Dioivo ou Praza Pública) facendo galega dun espírito común de independencia e compromiso coa nosa cultura e identidade.

Segundo fixeron saber os responsábeis do novo medio nun comunicado, a súa aposta é unha aposta de claridade a tódolos niveis: de deseño (doada lectura, sinxeleza na achega e distribución de seccións, textos e recursos) e de contidos. A liña editorial abranguerá información social, económica e política, e prestaráselle unha especial atención a un dos eidos que, polas razóns que sexan, máis se adoitan a descoidar: o eido internacional. Nesta liña, a idea é darlle a máxima visibilidade ao noso lugar no mundo en relación aos países irmáns: os do ámbito da lusofonía.

Entre os contidos especiais que prevé o xornal áchanse un apartado sobre recuperación da memoria histórica, un arquivo fotográfico do nacionalismo e unha sección de información sobre programación e produción cultural infantil. A redacción fixo saber que nos meses vindeiros someterase a edición dixital a unha serie de cambios no camiño de ir incluíndo no seu seo novas seccións e recursos. Detrás de Sermos Galiza atópase un grupo promotor de catorce persoas de diferentes ámbitos sociais e culturais. Froito do seu esforzo e compromiso é o Grupo de Comunicación Sermos Galiza, proxecto que parte coa vontade de se converter en referente da información en galego.

Subtítulos de cinema na nosa lingua

Mergullándonos os días pasados na Rede galega atopamos unha nova iniciativa de gran interese para os que somos seareiros do cinema e que ademais buscamos (sempre que se poida) velo subtitulado, e se pode ser na nosa lingua mellor que mellor. Isto é o que nos queren ofrecer, pouco a pouco e coa axuda da comunidade cinéfila galega, dende subtitulosengalego.com, unha desas páxinas cuxos nomes mesmos xa funcionan como un resume, polo miúdo, de intencións. Polo de agora as achegas son poucas, pero a cousa promete, sobre todo porque o gusto por ver de cinema *lexendado* non para de afianzarse.

A iniciativa vén da man de dous estudantes de primeiro curso do Grao de Enxeñaría Informática da Universidade de Santiago de Compostela, sendo o seu obxectivo dedicar unha parte do seu tempo de lecer a elaboración de subtítulos para algunha que outra das súas series e películas favoritas. O proxecto comeza xa a coller forma, con lendas para *Rounders, Ghost ship, Slumdog millionaire, Son Lenda ou Resident Evil 3*. A páxina en cuestión está aínda en fase de desenvolvemento e, polo tanto, suxeita a actualizacións e cambios cada pouco tempo. O mesmo acontece coa base de datos, que non é ampla pero *"estase a traballar de continuo para tentar subir máis subtítulos o máis axiña posible"*, sinalan os responsábeis deste interesante proxecto. E engaden para que non haxa dúbida sobre as posíbeis eivas do seu traballo respecto ás series e ás diferentes tempadas das mesmas: *"Os subtítulos que están subidos aparecen automaticamente na súa tempada correspondente, así que se ó cargar a paxina*

dalgunha serie non aparece ningún subtitulo ou se ocorre o mesmo nalgunha temporada significa que aínda non temos feito o subtitulo". Por certo que a web tamén conta cun foro destinado a fomentar o debate e a participación externa e máis a resolver as dúbidas sobre os traballos achegados ou que estean a piques de chegar.

Terradafraternidade.com conmemora a figura de José Afonso

Terradafraternidade.com é unha web nova no panorama galego-portugués directamente encamiñada, como o seu nome indica, a celebrar a figura do músico e poeta luso Jose Zeca Afonso e do seu importante legado, facéndose especial fincapé no significado, plenamente vixente, da súa *Grândola, Vila Morena*. A web, que comezou a andar os días pasados da man de Xoán Quintáns e Bea Bugalho, entre outra/os, serve de punto de reunión dos seareiros de Afonso e, tamén, de fonte de información de todo o que ten que ver con Terra da Fraternidade, o festival de música galego-portuguesa programado para o 10 de maio no Auditorio de Galiza, en Santiago. O sitio servirá para dar acubillo dixital ao certame, no que participa unha longa listaxe de artistas dos países irmáns, e para retransmitilo en *streaming*.

O labor informativo da páxina compleméntase na Rede coa achega de Verkami, sitio dende onde se canaliza o *crowdfunding* relativo ao festival ou, o que é o mesmo, a recadación de financiamento a través das achegas individuais dos internautas e das entidades. Por certo que o recadado servirá para a gravación do disco Terra da Fraternidade no estudo do ribeirense Tomás Axeitos e para a gravación dun documental dirixido por Pablo Portero sobre a figura de Zeca na nosa terra.

Google, Casalini Libri e e-libro súmanse á comercialización de e-books da USC

A Universidade de Santiago, procurando incrementar e ampliar os camiños que levan á súa produción bibliográfica, non só a nivel de simple consulta senón tamén a nivel de posíbeis vendas, vén de chegar recentemente a un importante acordo con varios servizos de primeira liña inseridos no ámbito do libro dixital. Estamos a falar de Google eBooks, Casalini Libri e e-libro. Segundo informa o Servizo de Publicacións e Intercambio Científico da USC, responsábel destas novidades, o acordo permitiralle á institución vender nestas plataformas as súas obras en liña, que até o de agora estaban dispoñíbeis na librería virtual da Universidade, en Unebook e en Meubook (Tórculo).

Cómpre lembrar que catálogo da institución compostelá conta arestora con 50 títulos dixitais, que supoñen o 8 por cento do total do seu fondo vivo, e para 2012 prevé editar entre 15 e 20 *e-books* máis. En 2011 a venda de 19 títulos dixitais supuxo o 1 por cento da súa facturación total. Con todo, segundo sinala o dito Servizo, estanse a sumar todo tipo de esforzos para incrementar e mellorar a oferta de publicación e de distribución, con vistas a unha demanda que os diferentes estudos sobre o fenómeno indican que será crecente.

En marcha GZVideos cunha escolma de mil pezas reivindicativas

O servizo audiovisual galego GZVideos, plataforma independente de vídeo-activismo, está de volta a través de dúas portas nas que petar: gzvideos.info ou galizavideos.info. A andaina *re-comeza* cunha escolma a ter en conta: un milleiro de pezas do noso audiovisual con ligazóns directas á loita que se está a desenvolver na nosa terra, con motivo da crise ou da corrupción do poder, a través de múltiples reivindicacións e mobilizacións polos dereitos sociais e un panorama máis xusto para os traballadores.

"*Todo isto*", informan os responsábeis do servizo, "*nunha nova web completamente anovada, que clasifica os vídeos por categorías, permitindo a posibilidade de envío de materiais e incorporando unha sección wiki, amais do proxecto GalizaTV*". Polo que respecta á liña de actividade do servizo, sinalar que se trata, como dixemos, dunha plataforma independente de comunicación, sendo o seu obxectivo dar acubillo e difusión a contidos xerados por e para as organizacións populares, movementos sociais, colectivos e iniciativas, *"sempre que resposten aos intereses, reivindicacións e expresións creativo-culturais do pobo traballador galego, en particular a súa loita polo dereito democrático á libre determinación"*, sinálase dende a devandita web.

Informes sobre o galego e as redes sociais

A pasada edición dos Encontros para a Normalización Lingüística organizados polo Centro de Documentación Sociolingüística do Consello da Cultura Galega, centrouse en boa medida na mocidade e no potencial dos contidos dixitais para o galego. O encontro serviu pois para abordar temas como as redes sociais, os videoxogos ou as iniciativas de promoción da nosa cultura nas TIC. Destacou un adianto que fixo o profesor da Universidade de Vigo Fernando Ramallo, dun informe que analiza a presenza do galego nas redes sociais. O estudo, encargado pola Secretaría Xeral de Política Lingüística, baséase en 1.295 enquisas a estudantes de bacharelato, ciclos formativos e universidade, e quere servir como base para tomar decisións respecto á mocidade galega e as TIC.

Entre a mostra do estudo temos só un 25% de galegofalantes e un 21% de consultados que se desenvolven igualmente en español e en galego, polo que o español tería un predominio claro e, de feito, só o 54% dos galegofalantes optan por empregar só galego nunha plataforma como Tuenti, e só o 20% dos consultados declaran usar o galego en xeral.

Ao expor estes datos Ramallo destacou que *"a rede e as novas tecnoloxías son tamén un medio poderosísimo para a expansión das linguas dominantes, aínda que facilitan moito a visibilidade das minoritarias. No caso das novas tecnoloxías falamos dunha cultura inherente da mocidade"*, matizando que "*as redes sociais poden entenderse como unha finalidade ou como un medio para mellorar a presenza do galego*".

Galaxia anuncia a apertura dun selo 2.0 en Buenos Aires

A Editorial Galaxia vai abrir filial de seu en Bos Aires, e con toda probabilidade será unha iniciativa con forte presenza nas redes e ferramentas da información. Baixo o nome de Mar MAIOR-Editorial Galaxia, o selo galego presentou a súa nova proposta como *"a editorial dos galegos no mundo"*, unha plataforma de difusión da nosa cultura que comezará a súa andaina a comezos do ano vindeiro en Arxentina. A nova foi dada a coñecer no transcurso do debate Tendencias organizado na Feira Profesional do Libro de Bos Aires, onde participou o director de Galaxia, Víctor Freixanes. O obxectivo deste debate, no que falaron libreiros, editores e distribuidores de ámbalas beiras do Atlántico, foi o de avaliar os retos e oportunidades que achegan as novas tecnoloxías e os novos procesos de produción e consumo cultural.

Ou sexa, que do que se trataba era de atopar, de xeito conxunto, camiños que leven ao sector alén da crise na que está mergullado (xunto a case tódolos outros sectores produtores, todo hai que dicilo), sen que isto (a concorrencia nos espazos 2.0) supoña de xeito inevitábel a perda de identidade, rigor e compromiso cultural. Dito doutra maneira: tratouse unha vez máis de facer compatíbel o pasado co futuro. O director de Galaxia amosou dous proxectos con potencial para seren aplicados noutros ámbitos e permitir a tódolos niveis o crecemento do sector: a Plataforma Dixital da Cultura Galega, no que se está a traballar xunto coa Universidade de Santiago e o Departamento de Informática da Universidade da Coruña, e máis o proxecto MAR MAIOR, unha plataforma de edición da cultura galega a través das redes sociais de galegos no mundo.

O router Netgear R6300 permitirá transferencias a 1,3 Gbps

As comunicacións informáticas sen fíos non paran de mellorar en velocidade para atender ás crecentes necesidades dos usuarios, e tras a adopción masiva das redes Wi-Fi N, a industria xa ten a vista posta na nova xeración de Wi-Fi baixo o estándar IEEE 802.11ac, que triplicaría a velocidade da anterior e que poderían chegar a igualar a velocidade das redes cableadas con tecnoloxías Gigabit Ethernet.

Un dos primeiros fabricantes en colocar un produto desta categoría no mercado é Netgear, que presenta o seu router Netgear R6300, que presume de ser o primeiro Wi-Fi 802.11ac de dobre banda con soporte de 5G Wi-Fi a velocidades Gigabit, conservando a compatibilidade cos estándares Wi-Fi anteriores.

O Netgear R6300 podería chegar a mover transferencias de datos a unha velocidade de ata 1.300 Mbps na banda dos 5 GHz e de 450 Mbps na banda dos 2,4 GHz, permitindo que os usuarios descarguen contidos no fogar ou na oficina nun tempo moi inferior do que podían facer coas actuais redes sen fíos, mantendo un consumo moi semellante.

Este atractivo router estará dispoñible o mes que vén por 199,99 dólares (150,79 euros) e conta con moitas outras prestacións interesantes aparte da súa velocidade, como 2 portos USB que permiten conectar simultaneamente unha unidade de almacenamento USB e unha impresora para compartilas en rede (compatible con AirPrint, facilitando a impresión dende un iPad ou iPhone), integra filtros de control paterno, pode funcionar como servidor DLNA e incluso pode administrarse a través de móbiles con iOS ou Android. Mide 255 x 205 x 77 milímetros, pesa 654 gramos e, aparte de Wi-Fi, tamén ten 1 porto WAN e 4 LAN, todos Gigabit Ethernet, deixando clara a aposta deste dispositivos pola velocidade de transferencia.

Logitech lanza un novo teclado Bluetooth que serve de funda para o iPad

O Logitech Ultrathin Keyboard Cover é un coidado teclado sen fíos para o novo iPad (e o iPad 2) que porase á venda nos vindeiros días por 99,99 euros e que busca cubrir unha dobre función: permitir escribir correos electrónicos, mensaxes instantáneas ou textos de certa lonxitude dun xeito áxil e cómodo e tamén protexer a pantalla do tablet durante o seu transporte facendo de cuberta da mesma.

O novo teclado para iPad de Logitech comunícase co tablet de Apple mediante Bluetooth, conta con atallos que facilitarán o uso de funcións como copiar, pegar e desfacer, cárgase por USB podendo durar a súa batería ata 6 meses (de usa un par de horas ao día) e incluso funciona como base para o iPad empregando un clip magnético semellante ao empregado polas fundas Smart Cover, o que tamén permítelle facer uso da función de acendido/apagado automático do iPad con só abrir esta tapa de Logitech.

Converge serve para colocar e cargar os nosos trebellos no escritorio

Para facilitar a organización do noso escritorio, onde é habitual acumular trebellos electrónicos para a súa carga, dende Quirky están a vender por 39,99 dólares unha base de carga chamada Converge que facilita a organización dos cables dos nosos cargadores, integra 4 tomas USB, ten unha forma curvada para repousar os nosos dispositivos durante a súa carga, aliméntase a través dunha

transformador externo que opera no rango dos 110-240 voltios e está deseñado para empregarse comodamente con trebellos con porto de carga inferior (coma o iPhone ou o iPod Touch) ou lateral (coma cámaras dixitais). As súas dimensións son de 310 x 130 x 100 milímetros.

IKEA venderá os seus propios televisores no outono

A popular multinacional neerlandesa de orixe sueca IKEA vai dar importante paso ao entrar no negocio da electrónica de consumo cun produto que pretende integrar deseño, audio e vídeo e que responde ao nome de UPPLEVA (experiencia) e busca convertese nun novo segmento para os salóns dos nosos fogares.

Este produto de IKEA quere ofrecer unha solución que permita levar o audiovisual ao salón Wda nosa casa dun xeito elegante, ocultando os cables e adaptándose a distintos tamaños de habitación. Estariamos ante un moble que integraría un televisor LED, son 2.1 cun subwoofer sen fíos, conexións á Rede (para televisores de máis de 24 polgadas) e un reprodutor de Blu-ray, quedando todos estes elementos integrados tanto fisicamente coma no seu control (empregarán un único mando a distancia).

Estes dispositivos de electrónica estarán fabricados pola compañía chinesa TCL Multimedia e gozarán de alta conectividade, con portos USB para a reprodución de contidos audiovisuais (soportando incluso vídeo DivX HD) e portos HDMI para conectar outros dispositivos adicionais para os que tamén reservan espazo para que poidan integrarse de xeito invisible nesta atractiva solución doméstica.

O UPPLEVA partirá dun prezo de 6.500 coroas suecas (734,24 euros) e chegará ás tendas españolas de IKEA o vindeiro outono.

Código QR

ANUNCIO DO IKEA UPPLEVA

O LUMIA 800 FUNDE O POTENCIAL DE WINDOWS PHONE COA EXPERIENCIA DE NOKIA

O Lumia 800 funciona co sistema operativo Windows Phone 7.5

A primeiros de 2011 Microsoft e Nokia pecharon un acordo de colaboración que sentaría a base da estratexia móbil de ambas compañías, de xeito que Windows Phone pasaría a ser o sistema operativo principal dos móbiles avanzados de Nokia, o que nos últimos meses concretouse na chegada dos terminais Nokia Lumia 800 e 710, aos que seguirían despois os Lumia 900 e o 610, que supoñen toda unha revolución achegando unha experiencia de uso radicalmente distinta á de Android e iOS e facendo que o sistema operativo móbil consiga unha visibilidade que non acadaba con outros fabricantes como HTC, Acer, ZTE, LG ou Samsung.

A versión de Internet Explorer incluída en Windows Phone permite unha visualización de páxinas web bastante áxil

Pese a que Windows Phone 7.5 está xa dispoñible en terminais que incluso podiamos considerar de gama media-baixa, o Nokia Lumia 800 é o seu buque insignia, polo que quixemos facer unha achega ao mesmo, quedando gratamente sorprendidos, tanto polo seu deseño como polo bo comportamento do seu software. Este móbil con pantalla AMOLED de 3,7 polgadas cunha resolución de 800 x 480 píxeles (resistente a rabuñaduras e cun excelente contraste) está dispoñible en 4 cores distintas, o que permíteo destacar fronte a outras propostas máis sobrias; reduce a presenza de botóns físicos ao acendido, o control de volume e o uso da cámara fotográfica (resultando este último moi cómodo, por permitir disparar unha instantánea cunha interacción mínima); un tamaño relativamente compacto (cun grosor de 12,1 milímetros) e un peso moderado (142 gramos); ao que non lle falta conectividade USB 2.0, Wi-Fi, Bluetooth 2.0 e HSDPA con descarga de datos ata a 14,4 Mbps.

Resulta un tanto rechamante que este móbil optase polo uso de tarxetas micro SIM (como tamén fai Apple), e que, pese a funcionar cun procesador dun único núcleo a 1,4 GHz e con 512 Mbytes de RAM consiga unha fluidez impresionante á hora de moverse polos seus menús e aplicacións, dando a impresión de que estamos ante un terminal máis áxil que móbiles con Android con procesador de 4 núcleos, conseguindo unha sensación semellante á que transmite un iPhone, pero cunha interface de uso que non ten nada que ver, que opta por orientarse ao usuario en vez de ás aplicacións, o que resulta refrescante por abrir unha porta á innovación que parecen estar a aproveitar moi ben dende Microsoft, que está a seguir esta mesma liña na súa consola de videoxogos Xbox 360 e no futuro Windows 8.

Bo desempeño multimedia

Outro factor que pode convencer a moitos para botar o ollo ao Lumia 800 é a súa cámara, de 8 Mpíxeles, óptica Carl Zeiss, flash LED dual e distintos axustes automáticos que facilitan un correcto balance de brancos e unha boa compensación da exposición, podendo tamén gravar vídeo en alta definición a 720p. Unha cámara superior á media, que moitos agradecerán á hora de retratar situacións cotiás, que poderán compartirse de xeito doado.

No tocante á multimedia, o Lumia 800 pode reproducir numerosos formatos de ficheiro (como vídeos en MPEG-4, AVI e WMV ou música en MP3, WMA e AAC), conta con sintonizador de radio FM e, como valor engadido, inclúe a aplicación Nokia Música, que permite acceder entre outras cousas a numerosas canles temáticas musicais que funcionan a xeito de radio, ideais como acompañamento ou para descubrir cancións que poidan adaptarse aos nosos gustos.

Navegación GPS en galego

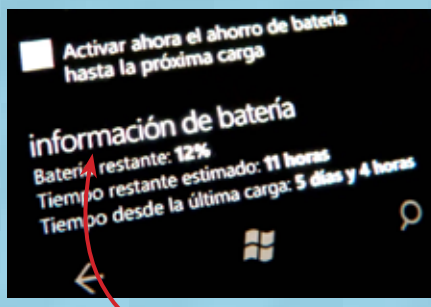
Como aplicación do fabricante finlandés tamén destaca Nokia Conducir, que fai uso dos mapas de Nokia (solución que incluso funciona fóra de liña, o que resulta especialmente rechamante para usuarios que non teñan contratado datos no seu móbil ou que viaxen ao estranxeiro) e que é un dos poucos navegadores GPS que ofrece a posibilidade de funcionar con voces en galego, o que podería ser un adianto dunha galeguización de Windows Phone (que podería chegar en futuras actualizacións se atendemos a certas informacións que circulan pola Rede e que apuntan a que o sistema operativo móbil de Microsoft podería funcionar ata en 120 linguaxes en breve).

Servizos integrados

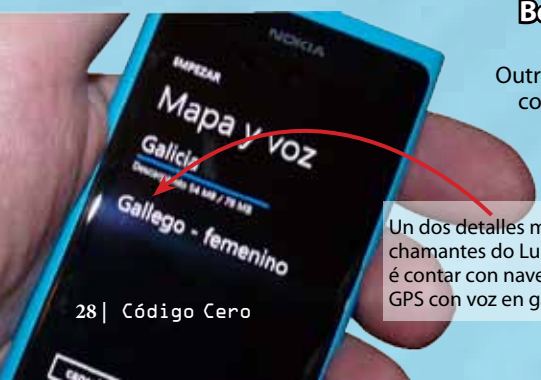
Pero Windows Phone 7.5 tamén facilita a integración do móbil con outros servizos, como unha tenda de aplicacións cada vez máis completa (na que non faltan Facebook, Twitter, LinkedIn ou Whatsapp), comunicación con Xbox LIVE (o que facilitará o acceso ao noso perfil da Xbox 360 dende o móbil dun xeito bastante atractivo) e un uso natural de SkyDrive, o servizo de almacenamento na nube de Microsoft, que está a incorporar numerosas melloras de cara ao lanzamento de Windows 8, e que resulta tamén moi atinado para almacenar fotografías e documentos ofimáticos (a edición de documentos de Microsoft Office no móbil tamén pode resultar atractiva para usuarios profesionais).

Alternativa prometedora

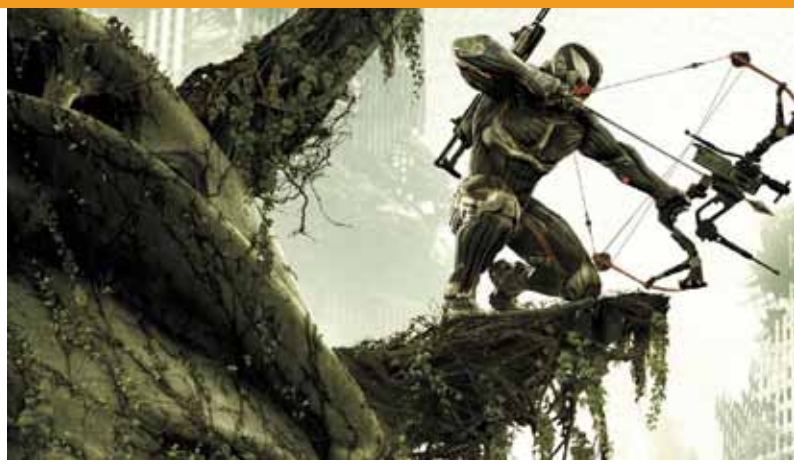
Co Lumia 800 Nokia conseguiu demostrar que é posible introducir un novo smartphone no mercado, que poida resultar atractivo e que conte cun manexo doado que non faga fuxir aos que temen non saber tirar proveito do seu terminal (algo bastante habitual ao encararse a un dispositivo con Android). A boa sintonía cos produtos de Microsoft e o esforzo de Nokia por dotar a súa familia Lumia de aplicacións e servizos exclusivos tamén axuda a que esta liña de móbiles contribúa a que o mercado dos *smartphones* non sexa unha batalla de só 2 competidores.

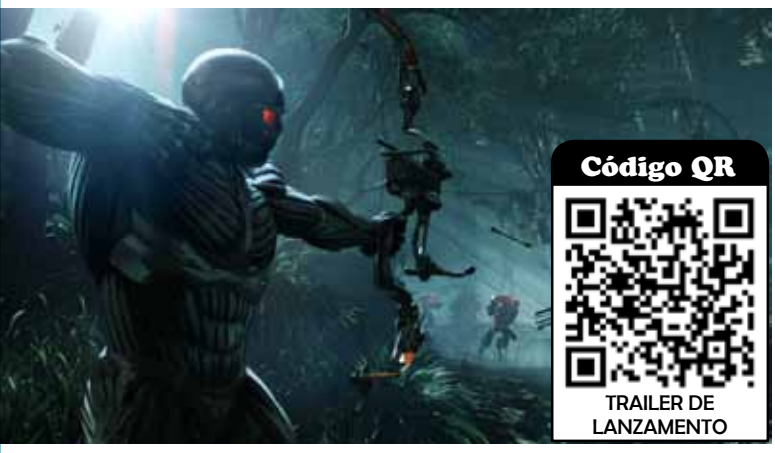


A batería do Lumia 800 é capaz de durar varios días cun uso moderado do terminal



Un dos detalles máis rechamantes do Lumia 800 é contar con navegación GPS con voz en galego





Código QR

TRAILER DE LANZAMENTO

CRYSIS 3

Crysis 3 será o primeiro gran shooter de 2013

Marcus Fernández

Electronic Arts e Crytek anunciaron que a súa saga que é todo un referente de aproveitamento gráfico (especialmente no PC) grazas ao popular motor CryENGINE, Crysis, terá unha nova entrega en 2013, que chegará en versións para Xbox 360, PlayStation 3 e PC e procurará volver a elevar o listón en efectos visuais, sen deixar de lado unhas mecánicas de xogo moi dinámicas.

Crysis 3 recupera ao personaxe de Prophet, que volverá a New York para atopar que a cidade foi encerrada nunha nanocúpula creada pola corrupta Cell Corporation, dando lugar a unha especie de selva urbana.

Como curiosidade, o protagonista, que converterase en todo un cazador, que non só tirará proveito do nanotraxe de anteriores entregas e de armamento e tácticas avanzadas, senón que tamén fará uso dun arco, que parece ser o elemento máis representativo desta nova aventura.

Crytek tamén anunciou que os xogadores que queiran reservar o xogo poderán facerse cunha versión especial alcumada Hunter Edition, con numerosos contidos adicionais (e a posibilidade de probar o modo de xogo multixogador antes do lanzamento oficial do xogo), adiantando tamén que distintas tendas poderán ofrecer para os usuarios que reserven Crysis 3 varios paquetes que desbloquearán contidos do modo de xogo en rede.

THE WITCHER 2

The Witcher 2 estrea versión para Xbox 360

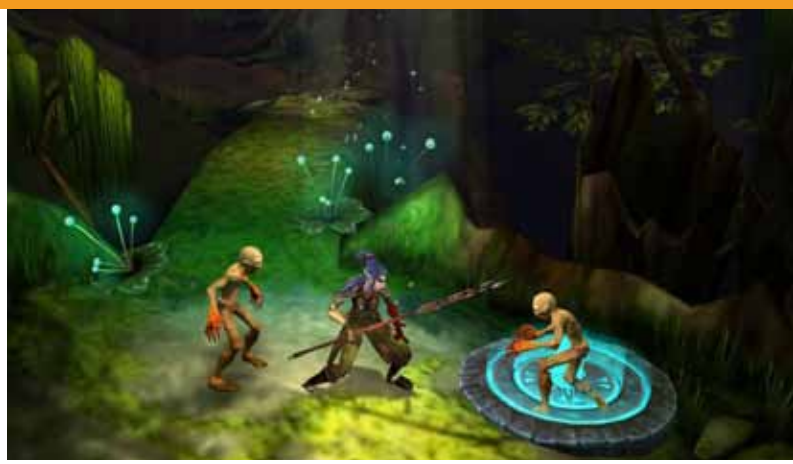
Código QR

TRAILER DE LANZAMENTO

A mediados de abril chegou ás tendas o videoxogo The Witcher 2: Assassins of Kings do estudo polaco CD Projekt RED nunha Enhanced Edition, de xeito que os usuarios de PC poderán facerse con este excelente título cos contidos adicionais que foron chegando dende o seu lanzamento o pasado mes de novembro (que son de balde para os que xa adquirisen o xogo anteriormente e que suman unhas 4 horas de misións), mentres que os que teñan unha Xbox 360 poderán gozar deste título por primeira vez, destacando por aproveitar ao máximo os gráficos da consola de Microsoft, colocándose, a nivel técnico, como un dos mellores xogos para esta plataforma.

Este xogo de rol de fantasía épica xa recibiu numerosos premios nos últimos meses, e co lanzamento da versión para Xbox 360 supón a estrea de CD Projekt RED no mundo das consolas de videoxogos, o que permitiralles ampliar extraordinariamente o seu público obxectivo.

The Witcher 2 ofrece unha historia madura narrada dun xeito realista e non lineal, na que as decisións dos xogadores poden supor diferentes consecuencias, factor que non fixo deixar de lado o seu sistema de combate, que combina con acerto a acción dinámica e a profundidade táctica.



Código QR

O MODO MULTIXOGADOR EN VIDEO

HEROES OF RUIN

Heroes of Ruin levará o rol de acción á Nintendo 3DS o 15 de xuño

Nun mes no que a beta do xogo Diablo III puido probarse de balde durante varios días soubemos que o que moitos considerarían como a súa versión móbil, Heroes of Ruin, chegará a Europa o vindeiro 15 de xuño en exclusiva para a Nintendo 3DS. Este xogo de rol de acción de Square Enix e o estudo n-Space non só incluirá os contidos cos que vén do trinque, senón que tamén contará con numeroso contido descargable de balde.

Con este xogo dá a impresión de que os amantes dos action-RPG están de sorte, pois en maio terán o Diablo III para PC, Torchlight II tamén chegará na súa versión para PC ao longo do presente ano (estando a primeira entrega dispoñible tamén para Mac OS X e Xbox 360) e conHeroes of Ruin incluso poderase levar este tipo de xogo a calquera lugar contando incluso cun modo multixogador de 4 xogadores.

TRIALS EVOLUTION

Trials Evolution arrasa en Xbox LIVE Arcade

Código QR

TRAILER DE LANZAMENTO

Tras o éxito de Trials HD no Bazar de Xbox LIVE a semana pasada chegou a súa agardada secuela, Trials Evolution, que supón unha importante renovación do xogo de carreiras de moto no que a habilidade será a que permita superar os numerosos obstáculos que hai no camiño a través de 50 pistas para un xogador á que acompaña un modo para entre 2 e 4 xogadores tanto en local como en liña, engadindo diversión.Trials Evolution tamén conta cun completo editor de pistas, que poden compartirse co resto de usuarios a través da Internet, facéndoo un título moi completo, que seguirá vivo durante moitos meses, valendo cada un dos 1.200 puntos que custa (uns 14,40 euros).

A acollida deste xogo para Xbox 360 está a ser moito mellor do que podería agardarse, con máis de 100.000 xogadores publicando as súas puntuacións no xogo durante o día do seu lanzamento (forzando o seu bloqueo temporal para preparar os servidores para tal carga). O xogo de RedLynx converteríase así no xogo de Xbox LIVE Arcade que máis vendeu nas súas primeiras 24 horas.

En Ineo...

... ti es a peza que falta...

Falamos?

Ineo, Asociación Multisectorial de Novas Tecnoloxías da Información e Comunicación
www.ineo.org | ineo@ineo.org | Tel. 902 905 510

Repoblar

Rede Pontevedra Banda Larga Rural

Proxecto cofinanciado e liderado pola

Deputación Pontevedra

INTERNET NAS **ZONAS RURAIS** DE PONTEVEDRA

Vivas onde vivas, sempre conectados

1 Mb

17€*

*ó mes (IVE non incluído)
(20,06 €/mes con IVE)

Chama, infórmate e contrata no

1630

TELÉFONO GRATUÍTO

Servizo **ofrecido por:**

tngo INTERNET

www.repoblar.depo.es
www.tngo.es

Proxecto cofinanciado pola
UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de Desenvolvemento Rexional
"Unha maneira de facer Europa"