Fonte de contidos en galego
Lingua.gal expande a nosa cultura na Rede

Nº 214

codigocero.com

Código cero

Galicia país *maker*

Tres eventos, un espírito argalleiro común

Filosofía 5G

A nosa terra experimenta coa tecnoloxía que revolucionará o mundo

A face visíbel da Intelixencia Artificial

O CITIC inaugura o seu Demostrador Tecnolóxico

Internet, a casa de cada quen

A USC quere poñer *online* os nosos xeitos particulares de falar galego

SPRINT MOTOR

A actualidade do motor

Sumario
nº 214

Equipo

DIRECTOR:
Xosé Mª Fernández Pazos
director@codigocero.com

WEBMASTER:
Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com

REDACCIÓN:
Fernando Sarasketa
Sonia Pena
redaccion@codigocero.com

FOTOGRAFÍA:
Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

DESEÑO E MAQUETACIÓN:
Óscar Louzán
foro@codigocero.com

PUBLICIDADE:
publicidade@codigocero.com

EDITA:
Grupo Código Cero Comunicación S.L.
Rúa das Hedras nº 4, 1º G
15895 Ames (Milladoiro)
Tel.-fax: 981 530 268
www.codigocero.com
redaccion@codigocero.com

IMPRIME:
Gráficas Garabal, S.L.
Tel.: 981 56 25 95
graficasgarabal@graficasgarabal.es

Número 214
(maio - xuño 2021)
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

Fotos páxinas 1, 6 e 11 Freepik.com

Membros

ASOCIACIÓN DE MEDIOS EN GALEGO

19 anos informando

cando leas a revista, compártea....
.... cun amigo, un familiar, ou
dóaa á biblioteca do teu barrio.
Cantos máis sexamos, máis cambios conseguiremos

REPORTAXES

4 O CPEIG comparte co sociedade galega as últimas novidades sobre transformación TIC

5 O CITIC inaugura un espazo único en Galicia: o seu Demostrador Tecnolóxico

6 AMTEGA e FEGAUS achegan máis formación para maiores na rede de aulas CeMIT

8 O Concello de Ames e a Deputación da Coruña ultiman os detalles do centro A Proa

9 A páxina bus.gal aglutina toda a información sobre as novidades en transporte público galego

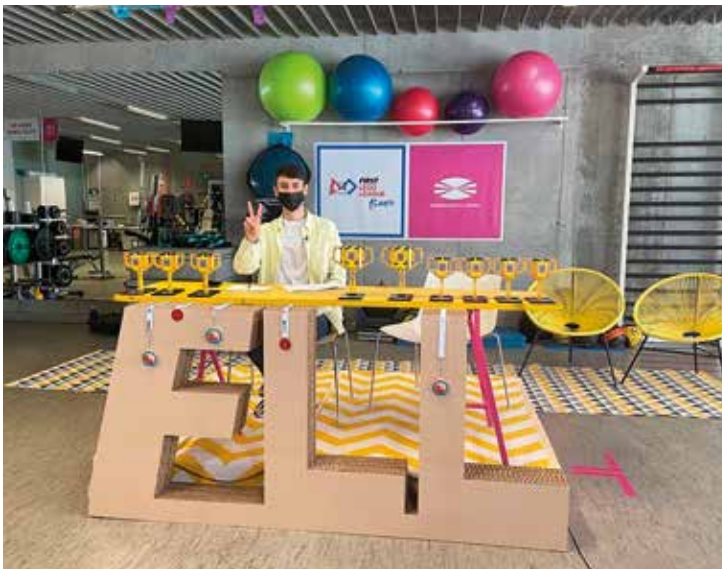
10 A plataforma Patrimoniogalego.net celebra os seus dez anos de andaina na Rede

11 GAIN abre o prazo para os terceiros Premios aos Empregados Públicos Innovadores

12 As operadoras seguen a encher as nosas comarcas de banda larga e 5G

14 A USC impulsa unha plataforma para que a cidadanía aporte o seu xeito de falar en galego

15 Política Lingüística achega as aventuras de Os Bolechas ao colectivo de nenos xordos



22 A nosa terra acolleu tres grandes acontecementos argalleiros: a Maker Faire Galicia, Galiciencia 2021 e a First LEGO League Galicia

16 A cultura galega afiánzase na Rede con novas e importantes novidades de dixitalización

18 Galicia ponse na vangarda das tecnoloxías 5G da man da operadora Orange

19 O evento G-Night pon a ciencia e a tecnoloxía das nosas universidades ao alcance da man

20 As empresas e institucións achegan en plena primavera un novo menú de innovación

22 Celebramos a Maker Faire Galicia, Galiciencia 2021 e a First LEGO League Galicia

30 Amnesia 3.0, a primeira webserie interactiva galega, chega ás pantallas grandes

31 Videoxogo.gal, MUVI e Devuego xuntan forzas para visualizar a industria galega

NOVAS

24 Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

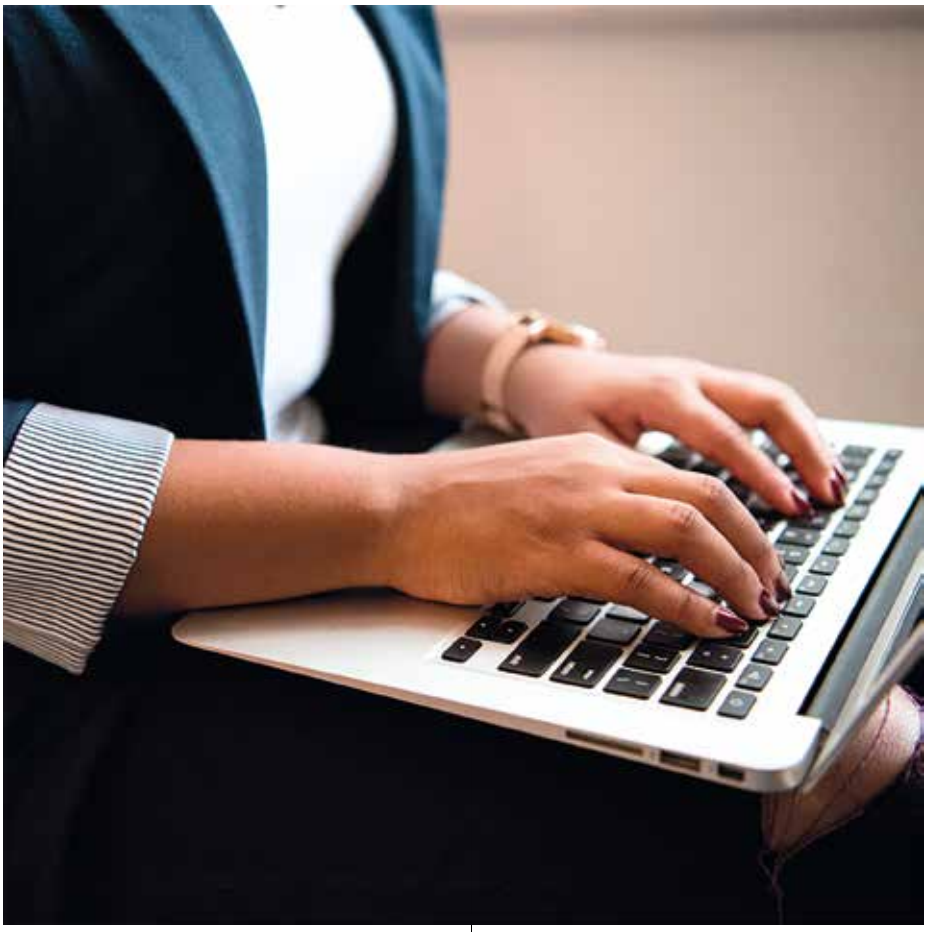
26 Debullamos con todo luxo de detalles os trebellos tecnolóxicos da tempada

XOGOS

28 Repasamos o máis salientábel dos días pasados en materia de xogos e consolas

Fernando Suárez, presidente do CPEIG, propón unha transformación impulsada por expertos en coñecemento... e en talento

A importancia do CIO na administración pública



Estamos inmersos nunha transformación dixital que afecta a toda a nosa sociedade, dende grandes empresas ata os autónomos; da Industria 4.0 ás relacións persoais. Neste contexto, a chave do éxito non é introducir as distintas tecnoloxías de vangarda (cloud, IoT, Intelixencia Artificial, …), senón cambiar o paradigma entendendo a necesidade dun novo modelo que supón a transición da cultura corporativa á contorna dixital.

O tradicional CIO, responsábel ata agora de subministrar as tecnoloxías para levar a cabo a estratexia corporativa, pasa a xogar un rol estratéxico como impulsor da innovación

Como sempre temos defendido, nesta revolución o máis importante son as persoas que teñan a visión e capacitación para liderar este cambio. O tradicional CIO, responsábel ata agora de subministrar as tecnoloxías para levar a cabo a estratexia corporativa, pasa a xogar un rol estratéxico como impulsor da innovación. Deste xeito, asume un papel a todas luces crucial como axente do cambio que aporta valor engadido ao negocio grazas ao uso da informática, establecendo novos modelos de negocio para lograr a maior eficiencia e eficacia nos procesos empresariais.

Nos modelos de negocio actuais, o CIO xa non soamente xestiona a tecnoloxía, tamén debe xestionar persoas. Ten que ser un capacitador que xera novos coñecementos dentro da empresa, e tamén captar talento para facer evolucionar a organización. Polo tanto, o CIO de hoxe en día ten que ser tamén un xestor de persoas e debe ser capaz de liderar e dirixir todos os equipos que dependen del.

No ámbito empresarial xa se percibe este cambio de paradigma, pasando da responsabilidade técnica a ocupar un cargo executivo que participa nos órganos de decisión da empresa. Ata o punto de que empeza a ser unha norma a presenza do CIO nos comités de dirección.

As administracións públicas non poden dar as costas a esta realidade. De feito, deberían ser pioneiras nunha reforma que permita avanzar cara a unha profesionalización e novos modelos de gobernanza. Non podemos permitir que a administración do século XXI sexa reactiva, senón que tería que ser tractora destes cambios. A incorporación de tecnoloxías como *chatbots* (baseados en Intelixencia Artificial), RPA (automatización de procesos mediante robots) ou tecnoloxías de análise de información a gran escala (*Big Data*) para o procesamento masivo de información xa demostraron a súa madurez e aplicabilidade no sector público.

É, xa que logo, fundamental que este xiro sexa impulsado, non exclusivamente pero si con papel protagonista, por novos directivos que integren a visión tecnolóxica e a de mellora continua. Queremos que a administración sexa máis próxima ao cidadán e menos burocrática, temos as ferramentas tecnolóxicas para elo, apostemos polos CIO para liderar este cambio. ■

Onde a Intelixencia Artificial faise visíbel

O CITIC da UDC inaugura o seu Demostrador Tecnolóxico

O conselleiro Román Rodríguez coas lentes de Realidade Virtual, acompañado (ao fondo) do presidente do Consello Social da UDC, Antonio Abril; o reitor da UDC, Julio Abalde; e o vicerreitor de Política Científica, Investigación e Transferencia da UDC, Salvador Naya.

O conselleiro de Cultura, Educación e Universidade, Román Rodríguez; o reitor da UDC, Julio Abalde; a alcaldesa do Concello da Coruña, Inés Rey; o presidente do Consello Social da UDC, Antonio Abril; e o director do CITIC, Manuel F. González Penedo.

O Centro de Investigación TIC (CITIC) da Universidade da Coruña inaugurou recentemente o seu novo Demostrador Tecnolóxico, un espazo de divulgación único na comunidade galega. Trátase dunha sala na que se mostran diferentes proxectos de investigación levados a cabo no centro, especialmente no ámbito da Intelixencia Artificial, área na que o CITIC é referente en Galicia.

Esta sala, co-financiada pola UDC, a Consellería de Cultura, Educación e Universidade e o Consello Social da UDC, pretende achegar á sociedade o traballo realizado no centro, servindo de oportunidade para o fomento das vocacións científicas, así como mostrar á contorna empresarial as capacidades do centro.

O acto de inauguración contou coa presenza do conselleiro de Cultura, Educación e Universidade, Román Rodríguez; o secretario xeral de Universidades, José Alberto Díez de Castro; a alcaldesa da Coruña, Inés Rey; o reitor da Universidade da Coruña, Julio Abalde; o presidente do Consello Social da UDC, Antonio Abril; o vicerreitor de Política Científica, Investigación e Transferencia da UDC, Salvador Naya; e o director do CITIC, Manuel F. González Penedo, entre outras autoridades.

Neste acto, o subdirector do CITIC, Javier Pereira, mostrou aos asistentes algún dos proxectos expostos na sala, enmarcados en áreas estratéxicas do centro como a saúde e a Industria 4.0. Así, os invitados puideron coñecer unha aplicación de visión por computador para o diagnóstico de patoloxías oculares; contornas de Realidade Virtual para a rehabilitación de persoas con discapacidade; unha tecnoloxía sobre posicionamento de obxectos interiores; un sistema de monitoraxe de aforro enerxético; e un robot educativo desenvolvido integramente na UDC. ■

Xa está en marcha o IV Congreso XoveTIC, organizado polo CITIC

O CITIC celebrará en outubro o IV Congreso XoveTIC, un evento científico destinado ao persoal investigador júnior (predoutoral e posdoutoral) para presentar comunicacións orais ou pósteres das súas investigacións no ámbito das TIC. Terá lugar o 7 e 8 de outubro en formato online.

O prazo de envío de *abstracts* para participar está aberto ata o vindeiro 25 de xuño. Entre todas as comunicacións orais presentadas, concederanse cinco premios de 300 euros cada un ás mellor valoradas por parte do Comité Científico, atendendo á súa calidade, excelencia e orixinalidade.

Cofinanciado pola Unión Europea. Programa Operativo FEDER Galicia 2014-2020. Promover o desenvolvemento tecnolóxico, a innovación e unha investigación de calidade. *Unha maneira de facer Europa*

Maiores plenamente dixitais

AMTEGA e FEGAUS renovan a oferta formativa na rede CeMIT cun programa de seminarios en liña

A Federación Galega de Asociacións Universitarias Séniors (FEGAUS), no marco da súa xa histórica colaboración coa axencia AMTEGA (a federación é aliada do Plan de Inclusión Dixital de Galicia), organiza un novo programa formativo-tecnolóxico con tres itinerarios que contan con 19 seminarios *online* duns 60 minutos de duración con contidos orientados a fomentar o uso da tecnoloxía por parte dos nosos maiores e mostrar ao detalle as vantaxes do dixital na súa vida cotiá.

Segundo confirmaron as dúas entidades, este novo ciclo de seminarios retransmitirase por vídeo-conferencia coa colaboración da Rede CeMIT a través das súas aulas, co fin de conseguir un maior achegamento ao territorio, "sobre todo no ámbito rural onde as necesidades formativas son máis notorias". Porén, as persoas interesadas contan tamén coa posibilidade de seguir esta formación de xeito *online* dispoñendo igualmente co asesoramento dos dinamizadores das aulas no proceso de alta e conexións ás sesións. Amais, tamén terán a posibilidade de aumentar estes contidos formativos a través do acceso a unha videoteca onde poder visualizar os seminarios xa retransmitidos e os realizados en colaboración coa Xunta de Galicia para poder complementar súa a formación.

Os contidos formativos, preséntanse mediante emisións en directo a través de Internet con conexións grupais desde as aulas CeMIT que participen na iniciativa para a asistencia de xeito presencial e as sesións terán un carácter interactivo podendo trasladar dúbidas ou consultas durante o transcurso de calquera actividade.

Os 3 ciclos que se impartirán versarán sobre as seguintes temáticas:

- Dinamízate: Arte e cultura a través de Google, creación de álbums dixitais, organización de vacacións, xadrez *online*...
- Rural TIC: Como Internet das Cousas revoluciona a agricultura, IoT para aproveitar oportunidades no sector gandeiro, tecnoloxías para mudar o futuro do rural, casas prefabricadas con impresión 3D,...
- Voluntariado TIC: Ideas para facerte voluntario/a dixital, competencias dixitais clave ou solidariedade na época dixital.

FEGAUS e AMTEGA destacan unha das grandes novidades desta iniciativa, que é a entrada en xogo, a través do programa de Voluntariado TIC, dun reto de voluntariado tecnolóxico que se lanzará aos asistentes cun premio final onde se sorteará un vale de Amazon de 50€ para todos os participantes que rexistren a 3 persoas na aplicación de Canal Sénior ou na plataforma de fegaus.canalsenior.es. Así mesmo, para participar no sorteo que se realizará na sesión do vindeiro 18 de xuño en directo, será necesario cumprimentar un formulario cos tres correos electrónicos que se inscribiron grazas a esa iniciativa.

Estas actividades son gratuítas e emitiranse durante os meses de maio a setembro (agás en agosto onde non haberá programación) en horarios de mañá de 10:30 a 11:30 e de 12:00 a 13:00 horas.

Para a formalización das inscricións para participar de xeito presencial é recomendábel poñerse en contacto cos responsábeis das aulas CeMIT participantes en cada un dos seminarios ou a través de Internet na web da rede CeMIT (cemit.xunta.gal), sendo o único requisito esixíbel ser ou darse de alta como usuario da Rede ou, no caso de seguir os cursos desde a casa, inscribirse desde a web de FEGAUS en Canal Sénior (fegaus.canalsenior.es/agenda), a plataforma de aprendizaxe coa que colabora nestas actividades, e onde calquera persoa poderá rexistrarse de balde. ■

As plataformas dixitais de información da Xunta chegan a cinco novas oficinas de turismo

A Xunta instalou a súa plataforma dixital de información en cinco novas oficinas de turismo de Santiago, A Coruña e Vigo. Deste xeito, os dispositivos de Mazarelos, Carretas e Aeroporto, en Santiago, e os de Vigo e A Coruña, súmanse aos que xa estaban operativos en Madrid e na Axencia Turismo de Galicia. Achegan, entre outras cousas, datos sobre o grao de interese dos visitantes e, tamén, informan e poñen en valor campañas, produtos, servizos, recursos e eventos turísticos.

Esta iniciativa forma parte do plan SmartTurismo impulsado polo Goberno galego (a través de Turismo de Galicia e a Axencia para a Modernización Tecnolóxico de Galicia, AMTEGA), que anunciou que ampliará as plataformas ao resto da Rede de Oficinas de Turismo de Galicia.

Os dispositivos inclúen equipamento especializado con monitores para carteis dixitais, *videowalls,* soportes publicitarios fixos con pantallas (tótems) e monitores. Tamén dispoñen do software de xestión para a administración da plataforma e os seus contidos.

Mar Pereira presentou no DES2021 os investimentos da Estratexia Galicia Dixital 2030

Mar Pereira participou o pasado 18 de maio na mesa redonda *A xestión óptima dos fondos; perspectiva rexional* do Digital Enterprise Show DES2021, que se celebrou no IFEMA de Madrid, unha das principais citas internacionais para a análise e intercambio de experiencias sobre transformación dixital dende o punto de vista das empresas. A directora da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) fixo saber, entre outras cousas, que a Estratexia Galicia Dixital 2030 implicará uns investimentos públicos de 2.450 millóns de euros, e mobilizará outros 1.600 millóns de euros de procedencia privada.

"Estes máis de 4.000 millóns de euros", dixo, "suporán o maior investimento en transformación dixital da historia desta Comunidade Autónoma".

Xunto coa directora da AMTEGA participaron na mesa de debate a conselleira delegada da Axencia para a Administración Dixital da Comunidade de Madrid, Elena Liria Fernández; e o director xeral de Telecomunicacións e Dixitalización do Goberno de Navarra, Guzmán Garmendia Pérez. A mesa estivo moderada polo director de ventas ao sector público de T-Systems, Marius González.

Pereira salientou que a Estratexia Galicia Dixital 2030 establece un marco xeral que permitirá optimizar os diferentes mecanismos de financiamento europeo, así como ferramentas de cooperación, tanto co Goberno de España como coas entidades locais. A planificación galega, engadiu, "está aliñada co marco dixital europeo reflectido nas prioridades dixitais 19-24 e no Digital Compass 2030, así como coa Estratexia España Dixital 2025".

Segundo fixo saber, Galicia Dixital 2030 concentra as actuacións en 7 eixos estratéxicos: goberno e administración intelixentes; sociedade dixital e inclusiva; entorno dixital para a saúde e o benestar social; territorio verde, intelixente e resiliente; conectividade dixital no territorio; cultura e turismo intelixentes e economía dixital e sustentábel.

Amais, a axenda desenvolve un eixo transversal, que impulsará a especialización tecnolóxica e centrarase en reforzar as capacidades e infraestruturas dixitais en tecnoloxías disruptivas, con especial foco na Intelixencia Artificial, a ciberseguridade e a conectividade de altas prestacións.

Pereira engadiu que para o logro dos obxectivos, "Galicia empregará e optimizará fondos propios e procedentes dos diferentes instrumentos de financiación da UE". E explicou: "No caso concreto dos fondos do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia, a axencia desenvolveu e presentou nos últimos meses iniciativas para aproveitar ao máximo esta financiamento para a transición dixital".

Neste sentido, a Xunta presentou proxectos ás manifestacións de interese para os fondos comunitarios relacionadas co despregue de banda larga no rural, a dixitalización das pemes, a adopción da Intelixencia Artificial, o reforzo da ciberseguridade ou a xestión intelixente do territorio. ■

Búscanse tripulantes

A Deputación da Coruña e o Concello de Ames ultiman os detalles do novo centro de coworking A Proa

O pasado 25 de marzo O Concello de Ames iniciou unha campaña para captar usuarias e usuarios do centro de *coworking* impulsado polo Goberno local e a Deputación da Coruña, integrado na Rede de Traballo Colaborativo da entidade provincial. O centro coñécese como A Proa e está emprazado á entrada do Polígono de Novo Milladoiro, nunhas modernas e rechamantes instalacións recentemente acondicionadas e que saúdan aos visitantes coa súa feitura de barco. Entroncando con este concepto, o centro quere ser un espazo de traballo para proxectos e emprendementos de vangarda, innovadores e creativos.

A mediados de maio o alcalde de Ames, Blas García, e maila concelleira de Promoción Económica e Emprego, Ana Belén Paz, acompañados de varios técnicos municipais, visitaron as instalacións. Segundo fixeron saber, na actualidade estanse a realizar os últimos traballos de acondicionamento do local relativos á instalación da rede para dispor de conexión á Internet. Ademais, está pendente de elaborar e aprobar a ordenanza e regulamento do *coworking* para a súa posta en marcha. Porén, as persoas que estean interesadas en optar a ter un posto neste espazo poden entrar na web de A Proa para deixar os seus datos (en www.espazoaproa.gal).

O Concello confirmou que tamén se está a traballar na elaboración dunha aplicación móbil para a xestión e control de acceso.

Trátase dun espazo de traballo colaborativo e que terá como finalidade ampliar os servizos de apoio a iniciativas emprendedoras, proxectos empresariais ou iniciativas de autoemprego, con especial atención ao sector audiovisual e tecnolóxico.

A iniciativa vén da man do Concello de Ames e a Deputación da Coruña, que asinaron no seu día un convenio, a través do cal a Administración provincial financiou algo máis do 35% dos custes do local, cunha achega de 200.000 euros.

O espazo dispón dunha superficie de 400 metros cadrados e contará con servizo de acceso á Internet, reprografía, e un servizo de asesoramento personalizado e *mentoring*. Contará cun espazo común con 36 postos de traballo e tres postos en despachos independentes. Se os postos fixos non se ocupan todos, haberá postos eventuais que se poderán empregar días concretos para facer xuntanzas ou para acudir ao *coworking* en días soltos durante a semana.

Ademais, dispón dunha sala de reunións multimedia e para impartir formación; unha zona de recepción; unha zona de espera. Ademais dispón de armarios, escritorios para traballo individual e colectivo e unha zona de descanso para *lunch* ou café. ■

Documentando o patrimonio arquitectónico do litoral coruñés

O Museo Virtual da Fundación María José Jove (muv.fmjj.org), en colaboración coa Deputación da Coruña, vén de presentar o proxecto de investigación *Arquitectura ao límite. Construción industrial no bordo litoral*, no que se documenta, a través das novas tecnoloxías, o patrimonio arquitectónico situado na liña de costa da provincia da Coruña.

O proxecto engloba un total de 300 construcións clasificadas en 8 tipoloxías ao longo dos 965 km de costa. Así, inclúense muíños, conserveiras, estaleiros, cetarias, industria acuícola, secadoiros, portos e industria baleeira. Ademais, realizouse unha selección, que destaca pola súa singularidade, valor histórico e arquitectónico, que se recrearon en 3D ou rexistradas con imaxes tomadas con vehículo aéreo non tripulado. O proxecto apostou pola combinación destas tecnoloxías co fin de contribuír á conservación dos inmóbeis, algúns dos cales están en perigo de desaparecer.

A iniciativa tamén servirá como punto de partida para reflexionar sobre a evolución, transformación, abandono e reconversión, a través das charlas nas que participaron cinc arquitectos da Escola Técnica Superior de Arquitectura da UDC: Carlos Quintáns, David García-Louzao, Elisa Gallego, Óscar Fortes e Juan Creus.

Novas vantaxes para a mobilidade dos mozos galegos

Actívase a través da tarxeta Xente Nova a gratuidade do transporte interurbano para menores de 21 anos en toda Galicia

A Xunta anunciou este mes de maio a extensión da gratuidade no transporte público aos menores de 21 anos de toda Galicia. Esta medida fíxose efectiva o pasado 21 de maio, a través do emprego da tarxeta Xente Nova, un dispositivo que até o de agora se podía empregar nas áreas de transporte metropolitano, na provincia de Ourense e en 13 concellos da área de Pontevedra, e que agora amplía o seu radio de acción a toda a xeografía galega. O obxectivo: permitir que todas as persoas menores de 21 anos viaxen de balde no autobús da Xunta, ademais de no barco, no caso da ría de Vigo, e no ferrocarril de vía estreita na área de Ferrol. Toda a información requirida sobre esta iniciativa, na web www.bus.gal.

A Xunta fai saber que esta tarxeta pode adquirirse en calquera das 213 oficinas de Abanca habilitadas nas catro provincias.

Para empezar a empregala cómpre que as persoas usuarias carguen a tarxeta cun saldo inicial co que se aboarán as viaxes e posteriormente será reintegrado no dispositivo.

Na páxina web www.bus.gal pode ampliarse a información relativa a este dispositivo e as vantaxes que leva asociadas, así como o listado de todas as sucursais habilitadas para a súa expedición e os servizos de transporte existentes en cada concello, cos correspondentes horarios e rutas.

> O obxectivo é permitir que todas as persoas menores de 21 anos viaxen de balde no transporte interurbano, ademais de no barco no caso da ría de Vigo e no ferrocarril de vía estreita na área de Ferrol

Máis de 80.500 mozas/os xa beneficiadas/os

Na actualidade, máis de 80.500 mozos menores de 21 anos xa viaxan de balde nos autobuses interurbanos da Xunta a través do emprego desta tarxeta.

A área da Coruña alberga o maior número de dispositivos expedidos, contabilizándose case 22.850; seguida da de Vigo, con case 17.225 tarxetas distribuídas; e Santiago, con preto de 12.150. Na área de Ferrol, máis de 9.600 rapaces dispoñen desta tarxeta; na de Pontevedra, máis de 5.200; e na de Ourense, máis de 2.700.

O ano 2020, malia a crise sanitaria, rexistrou o maior incremento nas tarxetas expedidas desde a súa activación en 2016, emitíndose máis de 21.000 dispositivos.

Desde a implantación desta medida, realizáronse máis de 8 millóns de desprazamentos de balde, cun investimento por parte da Xunta que se sitúa en preto dos 8 M€.

A tarxeta permite realizar cada mes ata 60 viaxes interurbanas gratuítas. A súa recarga pode efectuarse nos caixeiros de Abanca ou nas oficinas habilitadas para expedila e tamén de xeito telemático mediante a banca móbil ou electrónica da citada entidade.

A Consellería de Infraestruturas e Mobilidade está a traballar actualmente para que os usuarios poidan levar esta tarxeta directamente no móbil e facer as recargas sen necesidade dun caixeiro.

Iniciativa social

A tarxeta Xente Nova é unha iniciativa social de fomento do transporte público que a Xunta puxo en marcha no ano 2016 nas áreas de transporte metropolitano para permitir a gratuidade no transporte público a menores de 19 anos. Logo estendeuse a cobertura ata os menores de 21 anos e desde xuño do ano pasado, o Executivo autonómico activou este incentivo na provincia de Ourense e en 13 concellos da área de Pontevedra.

Esta iniciativa do Goberno galego, enmarcada no Plan de Transporte Público de Galicia, ten como obxectivos "contribuír á economía das familias e facilitar o acceso dos mozos a servizos básicos como a educación, especialmente a non obrigatoria, ao tempo que se fomenta o uso do transporte público e, polo tanto, unha mobilidade máis sustentábel e limpa entre os máis novos".

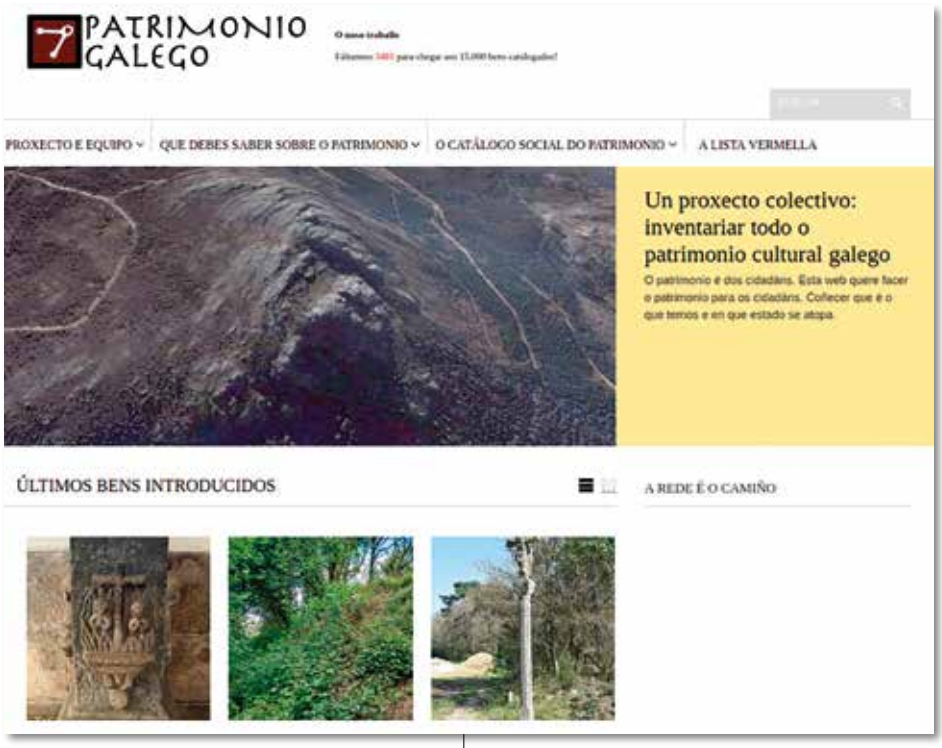
Segundo informou estes días a Xunta, "o uso da tarxeta está a ter impacto nos petos das familias", pois, por exemplo unha moza de Verín que estude na cidade de Ourense está a viaxar gratis todo o curso, fronte á situación anterior na que debía abonar un prezo por viaxe de 4,55 €, uns 200€ ao mes. Así, actualmente esa moza benefíciase dun aforro de case 1.800 euros nos 9 meses lectivos.

Publicación no Diario Oficial de Galicia

Este 20 de maio publicouse no DOG a resolución pola que se estende ao conxunto da comunidade a gratuidade no transporte público aos menores de 21 anos coa utilización de Xente Nova. Na seguinte ligazón ao DOG pode ampliarse a información relativa a esta resolución: http://xurl.es/q2y00. ■

Unha década protexendo os nosos tesouros

O catálogo dos bens galegos Patrimoniogalego.net celebrou os seus dez anos de andaina



Os días pasados sumouse ás celebracións do 17 de maio unha iniciativa que foi posta en marcha en 2011 coincidindo de xeito significativo coa conmemoración do Día das Letras Galegas daquel ano. Trátase de Patrimoniogalego.net, o catálogo social en liña dos nosos tesouros histórico-artísticos dende o que se leva dez anos poñendo o foco na necesidade de coidar a nosa inxente riqueza patrimonial para que non esmoreza e chega ás novas xeracións nas mellores condicións (de aí a sección *Lista Vermella,* no que se fai fincapé nos elementos en risco). Dez anos despois, a que está considerada como "a Wikipedia do noso patrimonio cultural" vai camiño dos 12.000 bens inventariados por todo o país.

Patrimoniogalego.net conta a día de hoxe con monumentos catalogados en todos e cada un dos 313 concellos galegos, comezando polo municipio de Pontevedra, onde arredor de 350 pezas figuran recollidas neste inventario virtual pioneiro mesmo no ámbito internacional. Á cidade do Lérez séguelle moi de preto Vigo, cun terzo de milleiro de fichas no catálogo. A continuación veñen concellos de moito menor tamaño pero cun importante legado histórico ás súas costas, como Baños de Molgas (271), Ponteareas (194), Muros (185), Cerdedo-Cotobade (173), Cualedro (170), Monterrei (166), Oímbra (162), Santiago de Compostela (161), Tui (141), Oza-Cesuras (130), Verín (129), O Rosal (128), Vimianzo (128), Tomiño (126), Carnota (124), Ames (121), Brión (119) ou Ponte Caldelas (118).

No que atinxe á tipoloxía dos elementos inventariados, os responsábeis da web indican que a icona galega que encarna o cruceiro é o tipo de ben máis común no catálogo, con preto de 2.200 destes elementos rexistrados en Patrimoniogalego.net ao longo destes dez anos.

Séguenlles as igrexas, con máis de 1.700 fichas dedicadas aos templos, e mais os petróglifos, cun total de 1.100 mostras de arte rupestre fichadas. Figuran ademais preto de 850 castros, entroutros xacementos propios da Idade de Ferro.

120 bens na Lista Vermella

Entre os preto de 12.000 elementos culturais catalogados, case 120 figuran na Lista Vermella, "formada por aqueles bens que corran grave perigo, xa sexa de destrución, alteración ou desaparición". A torre de Sobrada de Aguiar, en Outeiro de Rei, a capela da Virxe dos Milagres de Cortegada, en Vilagarcía de Arousa, o pazo de Bergazos, en Lalín, a reitoral de San Vicente de Coucieiro, en Paderne de Allariz, ou a fábrica de papel de Domingo Fontán, en Lousame, son algúns dos exemplos de bens que se encontran en perigo inminente.

Como dixemos, a principio, un dos principais obxectivos do catálogo en liña é, de feito, a posta en valor do patrimonio cultural, "co fin de que o seu coñecemento axude á súa preservación para as xeracións vindeiras". Deste xeito, a Lista Vermella quere ser "unha chamada de atención ás administracións competentes para que actúen a tempo co fin de evitar a deterioración progresiva dun ben ata o punto de que haxa que lamentar a súa desaparición, como xa ten acontecido con varios elementos". É o caso do cruceiro da Porteliña, en Ponteareas, que xa resultou "esnaquizado varias veces por mor do tránsito rodado da zona".

Un catálogo social en liña aberto á cidadanía

Segundo informan os seus impulsores, un dos alicerces da web é "a figura do catalogador". Así nolo explican: "Ao se tratar dun catálogo aberto, calquera cidadán pode rexistrarse e propoñer unha nova ficha dun ben cultural, a proposta pasa entón polo filtro do equipo de editores e no caso dos catalogadores máis experimentados, chamados sénior, a publicación no catálogo é directa". Óscar Franco, Xosé Troiano e Elixio Vieites son os usuarios que máis bens rexistraron ao longo destes dez anos. ■

Contribuír a unha mellor Administración ten recompensa

Gain abre o prazo para presentar solicitudes aos terceiros Premios aos Empregados Públicos Innovadores

A Axencia Galega de Innovación (Gain) abriu o prazo para a terceira edición dos Premios aos Empregados Públicos Innovadores, que buscan recoñecer "a actitude innovadora do persoal ao servizo da Xunta de Galicia" que "fai posíbel unha Administración pública máis eficiente e moderna". Establécense dous meses para a recepción das solicitudes e poderá presentarse todo o persoal funcionario e laboral pertencente á Administración xeral da Comunidade autónoma, ás entidades públicas instrumentais do sector público autonómico e ás universidades públicas galegas.

Dentro desta iniciativa, posta en marcha desde a Vicepresidencia económica e Consellería de Economía, Empresa e Innovación, a través da Axencia Galega de Innovación (Gain), establécense dúas convocatorias: identificación de oportunidades e proxecto con temática máis innovadora.

No primeiro caso, as propostas deberán "detallar e definir unha problemática no servizo que prestan á cidadanía, así como as razóns que motivan a necesidade de interese que tería a resolución da mesma".

Na segunda modalidade distinguiranse proxectos innovadores, xa realizados ou en curso, e os candidatos "terán que detallar o proceso da iniciativa, expoñer os puntos considerados fundamentais e xustificar as características que lle outorgan un carácter innovador".

As propostas serán estudadas por un comité de expertos, formado por un avaliador do Departamento de Xestión da Innovación, unha persoa de ámbito galego comprometida coa innovación na administración e unha persoa do eido nacional vinculada á promoción da innovación desde a demanda.

Entre os criterios de valoración a axencia Gain destaca "o interese da oportunidade identificada e a relevancia segundo o contexto; a orixinalidade na presentación; o impacto e efecto dinamizador ou a posibilidade de levala á realidade, no caso da modalidade de identificación de oportunidades".

Os premios serán de 2.000 euros no caso de que os gañadores presentaran o proxecto de xeito individual, e de 3.000 euros nos proxectos que fosen presentados por equipos de ata tres persoas. Ademais, a concesión destes recoñecementos incluirase entre os criterios de avaliación para o seu recoñecemento na carreira profesional.

O ano pasado presentáronse un total de 35 propostas e foron distinguidas unha iniciativa de Augas de Galicia (Innovaugas 4.0: Xestión avanzada dos recursos hídricos galegos, un proxecto de compra pública de innovación para a xestión integrada e avanzada das augas); e outra do Laboratorio de Consumo de Galicia (Busca da excelencia na vixilancia do mercado: Aplicación Cebra, unha aplicación móbil para axilizar o traballo de vixilancia do mercado tanto na fase de inspección como de análise). ■

Obxectivo: impulsar a innovación de 15.000 empresas

A Xunta presentou o 31 de maio en Lalín o seu Programa de Impulso á Innovación nas Pemes, ao que se destinan 12M€ co obxectivo de beneficiar a 15.000 pequenas e medianas empresas, así como a microempresas. Na presentación participaron o conselleiro de Economía, Francisco Conde, e máis a directora da Axencia Galega de Innovación (GAIN), Patricia Argerey.

No acto, ao que asistiron 200 pemes de xeito presencial e en liña, interviñeron os responsábeis de Cartogalicia, especializada no sector dos vehículos aéreos non tripulados; Proquideza, adicada ao desenvolvemento de producos químicos para agroalimentación e limpeza industrial; e Mercantia, que traballa na rama da nutraxenómica, tres casos de éxito que explicaron as súas experiencias.

Segundo fixeron saber Conde e Argerey, o novo programa pretende "estender e facer partícipes do ecosistema de innovación ás pequenas e medianas empresas galegas", para consolidalo e que todos os sectores e tamaños de compañías estean representados (precisamente, recalcaron, o de involucrar ás pemes "é un dos obxectivos que se perseguen tamén a través dos proxectos da candidatura galega aos Next Generation, xa que supoñen o 99 % do noso tecido empresarial").

O obxectivo é chegar a 7.400 de entre 10 e 249 empregados e a máis de 7.000 de máis de 5 empregados.

Chegan (agora si) as estradas intelixentes

Galicia é a primeira comunidade que conta cun túnel conectado cos vehículos a través de 5G e IoT

Telefónica protagonizou o pasado mércores 26 de maio unha data histórica para as comunicacións en mobilidade, máis en detalle para a materialización do que se coñece como estradas intelixentes. En concreto, presentou os detalles do despregue de cobertura 5G e sensorización para o túnel de Cereixal (A-6), en Lugo, con vistas a facer posíbel a asistencia intelixente na condución. O proxecto, que converte o túnel galego no primeiro de España conectado cos vehículos (enviando información das condicións meteorolóxicas, obras, avisos de vehículo lento, posíbel conxestión, accidentes, obstáculos, presenza de peóns, vehículos en sentido contrario, freada brusca, aviso de entrada de emerxencias, etc), abéirase ao programa Piloto 5G Galicia.

Este programa vén da man do Ministerio de Asuntos Económicos e Transformación Dixital (Red.es) e polo Ministerio de Transportes e Mobilidade. Telefónica colabora nel con Nokia, Ineco, Stellantis, o Centro Tecnolóxico de Automoción de Galicia (CTAG) e SICE. A iniciativa está co-financiada con Fondos FEDER para o desenvolvemento do do 5G en España.

Na presentación tamén participou o responsábel da área TIC da Deputación de Lugo, Pablo Rivera.

A tecnoloxía

No túnel botouse man das capacidades específicas para comunicacións vehiculares C-V2X *(Cellular Vehicle-To-Everything) e sensórica IoT (Internet of Things)* e edge computing da rede 5G. Así mesmo, tanto os sensores (opacímetro, pavimento escorregante, visibilidade, estación meteorolóxica) como as cámaras instaladas (DAI, térmicas, detección de mercadorías perigosas, detección de vehículos eléctricos) permiten monitorizar o estado do túnel, xerar información e enviala a unha ferramenta de seguimento para que os xestores da infraestrutura visualicen toda a información recollida polos sensores IoT, poidan analizala e, se fose necesario, emitan alertas e avisos aos vehículos que o transitan.

Para a posta en marcha dos casos de uso foi necesario despregar antenas 5G que dan cobertura tanto dentro como fora do túnel, sensores IoT e cámaras de vídeo, un servidor MEC *(Multi-access Edge Computing)* preto da estación base que dá cobertura aos vehículos e un *router* 5G no propio túnel para poder recoller a información do que está a acontecer nel a través dos sensores IoT e cámaras instaladas.

En canto aos vehículos, levan instalada unha unidade de comunicacións chamada TCU *(Transmission Control Unit)* para converterse en vehículos conectados. No piloto, ademais, desenvolveuse unha aplicación que pode instalarse nun *smartphone* 5G para que os condutores reciban avisos aínda que o seu vehículo non leve TCU instalada, "incrementando así o número de vehículos conectados co túnel", explica Telefónica.

Nokia achega ao proxecto a infraestrutura de conectividade extremo a extremo, incluíndo equipos radio 5G Nokia AirScale, o core virtualizado 5G, un servidor MEC e o Nokia 5G FastMile Gateway despregado no túnel como *router* 5G.

O CTAG, como centro tecnolóxico especializado en mobilidade conectada, integrou nos vehículos prototipo os seus desenvolvementos en sistemas cooperativos, que inclúen tanto a unidade de comunicacións 5G embarcada como os distintos servizos cooperativos C-V2X que foron desenvolvidos tamén por CTAG. Amais, despregou un servidor ITS no MEC para permitir a comunicación entre a infraestrutura e os vehículos. Adicionalmente e de maneira conxunta co resto de socios, executou as probas de validación e posta a punto.

Pola súa banda Stellantis achega a visión do construtor en canto a especificacións técnicas e integración no vehículo sobre os tres demostradores utilizados no proxecto (DS7, DS4 e Peugeot Traveller). Os resultados das probas son analizados polos enxeñeiros do grupo co fin de acumular experiencia para o desenvolvemento dos seus futuros vehículos.

Dentro do túnel de Cereixal e na súa contorna, SICE responsabilizouse da integración de sensores ambientais, das cámaras de detección de incidencias e dos lectores de matrículas e mercadorías perigosas, así como dos diferentes equipos cuxa información é procesada e enviada en tempo real aos sistemas do resto dos socios tecnolóxicos. No procesado da información inclúese a análise do estado do tráfico, así como a identificación do distintivo ambiental dos vehículos e o tipo de mercadorías perigosas transportadas.

Ao abeiro do proxecto, Ineco desenvolveu un sistema capaz de integrar toda a información captada polos sensores do túnel e a estación meteorolóxica, así como recibir, xestionar e enviar todos os eventos que son emitidos ou recibidos polos vehículos conectados. O desenvolvemento proporciona aos xestores do túnel un cadro de mando con toda a información necesaria, incluíndo imaxes de vídeo en directo, para coñecer en tempo real o que está a suceder no interior da infraestrutura. ■

A nova xeración de R amplía cobertura en Abegondo e Tomiño

Os habitantes dos núcleos de Penedo e Cancelada, no municipio coruñés de Abegondo, dispoñen xa de accesos ultrarrápidos a Internet de ata 500 Mbps simétricos, logo da chegada á zona das redes de nova xeración de R.

Un total de 127 fogares e negocios quedaron preparados para recibir os servizos avanzados de teléfono, Internet e televisión dixital multicanle de R logo de que o operador galego rematara as tarefas de despregadura en Abegondo. Así, estes novos fogares súmanse ás 124 vivendas e empresas do núcleo de San Marcos que xa dispoñían de R, e os 1.074 inmóbeis máis que se prevé que a operadora galega vai a incorporar ao longo do 2021. En total, Abegondo podería comezar en 2022 cun total de 1.325 empresas e residencias con acceso ás redes de R.

Polo que se refire ao municipio pontevedrés de Tomiño, conta con 70 novos fogares e negocios do núcleo de Sobre A Veiga conectados ás redes avanzadas de R, que lembra que os traballos en Tomiño xa veñen de antigo (doutro capítulo do Plan Avanza que tamén lle adxudicara o Ministerio), concretamente nos núcleos do Seixo, Goián, Gándara, Lago, O Barro, avenida de Brasil, Tollo e O Cotro, actuacións coas que se conectaron ás redes avanzadas de R arredor de 1.700 vivendas e empresas.

Coa recente activación destes 70 novos inmóbeis de Sobre A Veiga, a cifra de fogares e negocios conectados á rede de R achégase a 1.770, e a previsión fala de 600 máis a peche de 2021, co que Tomiño comezaría 2022 con 2.370 inmóbeis preparados para recibir todos os servizos avanzados de telecomunicacións de R. ■

Jesús Calleja e Adamo visitan Ribadeo

Adamo vén de lanzar nas redes o vídeo da visita do presentador Jesús Calleja á vila galega de Ribadeo, con motivo da proclamación do municipio da Mariña de Lugo como gañador da distinción *El pueblo más amado*, que organizou a operadora Adamo para "pór en valor a vida no ámbito rural".

O presentador prometera no seu día desprazarse ao municipio gañador do devandito curso, no que participaron 1.200 localidades. Calleja, que é embaixador de Adamo, saudou aos veciños mentres percorría varios recunchos emblemáticos do concello xunto co alcalde, Fernando Suárez.

O resultado disto foi un vídeo con imaxes da localidade para axudar ao operador na súa campaña para destacar os beneficios de residir en poboacións de tamaño medio ou pequeno.

Como lembraremos, grazas a terse imposto no concurso da operadora, o concello de Ribadeo terá Internet de 1.000 Mbps gratis durante un ano e os seus habitantes -que sexan novos clientes- disporán de paquetes de fibra óptica por 1 euro ao mes. A empresa xa proporciona sinal a 60.000 fogares de Lugo, entre outras poboacións, en Begonte, Cervo, A Fonsagrada, Celeiro, Barreiros ou Foz. ■

Os nosos falares todos xuntos

A USC impulsa unha plataforma para que a cidadanía aporte o seu xeito particular de empregar o galego

A profesora Elisa Fernández Rey, coordinadora do proxecto

As novas tecnoloxías están no punto de mira de institucións, entidades, organizacións e grupos de investigación preocupados polo devalo do galego entre as novas xeracións e os ámbitos máis urbanos. Tamén está no punto de mira da Universidade de Santiago, por ser estas ferramentas onde principalmente se comunican e comparten información os colectivos onde o galego máis precisa coller impulso para seguir sendo unha "lingua viva". Precisamente *Lingua viva* é o nome da plataforma impulsada por investigadoras e investigadores da USC para "que os cidadáns se impliquen e aporten o seu xeito particular de falar en galego".

Programa Sumo Valor

A iniciativa ten a súa orixe no programa de micromecenado Sumo Valor, unha proposta da Vicerreitoría de Planificación, Tecnoloxías e Sustentabilidade, co respaldo do Consello Social da USC, presidido por Cecilia Sierra. Unha das liñas deste programa céntrase no apoio a actividades de investigación, facendo así partícipe á sociedade en proxectos científicos propios da Universidade de Santiago. Empresas e particulares poden colaborar con estas investigacións mediante microdoazóns por valor non superior aos 3.000 euros, xa sexa unha cantidade monetaria ou un ben. As doazóns poden realizarse a través da páxina web do programa, www.usc.gal/gl/micromecenado.

Os porqués da proposta

Un dos proxectos que poden recibir financiamento dentro desta liña de micromecenado é o coordinado pola profesora Elisa Fernández Rey desde o Instituto da Lingua Galega (ILGA). Baixo o título Lingua viva, preténdese poñer en marcha unha plataforma que permita recoller o patrimonio lingüístico galego mediante un método colaborativo coa cidadanía, é dicir, que todos os cidadáns poidan participar fornecendo o seu coñecemento lingüístico.

"O noso propósito é crear un espazo que reúna as doazóns lingüísticas dos falantes do galego vivo", sinala a investigadora, engadindo que "a plataforma incorporará distintas vías para levar a cabo a recollida do legado lingüístico, que pode ir desde a doazón de palabras e expresións ata o envío de audios ou vídeos, conversas de Whatsapp ou a participación en experimentos de produción ou percepción lingüística".

Segundo fai saber, a intención é que a cidadanía achegue información, pero que "tamén poida comprobar até que punto muda a fala segundo distintos parámetros". Na súa opinión, "as linguas están vivas porque están en continuo movemento e cambio, e precisamente iso é o que as converte en instrumentos tan eficaces para nos entendermos e nos comunicarmos".

Segundo engade a investigadora, "o recurso ofrecerá visualizacións dos datos que se vaian achegando, co fin de que as persoas que doan coñecemento lingüístico teñan un retorno e poidan ver como a súa doazón contribúe e enriquece a presentación dos datos en gráficos, mapas ou outros métodos de visualización".

Finalidade última

A finalidade do proxecto *Lingua viva* é conformar "un corpus amplo que represente de maneira axeitada a variedade do galego vivo en todas as súas expresións, contribuíndo a que a xente tome conciencia da riqueza que supoñen as linguas, que se recoñeza o valor que representa unha lingua viva". Ademais, a partir dos datos recollidos, a idea é poder realizar unha serie de investigacións de utilidade nos eidos lingüístico, sociolingüístico, da análise do discurso, etc. "Sería un xeito de facer visíbel e poñer en valor o patrimonio lingüístico do galego actual", apunta a investigadora, engadindo que se vai poñer o foco "non tanto en salvagardar aspectos da lingua que se van perdendo senón en resaltar a capacidade de comunicación e expresión da lingua que creamos e conformamos cada día cando falamos."

A investigación lingüística ten cada vez máis relevancia

Elisa Fernández fai saber que "a investigación no eido da comunicación en xeral e da lingüística en particular ten cada vez máis importancia nun mundo no que se comunica tanto a través de tantos medios distintos, usando moitas veces tecnoloxías que están en continua mudanza". Neste senso, é unha realidade que "movemos grandes volumes de información usando a lingua, de xeito que estas investigacións pódennos axudar a xestionar mellor a información e a aprender máis de como nos comunicamos para entendernos mellor".

Ao seu ver, "é fundamental que os cidadáns se animen a participar tamén nas investigacións de carácter lingüístico a través de pequenas doazóns económicas porque a lingua é de todos, é un ben que nos pertence a todos por igual e os resultados destes proxectos representan un beneficio para o conxunto da sociedade". ■

Os Bolechas máis inclusivos ca nunca

O Portal da Lingua achega as aventuras dos libros de Pepe Carreiro á poboación infantil xorda

A Xunta de Galicia (a través da Secretaría Xeral de Política Lingüística) e a Federación de Asociacións de Persoas Xordas de Galicia (FAXPG) impulsan o proxecto *Os Bolechas. A lingua de signos,* que se dirixe a posibilitar que as nenas e nenos con xordeira poidan desfrutar das aventuras da dita serie animada.

O secretario xeral de Política Lingüística, Valentín García, e o presidente da FAXPG, Iker Sertucha, presentaron na sede da devandita asociación os materiais que configuran o proxecto: unha guía e 46 pezas audiovisuais das series infantís dos Bolechas con subtítulos e tradución a lingua de signos. Estes materiais, froito da colaboración entre a Consellería de Cultura, Educación e Universidades e a FAXPG, están dispoñíbeis no Portal da Lingua Galega (lingua.gal), a web impulsada por Política Lingüística.

O secretario xeral comentou que "estes vídeos en lingua de signos supoñen un pasiño máis no acceso dos nenos e nenas xordos de Galicia aos contidos audiovisuais, o que se traduce nun avance no camiño da mellora da calidade de vida e da igualdade de oportunidades".

Con respecto á guía didáctica, Valentín García salientou a importancia de que todos os cativos e cativas galegos saiban que é a lingua de signos e mesmo que aprendan algunhas palabras que permitan un maior achegamento de toda a sociedade á comunidade de persoas xordas, "porque o coñecemento e o respecto do idioma do outro é unha garantía de entendemento e convivencia".

Os materiais presentados inclúen 46 pezas audiovisuais a disposición na canle de YouTube de Lingua da Xunta. Delas, 42 son capítulos da coñecida serie de monicreques *Os Bolechas*, emitida pola TVG, dirixida a nenos e nenas de entre 3 e 9 anos, nos que se abordan con humor pequenos problemas cotiáns próximos ás experiencias dos cativos e cativas galegos.

Os devanditos audiovisuais complétanse con catro capítulos da serie *Os Bolechas. As miñas primeiras Letras Galegas,* os dedicados a Carlos Casares, Ánxel Fole, Manuel Murguía e Álvaro Cunqueiro. Todos eles contan desde agora con subtítulos en galego e tradución a lingua de signos.

Ademais, o Portal da Lingua Galega publica unha guía didáctica de 13 páxinas dirixida aos máis pequenos de cada casa onde Os Bolechas explican con texto e moitas imaxes que é a lingua de signos e cales son os signos empregados para a comunicación básica: saúdos, nomes de parentesco (mamá, avó...), de animais domésticos, cores.... ■

Aquela nena de Sarria completa o seu percorrido

O proxecto impulsado polo colectivo Egeria e Política Lingüística para homenaxear á poeta Xela Arias, a mostra *Aquela nena de Sarria*, visíbel en formato físico e en formato *online,* completou o seu percorrido coa publicación dun libro co mesmo título. A obra presentouse o pasado 31 de maio na Casa da Cultura da dita vila luguesa nun acto que contou coa presenza de Valentín García, secretario xeral de Política Lingüística. A exposición puido verse en diferentes centros culturais e docentes da nosa terra e máis na web monográfica www.aquelanenadesarria.gal.

O secretario xeral destacou o proxecto "pola amplitude, tesón e esforzo dos seus promotores, que contribuíron a que a figura, a vida e a obra de Xela Arias tivesen presenza e se desen a coñecer fisicamente, en máis de 40 espazos expositivos de Galicia a través dunha mostra, e tamén dixitalmente por medio web monográfico aos que agora lle pon o ramo esta publicación que conta coa participación de moitas das persoas que mellor a coñeceron a ela e á súa poética".

Aquela nena de Sarria, composta por doce paneis, reflicte o tempo sarrián e lucense de Xela Arias. Dispoñíbel dende a web de seu e, tamén, desde o Portal da Lingua Galega (lingua.gal), inclúe fotografías facilitadas pola familia de Xela e unha serie de debuxos da pintora lucense Sabela Arias, que conforman un especial complemento ás fotografías que foron o punto de partida da autora para este traballo.

O mundo dixital, a quinta provincia

Estes días pasarán á historia polo gran protagonismo da lingua e a cultura galega na actual revolución tecnolóxica

Nós impulsa a nosa lingua da man da Intelixencia Artificial

O Goberno galego presentou en maio o proxecto *Nós: Intelixencia Artificial ao servizo da lingua galega*, que nos vai permitir interactuar na nosa lingua no mundo dixital ao mesmo nivel que os falantes doutras linguas.

A Xunta fixo saber que esta iniciativa fará posíbel xerar e compilar unha ampla variedade de recursos lingüísticos dixitais de calidade en galego, que serán gratuítos e en código aberto, "de forma que poidan ser utilizados tanto por empresas como por institucións". O propio presidente da Xunta, Alberto Núñez Feijóo, asegurou que "aspiramos a lograr que os falantes poidan usar o galego con normalidade en todo tipo de dispositivos tales como: asistentes de voz, sistemas de recoñecemento da fala ou tradutores de alta calidade".

A intención é que este proxecto favoreza a creación dun ecosistema de empresas tecnolóxicas que faga posíbel o desenvolvemento destes obxectivos. Entre as ferramentas que se desenvolverán figuran: un sintetizador de voz, permitindo a terceiros incluír nos seus produtos voces artificiais de alta calidade en galego, podendo escoller xénero, idade, etc; un recoñecedor de fala, posibilitando a interacción persoa-máquina ou o subtitulado automático; e un xerador de lingua natural, convertendo datos estruturados en oracións en galego, tanto textuais como orais.

Tamén crearase un sistema de diálogo xenérico, é dicir, un axente conversacional textual en galego de carácter xeral, que poderá ser adaptado a dominios específicos por terceiros; un sistema de resposta a preguntas, tanto a través de texto como de voz; un tradutor automático a outras linguas e viceversa, con entrada textual ou por voz; e un sistema de corrección lingüística automática, tanto ortográfica como léxica e gramatical.

Mobilizaranse máis de 45 millóns, a través dos novos produtos tecnolóxicos.

Para levar a cabo o proxecto Nós, Feijóo asegurou que a Consellería de Cultura e a AMTEGA contarán ademais coa participación do CiTIUS (Centro Singular de Investigación en Tecnoloxías Intelixentes) e do Instituto da Lingua Galega da Universidade de Santiago; co Centro Ramón Piñeiro de Investigación en Humanidades; así como coa iniciativa privada. ■

O CCG e Videoxogo.gal entregan o premio da *game jam* sobre Afonso X

O pasado 26 de maio levouse a cabo, en formato virtual, a entrega do premio aos gañadores da game jam sobre Afonso X que impulsaron o Consello da Cultura Galega e a Asociación Galega do Videoxogo, co fin de servir de complemento tecnolóxico á exposición sobre o monarca que organizou o CGG para mostrar os importantes vencellos do chamado "rei sabio" coa nosa terra.

A presidenta do CCG, Rosario Álvarez; a secretaria, Dolores Vilavedra; e a representante do xurado e da asociación Videoxogo.gal, Luz Castro, participaron no acto de entrega do galardón, dotado con 250 euros, aos premiados.

Carlos Balado e Pablo García de los Salmones foron os gañadores deste certame con O *mester*, unha proposta dixital que parte da tradición das *Cantigas de Santa Maria,* e propón duelos musicais cos personaxes das ilustracións do Códice.

A presidenta do CCG destacou que "no oitavo centenario de Afonso X quixemos colocar a figura do rei sabio diante dos galegos e galegas e, sobre todo, das xeracións máis novas amosando a vixencia do mundo medieval e da súa propia figura". Pola súa banda, a secretaria da institución, Dolores Vilavedra, explicou que

a iniciativa foi "unha aposta decidida do programa da actual presidencia que pasa tamén por unha ampliación dos públicos e por dirixirnos a xeracións máis novas, ao tempo que foi tamén un xeito de homenaxear o espírito lúdico que caracterizou a Afonso X".

Luz Castro, membro do xurado e representante da Asociación Videoxogo.gal, destacou que esta iniciativa "abre as portas aos videoxogos dentro da cultura" e "pode ser un primeiro paso para unir videoxogos e cultura, xa que estas iniciativas de creación rápida de xogos son moi interesantes para a producións de contidos interactivos en galego".

Os gañadores recibiron unha insignia virtual e destacaron a iniciativa. "Para nós valida os videoxogos como produto cultural e non so como aspecto comercial" asegurou Pablo García que engadiu que "tivermos que investigar sobre as cantigas e, alén do aspecto técnico, aprendimos bastante desta época".

A entrega estaba prevista para ser presencial pero tivo que se adaptar por mor das circunstancias sanitarias.

O videoxogo *O Mester*, tal e como explicaron os dous estudantes da Escola Politécnica Superior (EPS) do Campus de Ferrol, parte da tradición musical das Cantigas de Santa María e propón ás persoas usuarias retos musicais cos personaxes das ilustracións do Códice. Segundo indican desde o CCG, o xurado destacou que o proxecto galardoado "conta cunha ambientación musical e visual moi coidada e toques humorísticos que o converten nunha proposta atractiva que permite amosar o potencial das Cantigas de Santa María para seren incorporados a formatos e linguaxes do presente". ■

Twitter en galego cumpre 10 anos de vida

Maio foi un mes de boas novas para o galego nas redes, en parte pola festa do 17 e as súas múltiples e ensarilladas ramificacións, e en parte pola confluencia primaveral dos esforzos de entidades, institucións, colectivos e internautas por incrementar a presenza da nosa cultura no ámbito *online*. A comunidade *tuiteira* galega espertou o pasado día 7 cunha noticia para celebrar: o décimo aniversario da iniciativa Twitter en galego, cuxos impulsores conmemoraron cunha marea de chíos unha década de vida reivindicando a nosa lingua nesta plataforma social. Na celebración participaron tamén moitas personalidades do mundo cultural, divulgador e académico.

Por exemplo o presidente da Academia Galega, Víctor Freixanes, a presidenta do Consello da Cultura Galega, Rosario Álvarez, así como persoas relacionadas coa literatura (como Marilar Aleixandre ou Arancha Nogueira), da comunicación e o activismo dixital (como o webmaster de Código Cero, Marcus Fernández), da interpretación (como Monti Castiñeiras e Carlos Ares), do xornalismo (como Kiko Novoa e Alfonso Hermida), ou mesmo representantes políticos como Mercedes Queixas e Ana Miranda do BNG; e Noa Diaz do PSdeG.

En palabras dos impulsores da iniciativa Twitter en galego, este é "un dos nosos proxectos dixitais máis antigos que segue manténdose en activo". O creador da iniciativa, Carlos Vieito, salientou que "o Twitter en galego non vai descansar até que sexa posíbel poder chiar tamén dende todos os dispositivos móbiles". E é que de momento o Twitter só se pode configurar en galego na versión web, pois "o galego segue en fase beta a igual que outras linguas como o éuscaro ou o irlandés" destacou Vieito, poñendo o foco na importancia de "manterse activos até lograr todos os obxectivos cos que naceu este proxecto dixital: poder configurar o galego e normalizar a lingua nesta rede social".

E engade: "É fundamental termos a posibilidade de poder, se quixer, configurar calquera aplicación na nosa lingua, mais é moito máis primordial que os usuarios e usuarias destas plataformas poidan sentirse cómodas comunicándose na súa lingua, sen estar sometidas a ningunha presión ou prexuízo".

Por certo que a iniciativa está neste intre á espera de que se permita acceder novamente ao Twitter Translation Center para poder actualizar a versión móbil. Mentres, séguese a traballar na divulgación de contidos referentes da cultura galega e dinamización da lingua. ■

A tecnoloxía do futuro materialízase aquí

Orange, Cinfo, Optare e Gammera sitúannos na vangarda da experimentación 5G

O pasado 2 de xuño foi unha data histórica para o futuro das telecomunicacións na nosa terra. O motivo? A presentación oficial da Unión Temporal de Empresas (UTE) formada pola operadora Orange e as empresas galegas Cinfo e Optare Solutions xunto coa madrileña Gammera Nest, para colaborar no desenvolvemento de probas de concepto centradas na tecnoloxía 5G. Con este acordo, sinalouse, "Galicia ponse á vangarda do novo estándar de tecnoloxía móbil, a tecnoloxía que marcará o futuro das comunicacións".

Ao acto asistiron Mar Pereira, directora da axencia autonómica AMTEGA, Roberto Sánchez, secretario de Estado de Telecomunicacións e Infraestruturas Dixitais, José Miñones, delegado do Goberno en Galicia, e Luz Usamentiaga, directora xeral de RRII, Regulación, Comunicación Externa, RSC e Fundación Orange.

9 millóns de euros

O proxecto conta cun orzamento de 9 millóns de euros e colaboran nel outros moitos axentes, xuntando forzas e recursos, como a Xunta de Galicia (AMTEGA), o Concello de Santiago, o Servizo Galego de Saúde, a Universidade de Vigo, o Porto de Vigo, a Corporación de Radio e Televisión de Galicia (CRTVG), a Escola de Enxeñería de Telecomunicación, a Armadora Pereira, o Grupo Agroamb, Albo, Eleko e Intel.

O obxectivo é "a procura de novas aplicacións para este novo estándar tecnolóxico", unha tecnoloxía que vai facer posíbeis importantes avances no noso xeito de comunicarnos e traballar, salientou Orange, engadindo que os novos servizos xerados permitirán impulsar "de xeito decisivo a transformación dixital da sociedade e o tecido empresarial de España".

13 accións

Entre as probas que se están pondo en práctica en España para a futura aplicación do 5G están as 13 actuacións que o 2 de xuño foron presentadas en Santiago e cuxo contido e obxectivos pódense consultar na web: 5gpilotosgalicia.orange.es. Ditas experiencias enmárcanse no Plan Nacional 5G, o programa para o desenvolvemento de proxectos piloto da dita tecnoloxía que executa a entidade pública empresarial Red.es, impulsado polo Ministerio de Asuntos Económicos e Transformación Dixital e co-financiado co Fondo Europeo de Desenvolvemento Rexional (FEDER). O obxectivo deste Plan, que ten continuidade na Estratexia de Impulso á Tecnoloxía 5G, é "estimular a definición e implantación de múltiples casos de uso desta tecnoloxía a través da constitución dun ecosistema de socios tecnolóxicos, que unirán os seus esforzos co fin de acelerar o proceso para facer realidade nun futuro próximo a chamada economía dixital".

No acto tamén interveu Mar Pereira, directora da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, AMTEGA, quen sinalou que grazas á UTE a nosa terra "aspira a ser unha das primeiras comunidades europeas en dispoñer dos servizos avanzados necesarios para a extensión no seu territorio da tecnoloxía 5G".

Na cita, que tivo lugar na Cidade da Cultura e foi clausurada por Roberto Sánchez, foron presentados en detalle 13 casos de uso, cun investimento de máis de 9 millóns de euros. 9 deles realízanse na provincia de Pontevedra, 2 en Lugo, 1 na Coruña e outro en Ourense.

Os casos de uso presentados hoxe foron os seguintes: un sistema de video biométrico para limitar os accesos á lonxa de Vigo ao persoal autorizado; un soporte remoto experto para a industria que permite que un operario reciba instrucións a tempo real; un soporte remoto experto para poder recibir instrucións precisas en urxencias sanitarias; un control de procesos críticos en plantas de produción a través de comunicacións sen cables; un sistema de visita virtual para lugares turísticos; un sistema virtual de educación con clases con contido enriquecido 3D; un campus intelixente con tecnoloxías Virtual Analytics e Smart Lab; un control de empaquetado por procesamento de imaxe; un sistema de loxística e xestión de frotas sobre 5G; un sistema de vixilancia sobre 5G mediante aeronaves non tripuladas; un sistema de mellora da produtividade agraria mediante a correlación de parámetros aportados por sensores; un sistema que mellora o acceso móbil e que permite ofrecer servizos que hoxe soamente están dispoñíbeis con acceso de rede fixa ultra rápida de última xeración; un sistema de xogo interactivo multixogador masivo para teléfonos intelixentes; e un sistema de produción e transmisión de TV en directo. ■

A noite en que todas fomos investigadoras

A ciencia e a tecnoloxía bótanse á rúa da man das tres universidades galegas e o seu evento conxunto G-Night

As vicerreitoras de Comunicación e Relacións Institucionais, Mónica Valderrama, e de Investigación, Belén Rubio, na presentación do programa de actividades

As portas do vindeiro outono celebrarase un sobranceiro evento internacional para celebrar o coñecemento, a investigación e a tecnoloxía. Trátase da Noite Europea das Persoas Investigadoras, que se festexa de xeito simultáneo en cidades de toda Europa o último venres de setembro e que está a piques de chegar á súa décima edición. Santiago, Lugo, Vigo, Ourense, Pontevedra, A Coruña e Ferrol sumaranse tamén a esta iniciativa a través da G-Night, o evento que se desenvolverá o vindeiro 24 de setembro e que busca achegar a figura da persoa investigadora no contexto galego, así como a investigación e os seus beneficios, á sociedade en xeral. Porase o foco en fomentar as vocacións científicas entre as novas xeracións.

A Universidade de Santiago, a Universidade de Vigo e a Universidade da Coruña impulsan de xeito conxunto o consocio que impulsa a G-Night ou Noite Galega das Persoas Investigadoras baixo o lema *Conciencias creativas.*

Porase o foco en cuestión como "a creatividade e a súa relación co coñecemento científico", "a ruptura de estereotipos" e "a interdisciplinariedade". Tamén se abordará a importancia de impulsar investigación científicas e tecnolóxicas para afrontar os grandes desafíos do cambio climático. As actividades desenvolveranse fóra dos laboratorios e en "contextos informais" como rúas, prazas, museos, praias ou bares, prevalecendo un ambiente festivo para toda a celebración, sinalaron as tres universidades galegas, engadindo que os formatos tamén serán variados e enriquecedores: relatorios, conferencias, obradoiros, rutas científicas, teatro, música, experiencias ou experimentos integran a oferta da G-Night, alén de dirixirse a todo tipo de públicos con independencia da súa formación e coñecementos.

Unha xornada de actividades

Malia que será na noite do 24 de setembro cando se celebren a maioría de actividades programadas co gallo da G-Night, ese mesmo día pola mañá están previstas de xeito excepcional diversas accións en centros de ensino que garantan a seguridade das e dos participantes, "co obxectivo de evitar aglomeracións de público escolar no horario de tarde-noite".

Por certo que o alumnado dos centros escolares galegos de Primaria e Secundaria será o primeiro en gozar coa celebración dunha vintena de pre-eventos, actividades divulgativas, que teñen o obxectivo de difundir a celebración do 24 de setembro. Farao a comezos deste mes de xuño.

Cun financiamento de preto de 154.000 euros, procedentes do programa marco H2020, a través das Marie Sklodowska-Curie Actions (MSCA), as Universidades de Santiago e A Coruña, o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), a Unidade de Cultura Científica da Delegación do CSIC en Galicia e o Instituto de Investigacións Mariñas, o Centro Oceanográfico de Vigo (IEO, CSIC), o Centro Tecnolóxico Gradiant, o ITMATI, o INIBIC e o SEBBM integran o consorcio, coordinado pola UVigo, que desenvolverá a Noite Galega das Persoas Investigadoras, que ademais de nas cidades galegas, celebrarase de xeito simultáneo en máis de 360 localidades de toda Europa.

Na UDC o proxecto está coordinado pola Unidade de Divulgación Científica e contribúen todos os centros de investigación (CITIC, CICA, CITEEC e CIT) e os campus de especialización: Innova, Sustentabilidade e Industrial. O Centro de Investigación TIC tomará parte a través de actividades e visitas ao Demostrador Tecnolóxico, recentemente inaugurado, no que se expoñen diferentes proxectos de investigación desenvolvidos no centro.

Precedentes

No ano 2019, máis de millón e medio de persoas, de máis de 400 cidades de case unha trintena de países europeos, participaron na Noite Europea das Persoas Investigadoras, na que ademais tomaron parte máis de 36.000 investigadoras e investigadores. En 2020, o evento celebrouse de xeito virtual cun total de 52 *noites* en 29 países. ■

A innovación é unha arma *anti-crise*

As nosas empresas apostan por transformar o noso xeito de traballar, interactuar e comunicarnos

Trison amosou o potencial da súa solución holográfica con *Cuñados*

A multinacional galega Trison, especializada na integración audiovisual, presentou os días pasados na Coruña o seu sistema de telepresenza Holobox nun evento no que converteu en hologramas aos actores protagonistas da película *Cuñados*, Xosé Antonio Touriñán, Miguel de Lira e Federico Pérez.

O sistema de telepresenza Holobox é unha tecnoloxía, tal e como define Ignacio Alonso de Trison, que permite "xerar experiencias novidosas e impactantes, en tempo real e a calquera distancia, a través de holografías que emulan en directo a imaxe real dunha persoa ou dun obxecto en tres dimensións".

Dispoñendo de acceso a Internet, estas conexións a través do Holobox poden realizarse ben entre dous puntos o ben servir para difundir imaxes en tempo real ou previamente gravadas a unha manchea de puntos. Para iso, simplemente é necesario dispor dun set de gravación (composto por un limbo ou pantalla branca, unha vídeo-cámara e a iluminación axeitada) e unha ou múltiples cabinas Holobox, "de dimensións semellantes a unha cabina de ducha», como receptoras do sinal. Ignacio Alonso subliñou que "Holobox ofrece amplísimas posibilidades de uso en sectores como educación, cultura, comercio, publicidade ou eventos", mentres que o seu compañeiro de Trison, Rafael Sánchez, sinalou que "é unha tecnoloxía que está a evolucionar moito en pouco tempo, permitindo personalizar cada Holobox con funcionalidades adicionais, como lector de códigos QR, terminal de pagamento, impresora de recibos ou incluso xerando conversacións a partir do uso da Intelixencia Artificial". ■

O CEIN duplicou a súa capacidade por mor das novas demandas de dixitalización

O Centro de Excelencia en Intelixencia de Negocio de DXC en Galicia (CEIN) duplicou a súa capacidade en 2020. Fíxoo en boa medida debido a un factor determinante: a dixitalización acelerada e as novas necesidades das grandes empresas en áreas como a análise de datos a gran escala (*Big Data*) e a Intelixencia Artificial provodadas pola pandemia.

Segundo informan dende DXC, firma multinacional de servizos tecnolóxicos, o aumento de persoal, que se situou nos 100 profesionais na actualidade, obrigou tamén a cambiar de sede, desde as instalacións do Museo de Galicia na Cidade da Cultura a unha nova localización, en Oficinas Paxonal, tamén en Santiago, que apenas se chegou a estrear, xa que o 100% do equipo traballa en remoto desde o inicio da pandemia. ■

Docuten mostra os seus logros en transformación dixital

O director do IGAPE, Fernando Guldrís, visitou o 7 de maio a sede na Coruña de Docuten, onde salientou o esforzo desta empresa TIC (centrada no desenvolvemento de software e consultora informática) para ofrecer servizos e produtos avanzados que faciliten a transformación dixital doutras compañías, amais dos seus "logros acadados nos últimos exercicios nos resultados de facturación e exportacións", que en 2020 supuxeron un incremento en máis dun 53% do total das súas vendas e en máis dun 360% das súas exportacións.

Neste sentido, o director do IGAPE puido comprobar nas instalacións de Docuten (que iniciou a súa actividade en 2010 e emprega a 30 persoas) os avances que está a realizar co obxectivo de converter os seus clientes en empresas sen papel, a través da dixitalización dos procesos administrativos empresariais. ■

Mestrelab presenta o Futurelab

O pasado 5 de maio celebrouse un encontro telemático arredor do proxecto galega Futurelab (Laboratorio Dixital do Futuro), no marco do cal a empresa tecnolóxica Mestrelab deseñou un software que xa empregan 150.000 científicos en todo o mundo e máis de 1.500 institucións académicas, laboratorios e empresas como as que desenvolven as vacinas contra a COVID-19.

No encontro participou o vicepresidente económico e conselleiro de Economía, Francisco Conde, quen salientou que "Mestrelab está contribuíndo a que Galicia sexa pioneira e unha referencia a nivel internacional na dixitalización dos laboratorios de I+D na industria farmacéutica, biotecnolóxica ou química".

Na sesión *online,* na que participaron as restantes entidades participantes no proxecto, fíxose saber que o seu obxectivo concreto foi "o desenvolvemento dunha contorna dixital intelixente que dese soporte á globalización, conexión e automatización dos laboratorios nas industrias farmacéuticas, biotecnolóxicas e químicas, así como a universidades e a centros de investigación gobernamentais".

O proxecto FutureLab está subvencionado pola Axencia Galega de Innovación (GAIN), mediante o Programa Industrias do Futuro 4.0 (terceira convocatoria) e cofinanciado con cargo aos fondos FEDER no marco do programa operativo FEDER Galicia 2014-2020. ■

Everis busca talento galego

A multinacional tecnoloxía Everis presentou a 20 convocatoria dos seus Premios Everis ao Emprendemento, agora eAwards, cunha dotación de 20.000 euros. A Fundación Everis está a buscar en Galicia proxectos tecnolóxicos e innovadores para representar a España no seu concurso internacional.

Durante 2021, os eAwards buscarán en 11 países de Europa e América Latina proxectos baseados en tecnoloxías de alto impacto que "melloren a calidade de vida e/ou solucionen problemas ambientais a través de modelos de negocio dixitais e/ou do uso intensivo da tecnoloxía".

Como dixemos, o proxecto gañador da convocatoria española recibirá 20.000 euros, un programa de aceleración especializada e un pase á final internacional dos Global eAwards, na que optará a 60.000 euros adicionais.

Everis pon o foco na nosa terra en parte debido á súa forte presenza en Galicia, con sedes de seu e múltiples proxectos impulsados dende aquí, e en parte porque, segundo confirma o último informe GEM (*Global Entrepreneurship Monitor)* Galicia é "unha comunidade altamente innovadora e na que se está a afianzar o emprendimiento feminino, ocupando as primeiras posicións no *ranking* nacional español". ■

A nova actualización da web da USC contou coas contribucións de Balidea

A empresa Balidea volveu poñer os seus recursos humanos e tecnolóxicos ao servizo da Universidade de Santiago, que, como lembraremos, vén de presentar a última actualización do seu portal web coas novas seccións de Centros e Departamentos (www.usc.gal/gl/centro). Nesta renovación estética, funcional e operativa da web da USC, Balidea colaborou como empresa encargada de realizar o desenvolvemento tecnolóxico, no marco da segunda fase do novo portal web lanzado en decembro de 2019.

Con esta mellora, os apartados de Centros e Departamentos pasan a ser seccións dentro da web principal, co seu menú propio e contidos se seu. Neste senso, Balidea confirmou que se poden consultar os calendarios e horarios de cada centro e inclúense novos perfís de edición para centros, departamentos e titulacións académicas.

Ademais, nesta segunda fase inclúese o desenvolvemento dun sistema de boletín de noticias e dunha intranet que "contribuirá a mellorar a comunicación interna e a xestión documental e de procedementos da entidade", explicou a empresa tecnolóxica con sede en Santiago. ■

Galicia berce de *makers*

A nosa terra acolleu tres grandes acontecementos argalleiros: a Maker Faire Galicia, Galiciencia 2021 e a First LEGO League Galicia

Galiciencia *online* 2021, fervedoiro de experimentos

O mércores 26 de maio botaba a andar unha nova edición de Galiciencia online 2021, adaptada un ano máis ao formato en liña para garantir a seguridade sanitaria das e dos participantes. Logo de tres días de achegamento da ciencia á sociedade, na mañá do venres 28 pechábase a cita deste ano impulsada polo Parque Tecnolóxico de Galicia (Tecnópole), a axencia autonómica GAIN e máis a FECYT, co fin de espertar vocacións tecnolóxicas e científicas entre o alumnado de Primaria, Secundaria, FP e Bacharelato.

Desta volta, o lema de Galiciencia víase (como non podía ser doutro xeito) marcado pola pandemia: *A innovación Pos-COVID a través da revolución do talento.*

Malia o programa de actividades xa desenvolvidas, Galiciencia online seguiu adiante en xuño, entre outras cousas para dar a coñecer os gañadores do concurso de proxectos desta edición, que son os que citamos a continuación.

O primeiro premio recaeu no proxecto *VibroSwim* de Pablo Pedrosa e Guillermo Giacone, do CPR Las Acacias-Montecastelo de Vigo. Os rapaces sinalan que o seu invento "serve para asistir a nadadores profesionais con cegueira total, axudándolles a coñecer os límites da psicina". Este primeiro premio, dotado con 1.000 euros, permitiralles financiar a súa participación na maior feira científica a nivel estatal, Exporecerca, que se celebra anualmente en Barcelona.

O segundo equipo clasificado foi o formado por Pedro Leiva e Álex Lage, do Seminario Dicocesano de Lugo. Elaboraron un lavamáns portátil, que permite facer o lavado e secado de mans dunha maneira sinxela sen que a persoa teña que desprazarse, co fin de mellorar a calidade de vida das persoas con pouca mobilidade. Este segundo premio supón un apoio económico de 500 € para participar na Zientzia Azoka, a feira de ciencia que ten lugar cada ano en Bilbao.

O terceiro premio foi para o proxecto *Televisioven* de Guillermo Castelló e Rocco Sánchez-Pug, do IES Rosalía de Castro de Santiago de Compostela. Trátase dunha cociña solar "rápida, eficaz, lixeira e resistente" construída a partir da reciclaxe e adaptación do chasis dun televisor. O equipo recibe 200 € para participar no programa de actividades organizadas polos Museos Científicos Coruñeses con motivo da Semana da Ciencia.

O premio para a mellor comunicación recaeu no proxecto *Novos residuos… novas solucións* de Eva Currás e Uxía Pazó, do CPR Eduardo Pondal de Cangas.

O proxecto máis innovador foi *VibroMesh* de Beatriz Estévez e Carlota Hernández, do CPR Las Acacias-Montecastelo de Vigo.

O premio para o mellor proxecto liderado por unha rapaza e/ou cunha temática relacionada con iniciativas que contribúan á igualdade de xénero na contorna da I+D+i foi para Nahia Urteaga e Leire Soto da Lauro Ikastola de Biscaia. Trátase dunha investigación sobre o crecemento das plantas en microgravidade.

A mellor valoración popular foi para o proxecto *The Mandalorian Helmet*, de Ignacio Camanzo e Carlos Amigo, do Colexio Manuel Peleteiro de Santiago. É un dispositivo capaz de medir a luz, son, temperatura e humidade dun lugar, ademais de detectar a presenza de obxectos ou persoas.

A gañadora do concurso de fotografía a través de Instagram, baseado na temática desta edición de Galiciencia, *A innovación pos-COVID a través da revolución do talento*, foi Nara García Fidalgo, do IES Lauro Olmo do Barco de Valdeorras. A imaxe, titulada Fin, reflicte, a través dunha fogueira na que se vai queimar unha máscara, o desexo de que remate a pandemia.

Todos os proxectos seleccionados esta edición están expostos en www.galiciencia.online. ■

Captioma Steams (Ourense), campión da FIRST LEGO League Galicia

O pasado 29 de maio, logo dunha xornada de talento creativo da nosa mocidade argalleira en estado puro, a Universidade da Coruña (Campus de Ferrol) deu a coñecer a listaxe de gañadores da sétima edición da FIRST LEGO League Galicia, organizada pola UDC en formato virtual. O campión foi finalmente o equipo Captioma Steams de Ourense. O podio completouse con Efigy Girls Las Acacias, de Vigo no segundo premio da UDC ao gañador, e con Las Acacias Bot de Vigo co Premio Concello de Ferrol ao Proxecto de Innovación. Estes tres equipos representarán na Galicia na gran final nacional que se celebra os días 26 e 27 de xuño, en formato en liña emitido desde Tenerife.

Esta sería polo tanto a listaxe completa dos gañadores da categoría FIRST LEGO League Galicia Challengue:

- Primeiro Premio Fundación Scientia ao gañador, Captioma Steams, de Captioma Galicia, Ourense.
- Segundo Premio da Universidade da Coruña ao gañador, Efigy Girls Las Acacias, do Colexio Las Acacias de Vigo.
- Premio Concello de Ferrol ao Proxecto de Innovación, Las Acacias Bots, do Colexio Las Acacias de Vigo.
- Premio Deputación da Coruña aos Valores FIRST, Robot City Pobra, do CEP Salustiano Rey Eiras, da Pobra do Caramiñal, A Coruña.
- Premio Gabadi ao Deseño do Robot, Peña Clever Bots, do Colexio Peñarredonda, A Coruña.
- Premio ao Comportamento do Robot, Peña Clever Bots, do Colexio Peñarredonda, A Coruña.
- Premio ROBOTIX Hands-on learning ás Novas Promesas, H4CKZ4POS, de Gazapo.gal, Narón, A Coruña.
- Premio ao Adestrador, 100tíficas Trabe, do IES Rego de Trabe, Culleredo, A Coruña.
- Premio Xunta de Galicia ao Emprendemento, Mega Builder Team, de Mega Ribeira, de Ribeira, A Coruña. ■

O Museo Gaiás convertido en virtual da man da Maker Faire Galicia

O mércores 2 de xuño abriu as súas portas a Maker Faire Galicia, o acontecemento de tecnoloxías participativas, abertas e argalleiras máis relevante da nosa terra (e un dos máis sobranceiros a nivel europeo), cuxa sétima edición achegou case unha semana de intensa actividade. Foi novamente unha cita cen por cen en liña, achegada por Vermis, o Concello de Santiago e a Xunta a través da Cidade da Cultura e o seu Museo Centro Gaiás. Contou con preto 4.000 participantes e, ademais, foron seleccionados 60 proxectos de 7 países diferentes, cos que os asistentes puideron falar en directo ao longo das cinco xornadas de feira. Estas cifras, por certo, cuadriplicaron as acadadas na última edición.

Un Museo Centro Gaiás convertido en contorna virtual en 360º acolleu finalmente a Maker Faire Galicia, que repetiu cun formato enteiramente en liña no que *makers* de sete países diferentes (España, A Arxentina, O Xapón, México, EE.UU., Portugal e O Brasil) presentaron as súas contribucións tecnolóxicas.

Entre o equipo de relatoras e relatores da feira atopábanse referentes tanto nacionais como internacionais nos ámbitos da biotecnoloxía, os videoxogos ou a tecnoloxía. Por exemplo César de la Fuente, biotecnólogo galego e profesor na Universidade de Pensilvania, que participou nas xornadas da industria o 3 de xuño. César, coñecido polo público xeral por desenvolver un test de baixo custo para detectar o COVID-19, foi nomeado polo MIT como un dos 35 mozos máis innovadores do mundo con menos de 35 anos.

Tamén interviñeron (entre outras e outros) Keisha Howard, recoñecida activista norteamericana en favor da inclusión e a diversidade no mundo dos videoxogos, Jon Hare, un dos desenvolvedores de xogos máis coñecidos de Europa (responsábel de produtos míticos como *Parallax ou Sensible Soccer*) ou Valeria Corrales, unha *minimaker* de 12 anos e natural de Huesca que triunfou na última edición do *talent show* máis famoso do mundo.

A sétima edición da Maker Faire Galicia contou co apoio da Xunta de Galicia, o Concello de Santiago, a Fundación Cidade da Cultura, a Asociación para o Progreso da Dirección (APD) e o Círculo Financeiro de Galicia (dentro do proxecto Capacita Directivos). Ademais, realízase coa colaboración da Fundación Española para a Ciencia e a Tecnoloxía - Ministerio de Ciencia e Innovación, a FECYT. ■

O **Goberno** di que en 2025 non haberá poboacións galegas sen acceso a redes de alta velocidade

O secretario de Estado de Telecomunicacións e Infraestruturas Dixitais, Roberto Sánchez, compartiu o pasado 2 de xuño os plans do Goberno central para estender a conectividade ao 100% da poboación e acelerar o despregamento de redes e servizos 5G. Fíxoo ante os medios de comunicación, na compaña do delegado de Estado en Galicia, José Miñones, e da FEGAMP. "En 2025 non quedará poboación galega que non teña acceso a redes de alta velocidade", asegurou, ao tempo que engadiu que estes obxectivos forman parte da estratexia do Executivo para afrontar o reto demográfico, artellándose a través do do Plan para a Conectividade e as Infraestruturas Dixitais e a Estratexia de Impulso á tecnoloxía 5G.

Segundo dixo, ambos os plans contan para os seus investimentos con fondos procedentes do Mecanismo de Recuperación e Resiliencia da Unión Europea, 2.000 millóns de euros para estender a conectividade, 1.500 millóns de euros para o despregamento do 5G e 500 millóns para impulsar un ecosistema de ciberseguridade, e están incluídos no Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia. ■

Vigo, premio DCM 2021 polo seu Centro de Proceso de Datos

O Concello de Vigo vén de obter un importante recoñecemento polo nivel de operatividade acadado polo Centro de Proceso de Datos municipal. En concreto, trátase do premio ao mellor CPD do ano no ámbito da administración pública que entrega DCM (Data Center Market), publicación especializada no ámbito das Tecnoloxías da Información e a Comunicación. Abel Caballero informou o pasado 18 de maio da distinción e subliñou que o Centro vigués "está chamado a asentar a infraestrutura dixital municipal para os próximos quince anos".

Os ditos galardóns de DCM, establecidos en diferentes categorías, van dirixidos a subliñar, mostrar e reivindicar os principais proxectos e tecnoloxías asociadas aos centros de datos que se desenvolveron ao longo do 2020.

"É un premio significativo", explicou Caballero, que valora o concurso público adxudicado o ano pasado e no que o Concello investiu uns 300.000 euros, entre o contrato e a adecuación do espazo no que se empraza. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

Netun proporciona a **Vodafone** o seu dispositivo IoT de seguridade na estrada

A operadora Vodafone vén de acadar un acordo coa empresa galega Netun Solutions, con sede en Nigrán (Porto do Molle), para achegar aos seus clientes a conectividade e a seguridade na estrada que proporciona o dispositivo Help Flash IoT desenvolvido pola firma da nosa terra. Esta tecnoloxía, segundo salienta Vodafone, é o substituto intelixente e conectado dos tradicionais triángulos de emerxencia na estrada. Terá un mercado potencial de máis de 30 millóns de vehículos só en España.

Segundo engade a operadora, Help Flash IoT é un dispositivo V16 que grazas á súa conexión á DXT 3.0 achega un extra de seguridade nos desprazamentos, reduce os tempos de espera en caso de emerxencia e cumpre todos os requisitos para ser o substituto do tradicional triángulo, a partir de xullo de 2021, e das balizas analóxicas, a partir de xaneiro de 2026. ■

A **credencial dixital do peregrino** xa é oficialmente unha realidade

Os peregrinos poderán certificar a súa peregrinación e obter a Compostela mediante o escaneo de códigos QR, logo de que o Centro Internacional de Acollida ao Peregrino anunciara a activación da Credencial Dixital do Peregrino. Esta aplicación móbil permitirá aos camiñantes portar no seu dispositivo electrónico a súa credencial do Camiño de Santiago.

A presentación desenvolveuse en maio nun acto no que acudiron a directora de Turismo de Galicia, Nava Castro, o director da Fundación Catedral, Daniel Lorenzo e o delegado de peregrinación da Catedral de Santiago, Segundo Pérez. "Esta iniciativa encádrase no proceso de dixitalización e implantación dun camiño seguro", afirmou Castro.

Segundo fixeron saber, a credencial dixital nace como un elemento complementario, e non substitúe á credencial tradicional, co obxectivo de mellorar a experiencia da peregrinación e axilizar os trámites.

A aplicación está dispoñíbel para a súa descarga nos dispositivos Android e iOS e en diferentes idiomas, que permite coñecer con antelación o fluxo de camiñantes que chega á Oficina do Peregrino, co fin de aumentar a velocidade e mellorar a atención dos viaxeiros que se dan cita para selar a Compostela. ■

A **Deputación de Lugo** formou ao persoal dos concellos en SIX

A Deputación de Lugo formou esta tempada ao persoal dos concellos da provincia en Sistemas de Información Xeográfica, SIX. Fíxoo en colaboración coa Universidade de Santiago de Compostela, cun curso que entre outras cousas pon o foco no funcionamento do programa Quantum GIS.

A cuarta edición do Curso SIX, celebrado dende o día 18 de maio até este 3 de xuño, estivo orientado á Xestión Técnica na Administración Local. Abeirouse ao convenio que a institución provincial ten que a USC para a realización da Enquisa de Infraestrutura e Equipamentos Locais (EIEL).

Formáronse unha vintena de técnicos e persoal administrativo que, de carácter habitual ou ocasional, necesitan obter información de mapas ou xeolocalizar lugares.

O curso desenvolveuse en formato en liña e foi impartido por técnicos da Universidade de Santiago. ■

As **universidades de Vigo e A Coruña** unen forzas ao redor da Cidade das TIC

O reitor, Julio Abalde, e o reitor da Universidade de Vigo, Manuel Reigosa, asinaron un convenio de colaboración que permitirá que os docentes e investigadores vigueses poidan utilizar os servizos e recursos da Cidade das TIC que está en marcha nas instalacións da antiga Fábrica de Armas da Coruña e que formará o futuro campus de Pedralonga.

A Universidade de Vigo súmase así aos apoios institucionais aglutinados arredor deste proxecto de creación dun polo TIC e de innovación dixital, cun alto compoñente de Intelixencia Artificial, de referencia a nivel estatal e internacional, que actuará como demostrador de tecnoloxías emerxentes, de apoio ao tecido empresarial que facilitará a creación e instalación de empresas do sector contribuíndo ao crecemento e dinamización económica galega.

Abalde concretou os aspectos deste acordo que permitirá "afianzar a colaboración académica e científica existente xa entre os grupos de investigación da Facultade de Informática e do Centro de Investigación de Tecnoloxías da Información e da Comunicación (CITIC), por parte da UDC, e da Escola Superior de Enxeñaría Informática e o Centro AtlanTIC, pola UVigo, nun desenvolvemento conxunto de servizos e infraestruturas da Cidade das TIC". ■

O **Concello de San Sadurniño** achega Wi-Fi de balde aos seus espazos urbanos

O Concello de San Sadurniño informou da instalación dunha serie de puntos de acceso Wi-Fi, públicos e de balde, en distintos espazos das contornas urbanas do termo municipal. O obxectivo é crear unha rede de conexión que cubrirá o entorno do Pazo -incluídos os xardíns e os arredores do Centro de Empresas-, a Casa da Cultura e mailo Centro de Saúde e tamén a praza do antigo Concello. O Goberno local lembra que a Rede cubrirá aínda máis territorio do estipulado, xa que os dispositivos teñen un radio de alcance próximo aos 150 metros.

A rede, denominada "WIFISANSA", xa está operativa no entorno do Concello e cóntase activala nos restantes espazos ao longo desta primeira semana de xuño. De momento funcionará en probas e cunha velocidade reducida, en espera de que Telefónica acenda o cableado de fibra óptica que está a estender pola zona.

A instalación deste equipamento encádrase no programa europeo Wifi4eu. ■

TREBELLOS

Linksys pon á venda as súas primeiras solucións Wi-Fi 6E

As redes domésticas sen fíos demandan cada vez mellores conexións, non só no que a velocidades punta se refire, senón moi especialmente a nivel de cobertura e estabilidade, para o que xogarán un rol importante as comunicacións a través de W-Fi 6E, tecnoloxía da que Linksys puxo estes días á venda o router Hydra Pro 6E e tamén o sistema de Wi-Fi en malla Atlas Max 6E, produtos que fan uso da banda dos 6 GHz, o que supón unha importante mellor nun momento no que as bandas máis habituais están moi saturadas.

O Linksys Hydra Pro 6E é un potente router tribanda capaz de manexar até 55 dispositivos a un tempo, que co uso da banda dos 6 GHz consegue velocidades de até 6,6 Gbps e que conta con compatibilidade coas redes Wi-Fi en malla (o que pode ser de axuda para combinar varios dispositivos e así reducir as zonas de baixa cobertura no fogar). Tamén integra un porto WAN de 5 Gbps, de xeito que estamos ante un trebello máis que preparado para a Internet dos vindeiros anos. Este router véndese nos EE.UU. a un prezo de 499,99 dólares.

Por outra banda, a solución de Wi-Fi en malla Linksys Atlas Max 6E tamén usa as comunicacións na banda dos 6 GHz para mellorar considerablemente as velocidades de conexión (promete até 8,4 Gbps), inclúe conector WAN de até 5 Gbps e tamén conta cun porto USB 3.0 por se queremos compartir algunha unidade de almacenamento en rede. Estamos ante unha das mellores solucións deste tipo no mercado, e precisamente por iso o seu prezo nos EE.UU. é de 1.199,99 dólares no seu modelo con 3 unidades, polo que non serán moitos os escenarios nos que vaia empregarse, pero permite ter un referente de até onde poden chegar este tipo de solucións de comunicacións sen fíos.

O Poco M3 Pro 5G, o smartphone 5G máis barato do mercado

Pouco lle durou a coroa na cabeza a Realme co lanzamento do Realme 8 5G, que temporalmente conseguiu converterse no móbil 5G máis barato do mercado cun prezo promocional de lanzamento de 179 euros para a súa versión con 64 GB de almacenamento, xa que o Poco M3 Pro 5G chegou ao mercado español cunhas prestacións moi semellantes a un prezo promocional de lanzamento de 159,99 euros, collendo así a dianteira.

Este novo smartphone é moi semellante ao de Realme, contando cun procesador MediaTek Dimensity 700 5G, pantalla Full HD+ de 6,5 polgadas, cámara traseira tripla cun sensor principal de 48 Mpíxeles, batería de 5.000 mAh con carga de 18 watts, NFC, lector de impresións dixitais lateral, conector para auricualres, emisor de infravermellos e Bluetooth 5.1, estreándose por 159,99 euros para a súa versión con 4 GB de RAM e 64 GB de almacenamento, ou a 179,99 euros para a versión con 6 GB de RAM e 128 GB de almacenamento. O prezo final deste teléfono será de 20 euros máis que o prezo promocional (aínda que é probable que outras promocións recuperen o prezo de lanzamento), o que segue a ser unha cantidade moi axustada, o que claramente facilitará a adopción da 5G.

Logitech presenta unha cámara para encerados que *borra* ao presentador

O contexto actual está a provocar que a formación e as xuntanzas corporativas teñan que realizarse en moitas ocasións de xeito semipresencial, o que supón todo un reto que superar, e para o que presenta Logitech Scribe, unha cámara para encerados en salas de videoconferencia que emprega a intelixencia artificial para facilitar a transmisión do seu contido a través de servizos como Microsoft Teams ou Zoom.

Esta tecnoloxía é moi superior a situar unha cámara ordinaria filmando o encerado, pois o contido veríase tapado pola persoa que escribe ou debuxa sobre a súa superficie, o que pode resultar moi práctico para os usuarios remotos, e en certos escenarios, tamén para o público presencial (xa que ese contido pode amosarse en pantallas adicionais, de xeito que está sempre visible na súa totalidade).

Esta solución tamén permite activar un efecto de transparencia, de xeito que o presentador amosaríase de xeito translúcido, podendo así sinalar elementos sobre o encerado sen chegar a bloquear a visión do encerado, o que facilita a comprensión do que se está a explicar.

A cámara Logitech Scribe pode instalarse de xeito doado sobre un encerado (cunhas dimensións máximas de 2 x 1,2 metros) e, para poder facer uso da mesma chega con conectala un equipo informático a través de Ethernet (sendo posible realizar a conexión por USB se queremos empregar esta solución con practicamente calquera aplicación de videoconferencia). O prezo oficial deste produto é de 1.299 euros.

Amazon mellora as cámaras dos Echo Show con pantallas de 5,5 e 8 polgadas

Os dispositivos Echo Show 5 e Echo Show 8 recibirán novas versións o vindeiro 9 de xuño, e como principal innovación actualizan as súas cámaras respondendo así ao grande pulo que colleron as videoconferencias nos últimos meses.

Por unha banda, o novo Echo Show 8, coa súa pantalla HD de 8 polgadas, incorpora altofalantes estéreo e unha cámara de 13 Mpíxeles con cuberta integrada, aproveitando a elevada resolución da cámara para poder facer recorte na imaxe e así poder achegar a imaxe e encadrala durante as videoconferencias, de xeito que podemos movernos mentres o propio dispositivo mantennos en plano sempre que esteamos dentro do seu ángulo de visión.

Este trebello mantén as súas prestacións principais, como funcionar co asistente de voz Alexa, reproducir música de servizos como Spotify, Amazon Music e Apple Music, reproducir vídeo de servizos como Prime Video e Netflix, amosar receitas de Cookpad e manexar a electrónica doméstica, de xeito que resulta moi versátil. O seu prezo de venda será de 129,99 euros. Para os que precisen dun dispositivo máis compacto está o novo Echo Show 5, que conta cunha pantalla de 5,5 polgadas, de xeito que ofrece case as mesmas funcións nun tamaño máis axeitado, por exemplo, para colocar no dormitorio, sendo o seu prezo de venda de 84,99 euros. Desta volta a cámara de alta definición é de 2 Mpíxeles (o modelo actual ten cámara de 1 Mpíxeles) co que busca mellorar as súas prestacións de cara a videoconferencias, pero tamén para poder comprobar o estado do fogar cando estamos fóra a través da aplicación de Alexa para móbiles.

A nova cámara Lumix GH5M2 permite transmitir vídeo en directo

A primeiros de xullo Panasonic porá á venda a nova Lumix GH5M2, cámara de formato micro catro terzos sen espello que presume dun rendemento de vídeo excepcional, que como grande novidade incorpora transmisión de vídeo con cable ou sen fíos a través do protocolo RTMP/RTMPS co codec H.264 a até Full HD a 60 imaxes por segundo e a 16 Mbps. Para a transmisión por cable precisa so software LUMIX Webcam, mentres que sen fíos pode controlarse a cámara mediante dispositivos móbiles coa aplicaicón Lumix Sync. Tamén é posible conectar a cámara directamente a routers ou outros dispositivos de rede.

Esta nova cámara tamén grava vídeo en 4K a 60 imaxes por segundo, podendo ofrecer sinal 4K a través de HDMI, polo que é unha ferramenta videográfica moi interesante, ao que contribúen as súas facilidades para a postprodución grazas a rexistrar o V-Log e a contar con 35 LUT de conversión descargables de balde. Tamén conta con dous tipos de preaxustes Cinema-like para elixir se queremos priorizar o rango dinámico ou o contraste.

A Lumix GH5M2 ten un sensor Live MOS de 20,3 Mpíxeles, estabilizador de imaxe avanzado, pantalla táctil de 3 polgadas e ángulo libre, rañura dobra para tarxetas SD, compatibilidade con numerosos accesorios herdados da GH5 e cunha batería de 2.200 mAh que garante unha grande autonomía.

PS4 | Xbox One | Nintendo Switch | PC

SONIC COLORS ULTIMATE

Chegará a PS4, Xbox One, Switch e PC en setembro

SEGA anunciou que o xogo *Sonic Colors* que veu a luz para Wii e Nintendo DS en 2010, poderá xogarse en máquinas modernas, xa que o vindeiro 7 de setembro estreará versións para Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch e PC.

Non testamos só ante unha versión do xogo, senón que o título tamén se actualiza con efectos visuais e características adicionais, así como un novo modo (Rival Rush, no que Sonic terá que medirse con Metal Sonic) e melloras na xogabilidade, de aí que responda ao nome de *Sonic Colors: Ultimate.*

No xogo haberá que correr por numerosos escenarios para liberar aos Wisps, una raza alieníxena capturada polo malvado Dr. Eggman. A acción repártese en 6 mundos cheos de cor, con perigosos inimigos e obstáculos que superar para liberar aos Wisps que colaborará achegando poderes místicos que traduciranse en habilidades especiais. *Sonic Colors: Ultimate* ofrecerá gráficos até 4K, e aínda que se lance en consolas da anterior xeración, é retrocompatible con PlayStation 5 e Xbox Series X|S.

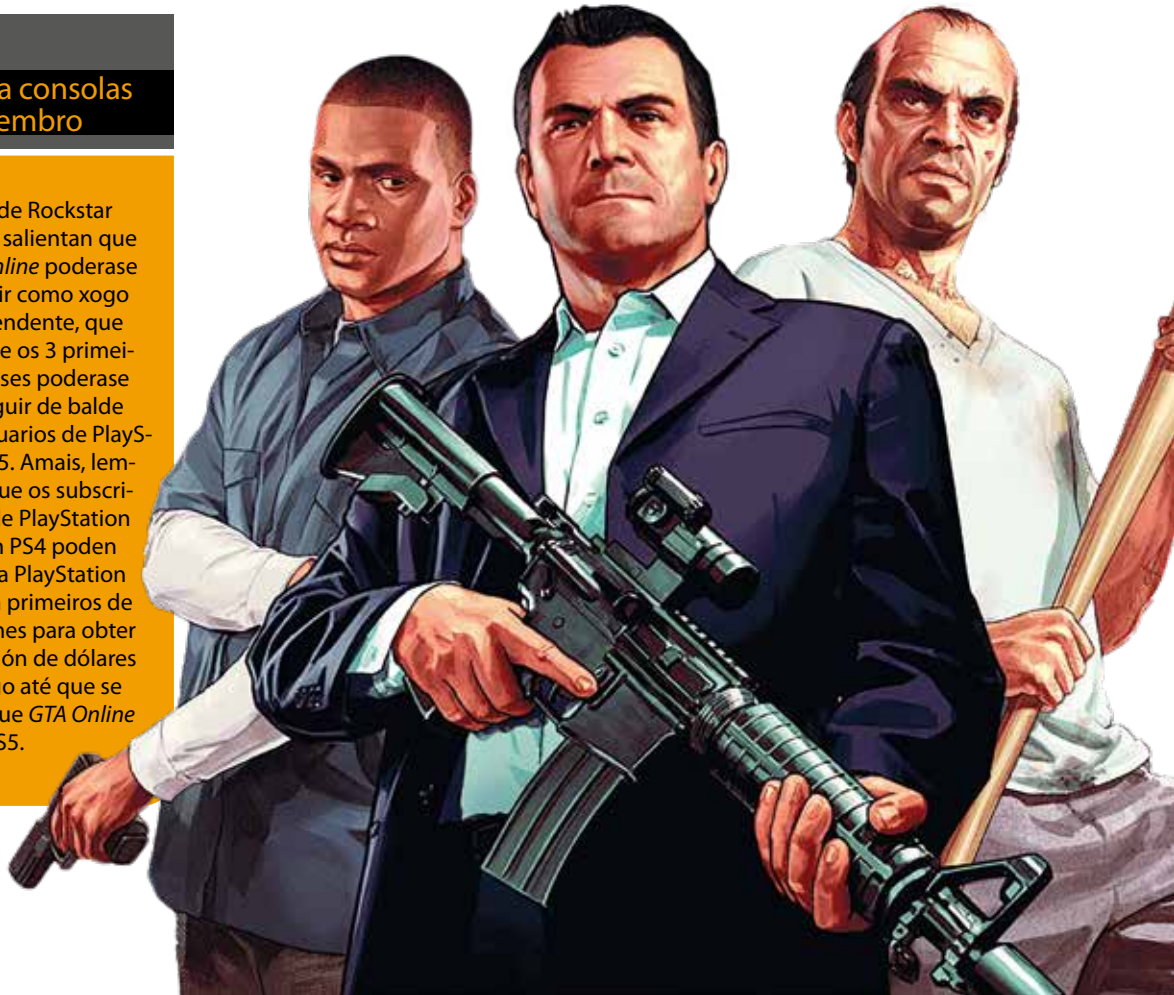
PS5 | Xbox Series X|S

GTA V

Confirma a súa chegada a consolas de nova xeración en novembro

O xogo *Grand Theft Auto V* vai camiño de cumprir os 8 anos, o que non lle impide manterse nas listaxes de vendas e incluso anunciar a súa chegada a novas plataformas, de xeito que este título que naceu en PS3 e Xbox 360 chegará a PlayStation 5 e Xbox Series X|S o vindeiro 11 de novembro en versións ampliadas e melloradas para aproveitar as posibilidades das novas consolas.

Dende Rockstar tamén salientan que *GTA Online* poderase adquirir como xogo independente, que durante os 3 primeiros meses poderase conseguir de balde por usuarios de PlayStation 5. Amais, lembran que os subscritores de PlayStation Plus en PS4 poden visitar a PlayStation Store a primeiros de cada mes para obter un millón de dólares do xogo até que se publique *GTA Online* para PS5.



Oculus Quest

PUZZLE BOBBLE

Convértese en xogo de realidade virtual

Bub e Bob están de volta, e xa pode mercarse por 19,99 euros o xogo *Puzzle Bobble VR: Vacation Odyssey* para cascos de realidade virtual Oculus Quest, o que supón a reformulación do clásico xogo das bólas para o seu goce en primeira persoa, o que pode lembrarnos á incursión dos Angry Birds na VR.

Este novo xogo desenvolvido por Survios e ofrece un cento de niveis no modo historia, nos que haberá que facer o mesmo que no xogo de recreativa: xuntar bólas da mesma cor para facelas esbourar.

Pero non só poderemos superar eses niveis, senón que conseguiremos unha puntuación en cada un, de xeito que son moi rexogables até conseguir unha puntuación perfecta. Tamén é posible xogar a este *Puzzle Bobble* nun modo infinito e incluso poderemos enfrontarnos a outros xogadores en liña.

Aparte dos personaxes, *Puzzle Bobble VR: Vacation Odyssey* tamén inclúe a música orixinal de *Puzzle Bobble*, xunto con temas compostos para a ocasión. Este lanzamento estaría enmarcado dentro da celebración do 35º aniversario do xogo Bubble Bobble, no que naceron os dragóns protagonistas desta franquía.

Xbox One | Nintendo Switch | PC | NES

JAY E BOB

Recibirá un terceiro xogo

En moitos dos filmes de Kevin Smith saía un dúo carismático formato por Jay e Bob o Silencioso, que converteron en auténticas iconas culturais, chegando a inspirar películas, series de televisión e, agora tamén, videoxogos, comezando por *Jay and Silent Bob: Mall Brawl*, que estes días estrou versión para Xbox One, tras chegar tamén a Nintendo Switch e PC, e sorprende por levar ao extremo o seu carácter retro, que non se limita á súa estética e ás súas mecánicas de beat-em-up, senón que incluso chegou a venderse nunha versión para a clásica NES.

Que actualmente se creen xogos de loita con aire de consola de 8 bits e con opción cooperativa para 2 xogadores no máis puro estilo do clásico *Double Dragon*, pode resultar bastante ridículo, pero desta volta estamos ante unha homenaxe que en boa medida serve para quecer os motores para outro xogo do mesmo xénero, pero con gráficos actuais, como será *Jay and Silent Bob: Chronic Blunt Punch*, que leva bastante tempo en desenvolvemento e aínda non ten unha data de lanzamento prevista. De feito, este xogo está a financiarse mediante micromecenado, téndose completado con éxito a súa campaña de financiamento hai preto de 2 anos, aínda que é posible contribuír a esta iniciativa de xeito que as futuras achegas económicos enténdese como reservas dos produtos finais.

Un audiovisual como nunca viches

Amnesia 3.0, a primeira *webserie* interactiva galega, chega ás pantallas grandes

Amnesia 3.0, a primeira *webserie* interactiva en galego, irrompeu este mes de maio en formato pantalla grande. Concretamente, estreouse o pasado xoves 27 nos cinemas Numax de Santiago, nunha presentación que incluíu un coloquio posterior no que participaron a directora e guionista, Irene Pin, xunto a dous membros do elenco, Monti Castiñeiras e Sara Ferro. O público puido ver deste xeito os tres capítulos desta serie cualificada como "un Black Mirror á galega" tralo seu exitoso paso polos festivais de meirande prestixio (como o CIP de Carballo, onde se proclamou gañadora).

Máis información en amnesiaserie.eu.

Amnesia 3.0, que pasará á historia da ficción galega por ter sido a primeira que permite ao público interactuar co que están vendo na pantalla (fai posíbel, a través da web, que os espectadores, partindo de tres puntos de vista diferentes, sigan a historia desde un ou outro roteiro), é ademais un proxecto en desenvolvemento, ao xeito dun videoxogo ou dunha aplicación. Así nolo conta a súa creadora: "O que se poderá ver en Numax é apenas un pequeno petisco do universo Amnesia 3.0, que continúa a medrar e expandirse por diferentes soportes".

Por certo que o equipo creador da *webserie*, para salvar as limitacións das proxeccións tradicionais, está a traballar nun sistema que permita tomar as decisións en tempo real por votación do público a través dunha *app* móbil, que "seguramente se poderá nas próximas proxeccións de Amnesia 3.0 polo país adiante, nunha xira que emprenderá con esta primeira parada nos Numax", engaden.

Segunda temporada

A *webserie* iniciará no vindeiro mes de xuño a rodaxe da súa segunda temporada, na que se incorporarán intérpretes como Lidia Veiga, Mabel Rivera ou Melania Cruz. Se a primeira temporada nos introduciu nun universo distópico sen memoria, con todas as consecuencias, "esta nova achega pretende afondar nas dinámicas que levaron a esta situación".

Amais, *Amnesia 3.0* participa na *gamejam* Rayuela de Arena, un evento de creación de narrativas interactivas a nivel estatal, que este ano ten a premisa de *Tras el velo*. Nesta entrega a persoa espectadora investiga unha misteriosa *startup* que experimenta co borrado de memoria.

Sinopse

Na realidade de Amnesia 3.0 ninguén lembra. Un software implantado no cerebro humano borra a memoria a curto prazo. Así, as persoas desenvolven as súas funcións dentro do sistema, ordenadas polas súas axendas, sen pensar nin preguntarse. Pero dentro desta harmoniosa utopía, hai quen sobrevive na marxe. Son as habitantes das Estremas, nómades ancoradas á tradición que foxen dese control. ■

A *gamificación* ambiental, unha experiencia de éxito en Santiago

A iniciativa Tropaverde, impulsada en 2015 dende o Concello de Santiago e a empresa Teimas para fomentar hábitos sustentábeis en relación co lixo e o tratamento do mesmo, chegou o pasado 11 de maio ao seu remate, e fíxoo cun balance de resultados. Segundo se fixo saber, a plataforma de *gamificación* de Tropaverde, que foi o seu principal instrumento para interactuar coa cidadanía, fixo posíbel a adhesión de máis de 4.000 socios e 15.000 accións de reciclaxe. A xornada de peche estivo presidida por Mila Castro, concelleira de Medio Ambiente.

Tropaverde é unha iniciativa ambiental que naceu no ano 2015 impulsada polo Concello de Santiago de Compostela co obxectivo de premiar as boas accións ambientais e concienciar a cidadanía da importacia de reciclar os residuos dun xeito correcto.

A iniciativa baséase nunha plataforma de *gamificación* en liña que conecta a cidadanía, os lugares onde se poden depositar os residuos e os comercios e establecementos de hostalería da cidade que colaboran ofrecendo descontos ou agasallos directos.

Nestes 7 anos de funcionamento da iniciativa, desenvolvida polo Concello de Santiago, as empresas Urbaser e Teimas Desenvolvemento, acadouse a adhesión de 4.065 socios, a participación de 150 patrocinadores locais, entregáronse 2.302 recompensas e realizáronse 15.168 accións de reciclaxe. No marco deste iniciativa tamén se levaron a cabo obradoiros, campañas de sensibilizacións e accións de sensibilización en colexios e na rúa.

Temos talento e cómpre que se saiba

Videoxogo.gal, MUVI e Devuego xuntan forzas para visualizar *online* a puxante industria galega

A asociación Videoxogo.gal (Asociación Galega de Videoxogos) e a Fundación Museo do Videoxogo de Galicia (MUVI) emitiron un comunicado conxunto no que informan do seu compromiso para "apoiar e manter a iniciativa de DeVuego de crear unha listaxe unificada que amosa información específica sobre o sector do videoxogo en Galicia". Esta novidade, sinalan, permitirá abordar, mostrar e divulgar a realidade da industria galega deste sector.

Segundo explican, DeVuego é a maior base de datos do sector a nivel estatal amais dunha referencia en contidos sobre a industria do videoxogo de toda España, actualizada de xeito constante polos propios creadores a través do seu sistema de xestión de contidos. A gran novidade, engaden, é que a partir de agora, DeVuego_GAL (www.devuego.es/gal) filtra os datos da base de datos central de DeVuego para "amosar só información sobre o videoxogo en Galicia", e ademais "co engadido de facelo en galego".

Esta iniciativa nace grazas ao esforzo de Yova Turnes, o creador de DeVuego, e como resultado da necesidade de que este sector profesional poida contar cunha guía de referencia para títulos, proxectos, empresas

e información sobre outras persoas que teñan como común denominador a industria do videoxogo. A medida viría a encher o baleiro que outras plataformas ou RRSS xenéricas non darían enchido no ámbito divulgativo, como por exemplo LinkedIn ou as páxinas empresariais particulares.

Unha ducia de empresas punteiras

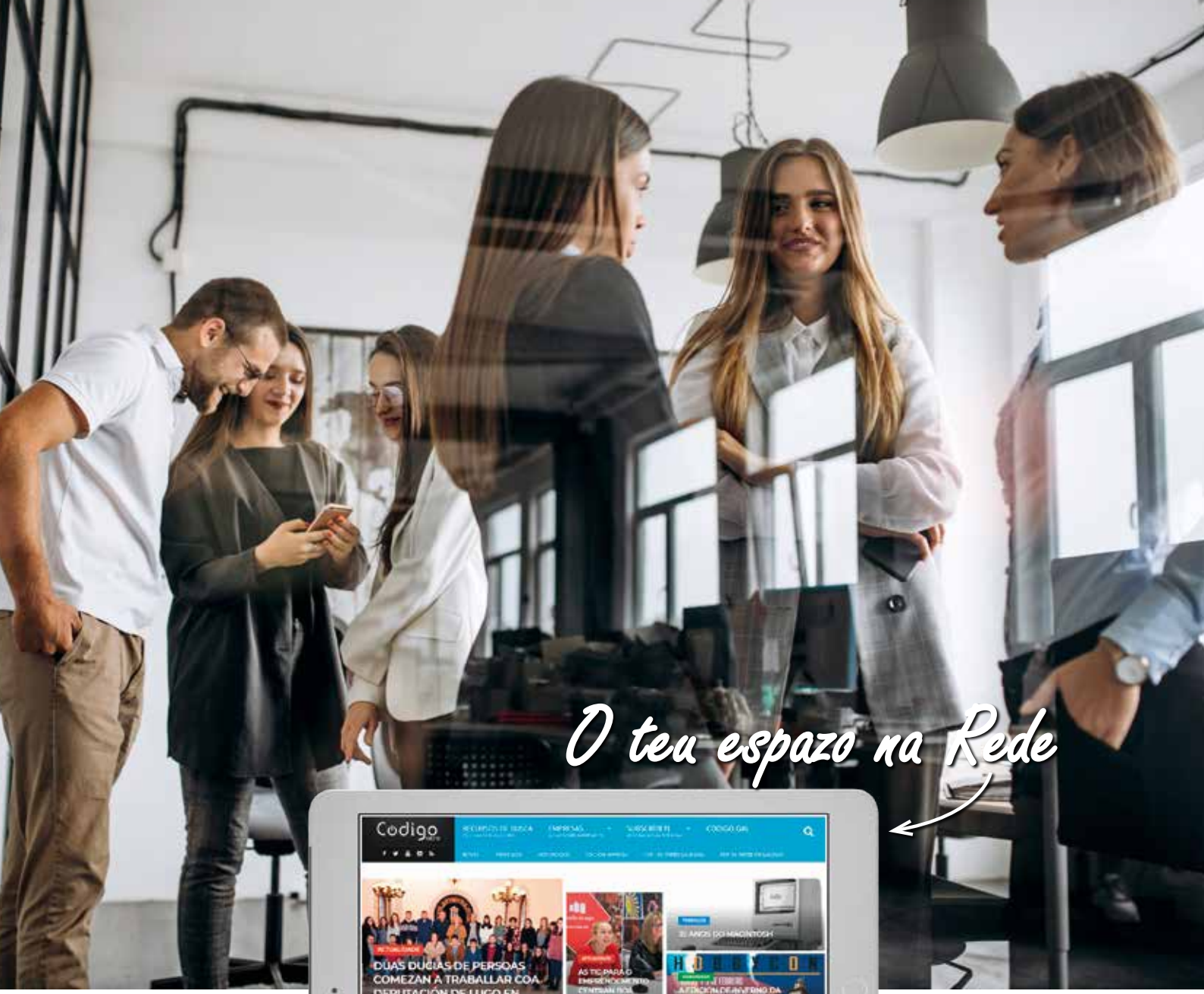
No *Libro Branco do Desenvolvemento de Videoxogos en Galicia* especifícase que a industria na nosa comunidade está constituída por 11 empresas, ademais de 13 estudios con proxectos en desenvolvemento á espera de constituírse como entidade legal. No seu conxunto, esta industria facturou en 2018 1,9 millóns de euros e deu emprego a 80 profesionais de forma directa.

Conclusións

Segundo conclúen Videoxogo.gal e o MUVI, "a industria segue a medrar, agora coa necesidade de coñecerse a si mesma por vontade dinamizadora e empresarial, e ao mesmo tempo cultural. Como foi e como é a industria galega do videoxogo, é unha pregunta que DeVuego, Videoxogo.gal e a Fundación MUVI aspiran dar resposta a través deste punto de partida común".

Nas súas palabras, "o sector do videoxogo galego, a través da súa asociación de empresas, apunta ao presente e ao futuro, recoñecendo e reflectíndose nunha base de datos que a representa, por ser á súa vez tanto un consenso social entre os creadores como un motivo para animar aos novos creadores a rexistrar as súas obras, sexan da índole que sexan, na plataforma".

A Fundación Museo do Videoxogo de Galicia remarca a importancia da sección de DeVuego como "unha das fontes de información das que beberá, entre outras, para recoller información, desenvolver as súas actividades e exposicións, e sobre todo integrar na súa colección permanente, segundo o contexto, as obras de tódolos creadores galegos". ■



codigocero.com

DIARIO DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA

Sigue a última hora de todo o que che interesa en materia de I+D+i.
O noso boletín diario é o de maior difusión por subscrición en Galicia, tal como o amosan os máis de 3.000 subscritores que reciben no seu correo electrónico un resumo de xeito gratuíto do máis destacado en materia de novas tecnolóxicas.
A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.

Síguenos en:

www.codigocero.com