Nº 221
codigocero.com
Código cero

Avante Cidade das TIC

Avanza o soño de converter unha fábrica de armas nun gran espazo de coñecemento

Cousas tecnolóxicas que celebrar no Nadal

Achegámonos ás grandes novidades das que escoitaremos falar en 2022

Robots ao servizo da administración (e a cidadanía)

A Xunta adquirirá tecnoloxías intelixentes para axilizar trámites e xestións

Máis Talentos Inclusivos

O CITIC rompe barreiras de integración... con tecnoloxías

Contidos do país

Youtubeiras, Carballo Interplay e Galetiktokers galeguizan as redes

Toda a actualidade da comarca nas túas mans

obarbanza.gal

Visita a nosa web

Síguenos en:

obarbanza @obarbanzagal @o_barbanza 608 240 160

O Barbanza
Diario dixital

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 221
(decembro 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 15 e 32 Freepik.com

Membros

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

Sumario
nº 221

REPORTAXES

4 O servizo farmacéutico de Santiago e Barbanza lanzan unha app pioneira

5 O CITIC presenta unha nova edición do seu revolucionario proxecto Talentos Inclusivos

7 A ESEI do Campus de Ourense achega unha manchea de actividades formativas

8 Crónica da Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia do CPEIG

10 Youtubeiras, Carballo Interplay e Galetiktokers galeguizan a Rede con novos contidos

12 Operadoras e administracións comparten as súas últimas novidades en cobertura

14 A Xunta adquirirá medio cento de robots para axilizar trámites e reducir tempos de traballo

15 Digitalent achegará 30 actividades para fomentar as vocacións TIC da xente máis nova

16 Gradiant e EnergyLab xuntan forzas para achegar ás pemes a enerxía intelixente

10 As entidades organizadoras do certame Youtubeiras entregaron os galardóns da súa quinta edición

17 AJE Ferrolterra e AJE Vigo distinguen varios proxectos TIC nos seus premios anuais

18 Asinado na Coruña o acordo de co-gobernanza da Cidade das TIC

20 As empresas e as entidades galegas converten a innovación nunha constante

22 Fernando Suárez, do CPEIG, achéganos aos pormenores da nova revolución industrial

23 Política Lingüística convoca unha nova edición dos Premios de Publicidade en Galego

30 Chega a aplicación móbil dos xogos populares galegos

31 A nova edición do Culturgal puxo o foco no ámbito dos videoxogos

NOVAS

24 Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

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

XOGOS

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

Chega Nemecum.com

O Servizo de Farmacia da Área de Santiago e Barbanza lanza un buscador nutricional pioneiro en España

Xa está dispoñíbel *online*, dende a nosa terra, o que sería o primeiro buscador web do ámbito estatal con todas as fórmulas de nutrición enteral, oral e de lactación artificial. Trátase de NEmecum (nemecum.com) e consiste nunha ferramenta dixital deseñada polo Servizo de Farmacia da área Sanitaria de Santiago de Compostela e Barbanza, en colaboración co Instituto de Investigación Sanitaria de Santiago de Compostela (IDIS). O seu obxectivo é "axudar aos profesionais sanitarios implicados na nutrición artificial na prescrición de nutrición e lactación artificial". Faino achegando un formato de web convertíbel en aplicación móbil de acceso libre e de balde. Permite comparar máis de 800 fórmulas e 31.000 parámetros distintos.

Con todo, a intención é de que as cifras medren, segundo confirmou o equipo do Servizo de Farmacia: "Agardamos que estes números vaian crecendo nos vindeiros meses xa que se trata dun recurso dinámico que se irá actualizando e ampliando periodicamente". A día de hoxe atópase dispoñíbel xa o módulo de nutrición enteral e "trabállase coa previsión de finais de ano para implementar o de lactación artificial", explica Iria Varela, residente de cuarto ano de Farmacia Hospitalaria no CHUS. A doutora Varela destaca que NEmecum supón "unha revolución na consulta e personalización das fórmulas de nutrición habilitadas no mercado ao ser a primeira ferramenta dixital creada para este uso". E engade: "É un recurso dixital que se irá adaptando ás necesidades dos profesionais sanitarios e que se actualizará cada seis meses para manter sempre uns resultados de procura fiábeis e precisos".

Utilidade para moitos profesionais

Desde o grupo de farmacia do CHUS destacan que NEmecum está destinado a persoal sanitario, sobre todo a farmacéuticos de hospital e atención primaria e a facultativos prescritores de fórmulas de nutrición e lactación artificial. "Tamén pode ser unha ferramenta de consulta útil para enfermeiros e técnicos de farmacia, así como para persoal da industria farmacéutica", subliña Anxo Fernández Ferreiro, farmacéutico especialista da Unidade de Investigación e Innovación do Servizo de Farmacia. Anxo engade que a integración de todas as nutricións dispoñíbeis en España e o sistema personalizado de procura da nova ferramenta supoñen "un importante paso na aplicación real da medicina personalizada no eido da nutrición".

Nemecum.com consiste nunha ferramenta dixital que pretende axudar aos profesionais sanitarios implicados na nutrición artificial na prescrición de nutrición e lactación artificial

Para poñer en marcha esta web, deseñouse unha base de datos cos principais *ítems* que se consideraron relevantes á hora de escoller unha determinada fórmula de nutrición, parámetros que foron seleccionados en consenso co Servizo de Endocrinoloxía e Pediatría do Hospital Clínico de Santiago de Compostela, incluíndo información detallada de cada fórmula. Esta ferramenta conta con bases de datos diferenciadas entre a parte de fórmulas de nutrición enteral/oral e a de fórmulas de lactación artificial.

Esta ferramenta dixital foi probada e avaliada por diferentes sociedades científicas, tendo actualmente o aval científico de: a Asociación de Enfermeiras de Nutrición e Dietética (AdENyD), a Sociedade Española de Farmacia Hospitalaria (SEFH), a Sociedade Galega de Medicina Intensiva e Unidades Coronarias (SOGAMIUC), a Asociación de Médicos Galegos (ASOMEGA), o Colexio Oficial de Farmacéuticos da provincia da Coruña (COFC) e a Sociedade Galega de Endocrinoloxía e Nutrición (SGENM). ■

O CITIC despexa o camiño

Arranca a segunda edición do proxecto Talentos Inclusivos

O proxecto Talentos Inclusivos, promovido polo Centro de Investigación TIC (CITIC) da Universidade da Coruña e ASPACE Coruña (Asociación de Pais de Persoas con Parálise Cerebral), inicia a súa segunda edición tras o éxito colleitado na primeira. O acto de presentación tivo lugar na Domus da Coruña congregando a representantes das entidades que forman parte do proxecto.

O Concello da Coruña súmase ao apoio á iniciativa, xunto co Consello Social da UDC, a Fundación Española para a Ciencia e a Tecnoloxía (FECYT) do Ministerio de Ciencia, Innovación e Universidades, e a Consellería de Cultura, Educación e Universidade da Xunta, que tamén colaboraron na primeira edición.

Son dez os centros educativos da provincia da Coruña que participan no proxecto neste curso académico 2021/2022. Estudantes de secundaria e bacharelato forman grupos de traballo colaborativos xunto con usuarios e usuarias de ASPACE Coruña, que propoñen diferentes retos tecnolóxicos para ser solucionados por parte do alumnado apoiados polo seu profesorado e persoal investigador do CITIC.

Desta forma, o proxecto Talentos Inclusivos ten o dobre obxectivo de fomentar as vocacións TIC entre estudantes de secundaria e bacharelato e, á súa vez, dar visibilidade á diversidade funcional.

No acto de presentación interviñeron a alcaldesa do Concello da Coruña, Inés Rey García; o reitor da UDC, Julio Abalde Alonso; a subdirectora xeral de Innovación, Orientación e Formación de Recursos Humanos da Xunta de Galicia, María Eugenia Pérez Fernández; o presidente do Consello Social da UDC, Antonio Abril Abadín; o director do CITIC, Manuel F. González Penedo; e o xerente de ASPACE Coruña, Ricardo Iglesias Sanmartín. As autoridades coincidiron no éxito da primeira edición de Talentos Inclusivos, que aposta pola colaboración, a inclusión e a igualdade.

O proxecto Talentos Inclusivos ten o dobre obxectivo de fomentar as vocacións TIC entre estudantes de secundaria e bacharelato e, á súa vez, dar visibilidade á diversidade funcional

Seguidamente, o subdirector do CITIC e investigador principal do proxecto, Javier Pereira, e o fisioterapeuta e coordinador do proxecto en ASPACE Coruña, Rubén Carneiro, presentaron os resultados acadados na primeira edición de Talentos Inclusivos. Tamén interviñeron a alumna do IES Miraflores de Oleiros, Alicia Fontenla, e o usuario de ASPACE Coruña, Carlos Rodríguez, explicando a súa implicación na iniciativa e achegando como os axudou no seu desenvolvemento tanto a nivel académico como persoal. ■

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*

Innovación en todo o sentido do termo

Resolto o concurso de ideas para o novo edificio do CITIC na Cidade das TIC

A Universidade da Coruña convocou un concurso de ideas de arquitectura para o novo edificio *CITIC. Cidade das TIC*, que se situará na antiga Fábrica de Armas da Coruña como centro de I+D+i e nodo de Intelixencia Artificial.

Entre preto dunha vintena de propostas de gran calidade, elixíronse os tres proxectos gañadores, que recibirán 37.000 € en premios en total. O edificio representará á Universidade na Cidade das TIC e será un elemento arquitectónico relevante que priorizará a condición sustentábel da construción e a súa contorna.

A Cidade das TIC é un proxecto estratéxico para crear un polo TIC e de innovación dixital de referencia a nivel nacional e internacional na Coruña, que conta co apoio de todas as administracións. O CITIC contribuirá a través da concentración das instalacións para intelixencia artificial nun novo centro de investigación, ofrecendo ademais formación especializada.

No concurso de ideas de arquitectura, o primeiro premio foi para o proxecto GAIA0101, que recibirá una gratificación económica de 20.000 €. O equipo está integrado por Guadalupe Piñera, Jesús Irisarri, Enrique Blanco, Patricia Sabín e Joaquín Martín. GAIA0101 constitúese como un espazo multiuso colectivo de transferencia do coñecemento, un fito de beleza cúbica e alta funcionalidade no que prima a sustentabilidade e no que se integran arquitectura, cidade e natureza.

TICA0021, desenvolvido por Santiago Barge en colaboración con Belén Bouza e Guillermo, Lozano obtivo o segundo premio, valorado en 10.000 €. Trátase dunha intervención de impacto ambiental mínimo a través da superposición dunha trama abstracta, un elemento estrutural de madeira laminada.

1 O primeiro premio foi para o proxecto GAIA0101. O equipo está integrado por Guadalupe Piñera, Jesús Irisarri, Enrique Blanco, Patricia Sabín e Joaquín Martín.

2 TICA0021, desenvolvido por Santiago Barge en colaboración con Belén Bouza e Guillermo, Lozano obtivo o segundo premio.

3 FITO2022, de Alejandro Rodríguez en colaboración con María Mera e Martín Álvarez, acadou o terceiro premio.

Pola súa banda, FITO2022, de Alejandro Rodríguez en colaboración con María Mera e Martín Álvarez, acadou o terceiro premio, por valor de 7.000 €, propoñendo un entorno ordenado no que se estende a paisaxe cara ao interior do edificio.

Finalmente, o xurado concedeu un accésit a CTIC2030, de Gustavo Figueira en colaboración con Diego Díaz e Javier Pombar, que presentaron un proxecto flexible de espazos diáfanos nun elemento altamente recoñecido na paisaxe. ■

Financiamento para catro proxectos de I+D+i

O Ministerio de Ciencia e Innovación vén de anunciar o financiamento de catro proxectos do Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e Comunicacións (CITIC). A dita axuda insírese no marco da convocatoria de Proxectos de I+D+i para a realización de *Probas de Concepto* do Ministerio de Ciencia e Innovación.

O obxectivo destas achegas é avaliar, adaptar e mellorar ideas innovadoras antes da súa saída ao mercado, amais de fomentar e acelerar a transferencia de coñecementos e resultados de investigacións que xa financiadas nas convocatorias do Plan Estatal de I+D+i. Cómpre subliñar que o importe do financiamento obtido polo CITIC é de 300.000 euros.

Detrás destes catro proxectos atopamos aos seguintes investigadores e investigadoras do centro: Juan Touriño, Guillermo López Taboada, Carlos Dafonte, Minia Manteiga, Nieves R. Brisaboa, Miguel Rodríguez Luaces e Susana Ladra.

Toxo Telecom e PhotoILike, distinguidas por AJE Coruña

Na noite do pasado 4 de decembro, na Finca Montesqueiro de Oleiros, a asociación AJE Coruña entregou os galardóns da doce edición do seu Premio Emprende Coruña. Foron dúas grandes distincións que se repartiron do seguinte xeito: o Premio Iniciativa Empresarial 2021 recaeu en Toxo Telecom, operadora de telecomunicacións con sede en Ribeira, e o Premio Iniciativa Emprendedora 2021 foi dar a PhotoILike, empresa posta en marcha por investigadores do Centro de Investigación TIC (CITIC) da Coruña.

Ademais, entregáronse tres accésit: a Dagga, á Innovación; Voltaxe, á Creación Empresarial; e o de Responsabilidade Social a Ruteart.

O premio á operadora de telecomunicacións de Ribeira foi recollido por dous dos fundadores de Toxo Telecom, Manuel Caamaño e Javier Fontaíña, que agradeceron o apoio dos seus clientes ao longo destes anos de traxectoria empresarial e tamén tiveron palabras de agradecemento para o xurado, "que se fixou en nós para outorgarnos un premio que sen dúbida nos deixa moi contentos, e máis tendo en conta o importante potencial dos restantes participantes".

Ademais do galardón, Toxo Telecom recibiu a posibilidade de cursar un mestrado na Escola de Finanzas da Coruña, cuxo valor ascende a uns 9.500 euros.

Polo que se refire a PhotoILike, é unha empresa nacida no seo da empresa de base tecnolóxica Artificial Intelligence Indestia, participada pola UDC. Trátase dun sistema de Intelixencia Artificial destinado ao mercado inmobiliario co obxectivo de seleccionar as imaxes con maior impacto comercial. Os investigadores do CITIC que forman parte deste proxecto son Juan Jesús Romero, Adrián Carballal, Francisco Cedrón e Nereida Rodríguez. ■

Máis de 200 horas de formación extracurricular

A Escola Superior de Enxeñaría Informática (ESEI) remata o ano cunha completa axenda formativa

Neste mes de decembro veñen de rematar diversas accións formativas de caracter extracurricular na Escola Superior de Enxeñaría Informática (ESEI) da Universidade de Vigo, realizadas en conxunto co Colexio Profesional de Enxeñaría Informática de Galicia (CPEIG), a Deputación de Ourense, o Concello de Ourense, a IEEE Computer Society, a Axencia de Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), UVigoMotorSport, Alastria e outras entidades empresariais do ámbito TIC.

Estas actividades impartidas principalmente *online* e centradas nas novas tecnoloxías e no emprendemento, tiveron unha ampla variedade de temáticas, dende a ciberseguridade, o SCRUM, as metodoloxías *Design Thinking* ou as novas tendencias e oportunidades que abren as tecnoloxías baseadas na cadea de bloques (*blockchain*), ao abeiro das cales presentáronse (como remate desta acción) 14 proxectos innovadores de aplicación destas tecnoloxías.

Tamén se traballaron temáticas mais técnicas como o deseño con CATIA v5 e o software Ansys Structural da man de UvigoMotorSport.

Nestas datas abrese tamén o prazo para outra edición do Curso de Prototipado coa Fabricación Dixital e Emprendemento, de 125 horas, no que se poderá traballar todo o proceso de aplicación da metodoloxía *Design Thinking* e das tecnoloxías de fabricación dixital a calquera proxecto de emprendemento do eido TIC e que requira de fabricación de parte do seus prototipos. Tamén haberá mais obradoiros de emprendemento sobre cuestións como a metodoloxía *Lean Startup*.

Estas accións son propias do proxecto Emprende Makers, do cal é socia a Universidade de Vigo, e conta con financiación dentro de Programa Operativo EP- INTERREG V A España-Portugal (POCTEP) e financiado nun 75% por fondos FEDER. Mais información e inscricións na web do proxecto emprendemakers.com ou en www.esei.uvigo.es. ■

Derrubando barreiras

O CPEIG fixo unha proclama pola alfabetización dixital inclusiva na Noite da Enxeñaría e Informática

O Colexio de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) celebrou o pasado 29 de outubro a 13 edición da súa Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia. Fíxoo cunha cea de gala no Hotel OCA Puerta del Camino en Santiago de Compostela e coa entrega dos premios anuais da profesión (dez) que concede a entidade profesional. Asistiron máis de 250 convidados, entre representantes do ámbito empresarial, da Administración pública, do ámbito universitario e profesionais do eido tecnolóxico.

Esta décimo terceira edición, conducida pola presentadora de televisión Paula Vázquez, foi inaugurada polo presidente do CPEIG, Fernando Suárez, e o vicepresidente segundo e conselleiro de Economía, Francisco Conde, así como clausurada polo delegado do Goberno en Galicia, José Miñones.

Ademais, contouse coa asistencia doutras autoridades como o presidente da Deputación de Ourense, Manuel Baltar; a directora da Axencia Galega de Innovación (GAIN), Patricia Argerey; o reitor da Universidade de Santiago (USC), Antonio López; o reitor da Universidade da Coruña (UDC), Julio Abalde; a directora da Escola Galega de Administración Pública (EGAP), Sonia Rodríguez-Campos; e a concelleira de Economía do Concello de Santiago, Marta Abal; así como outras personalidades e representantes do sector TIC galego que exercerán como patrocinadores do evento e as colexiadas e colexiados do CPEIG.

Fernando Suárez comezou a súa intervención recalcando como a pandemia e os confinamentos puxeron en evidencia que "desde hai décadas vivimos nunha sociedade tecnolóxica", proceso de dixitalización que se acelerou en 2020, "o ano en que todo cambiou", principalmente no terreo da educación.

"A pandemia non é máis que unha peza dentro dunha cadea de transformación que ten un abanico temporal moito máis amplo. Agora, o obxecto debe ser aproveitar a medio prazo as vantaxes dunha economía intelixente, e, para iso, o dixital debe ser un tema transversal, que estea presente en todas as estratexias de desenvolvemento. As accións a emprender deben ser inclusivas para non deixar a ningún colectivo á marxe, e deben ter en conta os principios de sustentabilidade ambiental. É igualmente preciso promover a alfabetización dixital entre traballadores, cuxos contornas van ser cada vez máis tecnolóxicas, e entre a cidadanía, para que poida beneficiarse ao máximo dos servizos que ofrece a sociedade dixital", explicou.

> Fernando Suárez asegurou que a sociedade española ten o gran reto de afrontar a demanda de traballadores do sector TIC para non perder o tren da innovación e da competitividade

O presidente do CPEIG fixo saber que a economía *pospandemia* ten que ser "intensiva en coñecemento" e conta xa cun sector da Enxeñaría en Informática referencia na colaboración aberta, na achega de recursos, información e ideas. Neste novo marco da economía do coñecemento, o presidente dos informáticos galegos compartiu a súa preocupación polo deseño do novo horario escolar para Primaria no que non figura a informática. "Incluír esta materia permitiría introducir á nosa mocidade no pensamento computacional, proceso que inclúe habilidades propias da computación e o pensamento crítico para a resolución de problemas, o deseño de sistemas e o entendemento do comportamento humano. Estas habilidades son fundamentais para facer fronte ás grandes problemáticas do século XXI como a pobreza, a biodiversidade, a saúde ou o quecemento global", dixo.

Suárez asegurou que a sociedade española ten o gran reto de afrontar a demanda de traballadores do sector TIC para non perder

o tren da innovación e da competitividade. "Nos próximos dez anos crearanse 650.000 novos postos, e o 50 % dos empregados necesitarán novas capacidades por mor do avance tecnolóxico". Neste punto, o presidente dixo que a Administración pública debe ser "o espello no que se reflicte tanto sociedade como sector empresarial". E engadiu: "Galicia é unha referencia na aposta pública pola innovación, con exemplos como o polo de tecnoloxías cuánticas que hoxe premiamos. Desde o CPEIG reclamamos que o sexa tamén na aposta polo talento dos nosos titulados, igualando o acceso á función pública co resto de enxeñarías a través da creación dun corpo Superior de Informática".

Co fin de evitar "consecuencias negativas da transformación dixital", Suárez manifestou que "é preciso un acordo colectivo para asegurar a sustentabilidade da dixitalización a base de mellorar a inclusividade, a transparencia e a capacidade de elección, a rendición de contas, a responsabilidade e a equidade, e a non discriminación".

A gala

A gala contou coa actuación do humorista Dani Delacámara que divertiu aos asistentes cun monólogo sobre a situación vivida coa pandemia da COVID-19. Tamén actuou o grupo musical de versións acústicas Versionettes, e sa convidadas e convidados puideron pasar un bo momento retratándose nunha máquina de hologramas a tamaño real de última tecnoloxía. A cea de OCA Hotels imitou en parte o formato das ceas clandestinas do

propio establecemento hoteleiro. O menú e preparación correu a cargo do director de Alimentos e Bebidas, Pablo Vila, o xefe de cociña do Hotel OCA Puerta del Camino, Miguel Sande, coa colaboración do xefe de cociña do Hotel OCA Vila de Allariz, Gerson Iglesias. A maridaxe fíxose baixo a tutela do enólogo xefe de Ferrer Wines, Javier Aladro. Tamén o barista xefe de Cafés Candelas, José Manuel Portela, foi o autor dun combinado de café frío.

Premios da XIII Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia

Premio e-Inclusión. Este recoñecemento outórgase a a Samsung Electronics Iberia, S.A.U. polo seu proxecto *Tallk* destinado a facilitar a comunicación das persoas enfermas de ELA.

Premio Iniciativa da Administración. Esta distinción foi para o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) polo seu proxecto *Quantum Computing* destinado a colocar a Galicia como un referente internacional en tecnoloxías cuánticas en 2030, accedendo a un mercado internacional de alto valor estratéxico e económico.

Premio Iniciativa Empresarial. A Red Mundo Atlántico pola súa achega á innovación social e á internacionalización das pequenas e medianas empresas do Eixo Atlántico a través da súa rede de networking e de impulso ao financiamento europeo dos proxectos.

Premio Iniciativa Emprendedora. A empresa galega Councilbox, con sede central en Nigrán, foi distinguida pola súa tecnoloxía de reunións remotas con voto electrónico e validez legal.

Premio Ada Byron, dirixido a mulleres enxeñeiras en Informática. A enxeñeira en informática Ana Freire (Rábade, 1983), experta en intelixencia artificial e recuperación de información, foi premiada con este recoñecemento. É unha firme impulsora do uso da tecnoloxía para o ben social, así como da contribución das mulleres neste ámbito para lograr unha tecnoloxía plenamente útil e ao servizo das persoas.

Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino. O recoñecemento é para o Centro de Investigación TIC (CITIC) da Universidade da Coruña polo seu proxecto 'Talentos Inclusivos' destinado a fomentar as vocacións TIC entre a mocidade, á vez que da visibilidade ás persoas con diversidade funcional e contribúe a facilitar o seu día a día mediante solucións tecnolóxicas innovadoras.

Premio Traxectoria Profesional. O galardón é para enxeñeiro en informática Carlos Eloy López Blanco (A Coruña, 1970) pola súa destacada contribución á transformación dixital das organizacións e á ciberseguridade.
Premio Especial A Noite. Este recoñecemento outórgase a Balidea, Emetel, Inycom e Minsait polo seu permanente apoio á entidade colexial e á gala de referencia do sector TIC en Galicia.

Premio Especial a *Código Cero* no seu 20 aniversario. O diario dixital *Código Cero* é recoñecido por cumprir vinte anos achegando a información tecnolóxica en galego.

Premio Traballo Fin de Mestrado. O premio foi para Elisa Fernández Álvarez (A Fonsagrada, 1996), polo desenvolvemento dunha ferramenta que permite a xestión e explotación dos datos de carga viral obtidos a partir da análise de augas residuais e que son empregados para realizar predicións de casos da COVID-19 para o seu Traballo Fin de Mestrado na Universidade da Coruña.

Colexiado de Honra. Este premio recaeu no arquitecto de computadores Mateo Valero Cortés (Alfamén, Zaragoza, 1952), director do Barcelona Supercomputing Center-Centro Nacional de Supercomputación, impulsor da supercomputación en España e Europa, e un dos investigadores mundialmente máis premiados no seu eido de actividade. ■

Youtubeiras rompe moldes

As entidades organizadoras do certame entregaron os galardóns da súa quinta edición

Finalmente xa temos creacións gañadoras nos Premios Youtubeiras, dirixidos a converter a rede social Youtube nun fervedoiro de talento na nosa lingua. O palmarés foi dado a coñecer o pasado 26 de novembro nunha gala final celebrada na Casa da Cultura de Bertamiráns, en Ames, conducida polo grupo Tanxugueiras. O xurado do certame (organizado polos servizos de Normalización Lingüística dos concellos da Baña, Ames, O Grove, Moaña, Negreira, Pontevedra, Ribadeo, Rianxo, Santiago de Compostela e Teo, das universidades da Coruña, Santiago e Vigo e da Deputación da Coruña) decidiu premiar a Olanxonmario, O Son das Ideas, Neeumatiko, Pablo Rodríguez Vila, Toxío, AstroXabi, Cousas RarismASMR, Cousxs, Xacobo de Toro, Recuncho Gamer e Orgullo Galego.

O xurado (composto por Noemí García Rodríguez, Fernando Ramallo, Adrián Lede, Sonia Méndez, Esther Estévez e Conchi Cochón Rodríguez en calidade de secretaria) valorou positivamente a cantidade e a calidade das canles presentadas e tamén salientou "a existencia dunha comunidade asentada de referencia para Youtube en lingua galega".

O gran triunfador da noite foi **Olaxonmario**, quen acadou dous dos cinco galardóns aos que aspiraba: Youtubeira/o e Vídeo. O xurado destacou deste creador, a quen cualificou de "referente nas redes sociais", a súa capacidade de "conectar con moita xente dentro e fóra das nosas fronteiras". Do seu vídeo galardoado, *Por que é que non entendo o Portugués? Co @Portuguese With Leo,* sinalouse que se trataba dun "dos vídeos en galego non musicais que está a ter maior repercusión dende o seu lanzamento en Youtube".

Na categoría de Canle, a gañadora foi **O Son das ideas.** "O seu contido triunfa por todos os recursos que emprega nos vídeos, pola súa facilidade de explicar temas complexos e a súa creatividade plasmada a través das animacións", apuntou o xurado. Estas tres categorías contan cunha dotación económica de 1.000 euros.

O premio á Calidade Lingüística recoñeceu neste 2021 a **Neeumatiko**, de quen o xurado puxo en valor o seu "dominio formal tanto na dimensión gramatical coma léxica e fonética". Pola súa banda, **Toxío** recolleu o galardón no apartado de Calidade Técnica polo seu coidado uso dos recursos audiovisuais e Pablo Rodríguez Vila levou o Premio Impacto, xa que a súa canle conta cunha media de 2.000 reproducións por vídeo.

Tanxugueiras presentou a nova gala de Youtubeiras ▼

Ames impulsa o segundo

O Concello de Ames impulsa estes días a segunda entrega do certame Galetiktokers, concurso para estimular a creatividade das novas xeracións, animar á creación de vídeos en galego con novos formatos e temáticas e dar visibilidade á comunidade galega de *tiktokers*. Trátase dun certame aberto á cidadanía, e de feito vén de pechar (o 30 de novembro) o prazo para que a comunidade internauta (a través do perfil de Instagram da OMIX de Ames) escolla ás persoas gañadoras dos dous premios do público de 150 euros que se reparten nesta segunda edición do concurso.

Os vídeos con máis votos das dúas categorías de idade (dos 13 aos 16 anos e dos 17 en diante) levarán os galardóns do público. A entrega de premios terá lugar o 16 de decembro, na Casa da Cultura de Bertamiráns.

Os dous premios decididos polo público a través das redes sociais acompañan a outros dous galardóns escollidos polo xurado. En total, serán 600 euros os que se repartirán entre as persoas gañadoras, que desta volta poden ser de fóra do concello de Ames.

◀
O gran triunfador da noite foi Olaxonmario, quen acadou dous dos cinco galardóns aos que aspiraba: Youtubeira/o e Vídeo

O Premio Comunicación recaeu en **Astro-Xabi,** dado que en moi pouco tempo conseguiu facerse un oco e xerar unha comunidade arredor dunha temática especializada.

A canle Cousas **RarismASMR** converteuse na gañadora do Premio Creatividade, mentres que a gañadora do galardón musical foi para **Cousxs.**

"Un referente indiscutíbel na divulgación didáctica de contidos". Así definiu o xurado a **Xacobo de Toro,** quen se alzou co Premio Didáctico, mentres que **Recuncho Gamer** acadou o Premio Pioneiro. Por último, a canle **Orgullo Galego** conquistou o Premio do Público con *Conversas con Anselmo López Carreira: O reino medieval de Galicia*. Estas nove categorías contan cunha dotación económica de 500 euros.

Os galardóns foron entregados por representantes das diferentes institucións organizadoras do Proxecto Youtubeiras. Xunto aos distintos membros do xurado, subiron ao escenario o alcalde de Ames, Blas García; do Grove, José Antonio Cacabelos; o alcalde de Negreira, Manuel Ángel Leis; o deputado de Cultura da Deputación da Coruña, Xurxo Couto, ou a concelleira de Mocidade e Normalización Lingüística do Concello de Ames, Escarlata Pampín. Exerceron tamén como entregadores/as o concelleiro de Normalización Lingüística de Pontevedra, Alberto Obiña; o concelleiro de Políticas Lingüísticas de Santiago, Rubén Prol, a concelleira de Cultura e Educación de Teo, María López Álvarez; a concelleira de Cultura e Turismo de Ribadeo, Pilar Otero Cabarcos; o concelleiro de Normalización Lingüística de Moaña, Aldán Santamarina, e a concelleira de Política Social, Emprego, Educación e Cultura da Baña, Mónica González.

Ademais, entre os asistentes tamén se atopaban outros representantes municipais como son as concelleiras de Negreira de Servizos Sociais, Muller e Igualdade, Mar García Vidal e a de Educación e Sanidade, Teresa Douro, ou o concelleiro de Transición Ecolóxica e Medio Rural de Ames, Manuel Lens.

Carme Pereiro, coordinadora dos Premios Youtubeiras, destacou na súa intervención en nome da organización que este ano se procurou a consolidación da "figura de *youtubeira*". E engadiu: "Non se permitiu que se presentasen vídeos illados coa intención de fomentar a creación e o mantemento de canles en galego, queriamos así valorar aínda máis a figura *youtubeira* que xurdiu arredor desta iniciativa", sinalou Pereiro tras agradecer a todas as institucións implicadas o seu esforzo nestes galardóns, que repartiron 7.500 euros entre as persoas gañadoras. Pereiro, ademais, destacou a "calidade dos vídeos" e para concluír, animou "a continuar proxectando o galego como lingua viva e con capacidades magnéticas", facendo así referencia ao lema que acompañou a esta quinta edición dos Premios Youtubeiras: Magnetismo en liña. ■

o certame Galetiktokers

O certame, dirixido á mocidade a partir dos 13 anos, divídese en dúas categorías. A primeira categoría inclúe á rapazada dos 13 aos 16 anos (ambas as idades incluídas) e a segunda engloba a mocidade a partir dos 17 anos.

Na categoría dos 13 aos 16 anos participan trece *tiktoks* de nove candidaturas, catro delas presentadas en grupo. O 56% das persoas ou grupos que optan aos premios do certame nesta categoría son do concello de Ames. Ademais, a meirande parte dos vídeos presentados son de rapazas, un 85%. ■

Ábrese o prazo para presentar series ao IX Carballo Interplay

A novena edición do Festival de Contidos Dixitais Carballo Interplay, un dos certame de *webseries* máis relevantes a nivel estatal e internacional, celebrarase o ano vindeiro entre 6 ao 9 de abril. Segundo comunicou esta semana a organización (o Concello de Carballo e Interplay Producións), o festival xa ten aberta a inscrición para todas aquelas persoas que desexen presentar as súas series ou proxectos de serie á sección oficial, que repartirá 2.800 euros en premios. Poden facelo até o 20 de febreiro de xeito gratuíto a través da web carballointerplay.com ou da plataforma Film Freeway.

Para participar na sección oficial a concurso, as series deben ser producidas entre os anos 2020 e 2022 e ter un mínimo de 3 capítulos emitidos no momento de inscrición, pero poden ser de calquera duración, temática, xénero, de imaxe real ou de animación, nacionais ou internacionais. Entre as propostas recibidas, un xurado composto por profesionais do sector audiovisual e da cultura premiará a mellor serie e a mellor serie en versión orixinal en galego con 800 euros e trofeo, para cada categoría, a mellor dirección e o mellor guión, con 200 euros e trofeo. As escollas do xurado novo e máis do público levarán 400 euros e trofeo, cada unha. ■

Novo parte informativo dende o mundo conectado

Operadoras e administracións comparten os seus últimos avances en materia de cobertura

Estudantes da UVigo gañan o 2º premio do Reto SofIA para o Fogar

O equipo Fundación, integrado por estudantes da Universidade de Vigo, logrou co seu proxecto de ferramenta tecnolóxica *Tomando o control do consumo do fogar* o segundo premio do I Reto SofIA para o Fogar, impulsado por Telefónica desde o seu programa de bolsas Talentum, Rede de Cátedras e o Open Innovation Campus.

A solución do equipo da UVigo, integrado por Martina Páramos, alumna da Escola de Enxeñaría de Telecomunicacións da Universidade de Vigo, Javier Abia, estudante de Física na Universidade de Santiago de Compostela, e Juan Alberto Abia, graduado da Escola de Enxeñaría Industrial de Vigo, propón un sistema dirixido a reducir o consumo eléctrico dos fogares, ofrecendo, a partir da lectura do sinal da corrente do contador da vivenda, información ao usuario sobre o consumo e o comportamento dos diferentes electrodomésticos ou luces da mesma.

Durante a súa participación e para presentar as propostas de transformación e innovación, os alumnos contaron con recursos, clases maxistrais e asesoramento de diferentes equipos multidisciplinares de expertos da compañía.

As ideas gañadoras, dotadas cun premio de 3.000 euros no caso do primeiro clasificado, *Sonidos del Hogar,* do equipo Indiana, composto por Andrés Ortiz (Universidade Pontificia de Comillas de Madrid) e Luis Ibañez (Universidade Carlos III de Madrid), e de 1.500 euros, no caso de segundo premiado, foron seleccionadas tras a avaliación realizada por un comité de expertos de Telefónica. ■

Vilaboa incorpórase aos concellos con redes de nova xeración de R

O concello pontevedrés de Vilaboa vén de unirse á listaxe de máis de 140 municipios galegos con conexión directa ás redes de nova xeración de R, ao incorporarse recentemente 54 fogares e negocios do núcleo de Costal á infraestrutura de operador galego.

O devandito, sinala a operadora, significa que estes inmóbeis de Costal xa poden gozar de accesos ultrarrápidos a Internet de ata 500 Mbps simétricos (subida e baixada) e doutros servizos de telecomunicacións de última xeración. Con estes traballos pechouse a primeira fase do despregamento de R no concello.

Amais, ao remate desta fase do Plan Avanza, quedarán conectadas preto de 800 residencias e empresas de Vilaboa. Non só do Costal, senón tamén dos núcleos de Balteiro, Larache, Riomaior, Muíño, Magarella, Barciela, Areeiros, Pazos e Nores. ■

nPerf sitúa a nova fibra de R como a máis rápida de España

A operadora R vén de facer balance das capacidades actuais da súa rede para as empresas e fogares que estean na súa zona de cobertura, cada vez máis extensa nos nosos concellos. Segundo fai saber, a calidade do seu servizo baséase en achegar "a fibra máis rápida de España", unha infraestrutura tecnolóxica que abrangue xa o 70% da súa rede e que "está dispoñíbel para as novas altas que están a contratar produtos a día de hoxe", sinala a compañía, engadindo que esta fibra xa cobre preto de 900.000 inmóbeis galegos e que a previsión é chegar a preto dun millón a peche de ano. Estes e outros datos en positivo figuran nun estudo recente da empresa francesa nPerf, que salienta a dita fibra de R "como a máis moderna, rápida e avanzada do mercado das telecomunicacións en España na actualidade". ■

Vodafone xa ten 3,7 millóns de liñas IoT activas en España

Vodafone vén de facer balance da súa actividade recente en materia IoT (siglas de *Internet of Things*) en España. Segundo informa a operadora no seu reconto, é líder neste segmento con 3,7 millóns de liñas activas no eido estatal.

O meirande fito rexistrouno entre marzo e setembro, cando foi quen de captar 340.000 novas liñas, consolidando o seu papel referencial nun mercado que a compañía considera "clave" para "o desenvolvemento de novos negocios de Industria 4.0, para impulsar a eficiencia enerxética e reducir o impacto ambiental". De feito, en relación a este último punto, no máis recente exercicio fiscal, Vodafone conseguiu evitar a produción de 665.712 Tn de CO_2 a través das súas solucións IoT, como resultado da diminución en consumos como a electricidade, o gas e combustíbeis.

Estes e outros datos reflicten no número de liñas un incremento do 23% respecto ao mesmo período do ano anterior. Por sectores, o negocios que manteñen unha aposta máis decidida pola tecnoloxía da Internet das Cousas son os da seguridade (a través das alarmas conectadas), a banca (a través dos medios de pago) e os operadores loxísticos. ■

Impulsando a 5G na provincia de Ourense e no norte de Portugal

A Deputación de Ourense vai participar no plan de innovación *5G-allaecia*, dirixido a impulsar a implantación do novo estándar de telefonía na provincia e no norte de Portugal. Trátase, en palabras da entidade provincial, "dunha iniciativa transfronteiriza que se converte no primeiro resultado tanxíbel da recente edición da Mobile Week Ourense". Para dar forma a este proxecto, o presidente Manuel Baltar asinou un convenio co administrador da Asociación Empresarial de Portugal, Paulo Vaz, e o director internacional de Red Mundo Atlántico, Juan Carlos Piñeiro.

O plan ten como obxectivo "fomentar a colaboración público-privada para facer fronte á transformación dixital que supón a implantación do 5G", que, en palabras da Deputación, "terá un impacto que vai máis aló do mero cambio tecnolóxico nas redes e infraestruturas de comunicación móbiles, con consecuencias na economía e na sociedade, ademais dun aumento sen precedentes no número de dispositivos conectados, no volume de transferencia de datos e na capacidade de xestión remota en tempo real".

O convenio tamén procurará a implicación da sociedade, as universidades e as administracións na aplicación práctica desta quinta xeración nas comunicacións móbiles, así como tamén o fomento neste eido do I+D+i entre as empresas tecnolóxicas. ■

Telefónica, pioneira en España en comercializar servizos 5G para empresas

Telefónica vén de facer historia na evolución recente das tecnoloxías móbiles. Faino converténdose na primeira operadora en España en comercializar solucións 5G para grandes empresas e administracións. Os primeiros usos desta tecnoloxía que ofrece a firma están baseados na incorporación de robots á industria para mellorar procesos e operacións; na asistencia remota para supervisión ou montaxe con atención de persoal experto en remoto; e no emprego de drons para tarefas de inspeccións en activos críticos e remotos, entre outras funcións.

A compañía despregou preto de 80 casos de uso probando as vantaxes desta tecnoloxía en todo tipo de sectores. O froito desta experiencia é o que agora a empresa pon a disposición de empresarios e xestores.

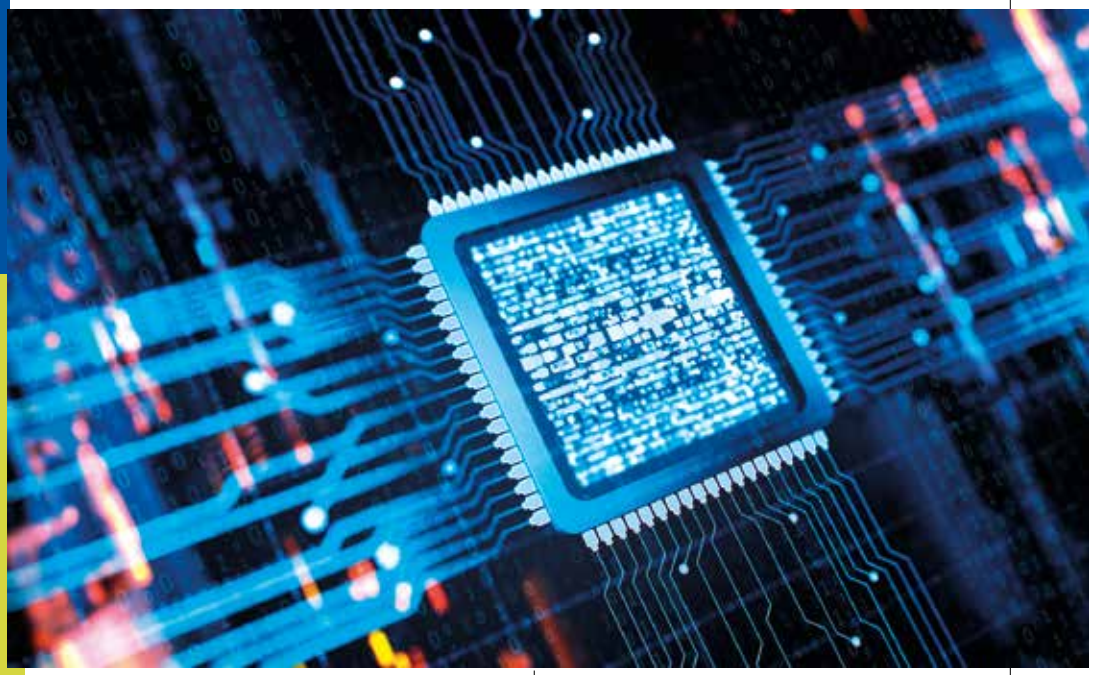
Telefónica quere adiantarse deste xeito ao que será unha demanda sen precedentes durante os vindeiros cinco anos: a demanda de conectividade 5G no sector industrial. As solucións que a operadora lanza ao mercado "permitirán aproveitar a nivel empresarial os beneficios que proporciona esta tecnoloxía, como son o incremento da velocidade na transmisión de voz e datos de até 10 Gb/s ou a reserva temporal de largo de banda para a priorización de tráfico".

Telefónica comezará o despregamento da 5G SA (Standalone) no 2022.

Os novos servizos comerciais que a empresa ofrecerá a partir de xaneiro teñen porán o foco, principalmente, no impulso da Industria 4.0. ■

Automatización e transformación

A Xunta adquirirá medio cento de robots para axilizar trámites e reducir tempos de traballo



A Xunta vai dispor dunha plataforma de automatización intelixente que permitirá a aplicación de tecnoloxías de Intelixencia Artificial e robótica. O seu obxectivo será o de realizar as tarefas máis rutineiras da tramitación administrativa e liberar aos empregados públicos deses cometidos. Investiranse preto de 8 M€ e, ao abeiro deste proxecto, permitirase a compra de até 50 robots para levar a cabo os ditos traballos de tramitación.

O contrato, que terá unha vixencia de 2 anos, "permitirá dar resposta de xeito áxil á tramitación de grandes volumes de expedientes, reducir tempos de tramitación, incrementar a capacidade de tramitación das unidades administrativas, evitar que as persoas realicen funcións que poden ser automatizadas e, en xeral, dar un mellor servizo aos galegos", informou o Goberno autonómico, a través do presidente Alberto Núñez Feijóo, quen lembrou que o uso destas solucións "non é unha novidade", xa que a Xunta "é pioneira" no sector público galego na posta en marcha de tecnoloxías de automatización robótica de procesos (RPA) e técnicas de recoñecemento óptico de caracteres (OCR). Por certo que estes recursos estanse a empregar en procedementos tributarios como as autoliquidacións da compravenda de vehículos usados, nas transmisións patrimoniais, na sincronización de datos coa Seguridade Social ou na tramitación das axudas do II Plan de Rescate. O obxectivo é "continuar estendendo o seu uso de xeito progresivo coa nova plataforma".

A principais vantaxes da aplicación destas tecnoloxías é que facilitan a revisión de grandes volumes de datos de maneira automática de xeito que liberan aos empregados públicos de tarefas repetitivas e automáticas, poden dedicarse a tarefas de maior valor.

O contrato marco, aprobado o pasado 2 de decembro no Consello da Xunta, terá unha vixencia de dous anos e permitirá contar cun único provedor para a posta en marcha e xestión da plataforma, para os servizos de automatización de procesos e para as licenzas necesarias para os robots.

En máis detalle, a plataforma de automatización intelixente posibilitará "dar resposta áxil ás necesidades de tramitación de grandes volumes de expedientes que inclúen procesos repetitivos; reducir os tempos de tramitación e dar un mellor servizo á cidadanía e incrementar a capacidade de tramitación das unidades administrativas, evitando que as persoas realicen tarefas que poden ser automatizadas".

Como dixemos, as primeiras aplicacións están a realizarse en procedementos tributarios como a comprobación das autoliquidacións presentadas pola compravenda de vehículos usados e estanse estendendo a outros do mesmo ámbito como as transmisións patrimoniais ou a sincronización de datos coa Seguridade Social. Ata o de agora a comprobación de determinados datos vinculados a estas verificacións viñan sendo realizadas por unha ou varias persoas. Agora é un software específico realiza esta tarefa repetitiva, de maneira automática e coa máxima precisión.

Asemade, aplicouse na automatización intelixente á tramitación do II Plan de rescate aos sectores afectados polas medidas sanitarias pola da COVID-19, o que permitiu que máis do 90% das axudas concedidas se puidesen pagar nun prazo inferior a dous meses.

A creación desta plataforma enmárcase no primeiro eixo da Estratexia Galicia Dixital 2030 que, baixo o impulso da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), busca "consolidar un goberno dixital, máis eficaz e impulsando a automatización e transformación tecnolóxica dos servizos públicos e a evolución cara a un modelo intelixente do posto de traballo dixital do empregado público".

Ademais, tanto a Estratexia Galicia Dixital 2030 (EDG2030) como a Estratexia Galega de Intelixencia Artificial (EGIA) recollen entre os seus obxectivos que no horizonte 2025, o 25% das empresas galegas e, cando menos, o 50% das Administracións Públicas de Galicia empreguen solucións dixitais avanzadas baseadas en Intelixencia Artificial ou ferramentas de análise da información a gran escala (Big Data). ■

O talento que vén

Digitalent achegará 30 actividades para fomentar as vocacións TIC da xente máis nova

O Plan de Promoción do Talento Dixital de Galicia, DigiTalent, continúa a incrementar o seu catálogo de actividades para o curso 2021/2022. Faino, segundo comunicou a axencia autonómica AMTEGA, con 29 novas iniciativas "lideradas integramente polas empresas asinantes do Pacto Dixital de Galicia", todas elas dirixidas a "estimular o talento precoz no ámbito das novas Tecnoloxías da Información e a Comunicación".

A axencia que dirixe Mar Pereira engade que este programa de actuacións van dirixidas, nun plano máis específico, a "motivar as vocacións científico tecnolóxicas entre os máis pequenos e pequenas a través de accións lúdico-formativas como charlas, obradoiros, concursos ou visitas didácticas que permitirán ao alumnado galego familiarizarse coas novas tendencias tecnolóxicas ao tempo que mellorarán as súas destrezas e capacidades dixitais avanzadas".

Ademais, promoverase a adaptación de estudantes, titulados e profesionais aos perfís dixitais especializados que demanda o mercado laboral, con iniciativas dirixidas á comunidade universitaria e á formación profesional.

Haberá, máis polo miúdo, accións formativas, obradoiros, *workshops,* competicións e novas convocatorias para premios aos mellores Traballos de Fin de Grao e Mestrado.

Arrincan as sesións de *Tecnólog@ por un día*

Pola súa banda, a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia segue a fomentar ás vocacións STEAM (acrónimo en inglés de Ciencia, Tecnoloxía, Enxeñaría, Arte e Matemáticas) entre os máis novos coa posta en marcha da quinta edición do Programa *Tecnólog@ por un día*. A primeira convocatoria para este ano, xa en curso e marcada pola volta á presencialidade, recibiu máis de 200 solicitudes de inscrición.

Durante os meses de novembro e decembro, as persoas seleccionadas visitarán as instalacións das empresas do sector TIC galego que colaboran nesta actividade para desfrutar dunha xornada de traballo da man de profesionais voluntarios, o que "permitirá mellorar a visión que os rapaces e rapazas teñen das profesións científico-tecnolóxicas", explicou AMTEGA.

Webinars TransformaTech Sessions

Doutra banda, entre as novidades para o curso 2021/2022 destaca o próximo lanzamento do ciclo de seminarios en liña *TransformaTech Sessions*, destinadas tamén a fortalecer as capacidades tecnolóxico-dixitais da nosa mocidade. Esta iniciativa, "deseñada nun formato en liña altamente participativo", permitirá a interacción entre os asistentes e os relatores convidados, expertos e expertas nas tecnoloxías disruptivas de maior impacto na actualidade, que resolverán as dúbidas formuladas en relación á temática exposta. ■

Un fito tecnolóxico galego chamado Unesia

Gradiant e EnergyLab xuntan forzas para achegar ás pemes a enerxía intelixente

Os centros tecnolóxicos da nosa terra Gradiant e EnergyLab presentaron na mañá do pasado 15 de novembro un proxecto enerxético conxunto para integrar a Intelixencia Artificial no ámbito da xestión enerxética, sendo o seu obxectivo dar forma a unha enerxía máis intelixente e sustentábel. No punto de mira de Unesia (www.unesia.es), así se chama o proxecto, está botar unha man ás empresas no seu día a día en materia de xestión de recursos, agora que tantas cousas (enerxeticamente falando sobre todo) se poñen na súa contra.

Na cita participou a directora da Axencia Galega de Innovación (GAIN), Patricia Argerey, quen tivo ocasión de coñecer o resultado deste compromiso conxunto dos dous centros galegos pola innovación tecnolóxica.

Luis Pérez Freire, director xeral de Gradiant, apuntou que "Unesia nace coa vocación de converterse nun axente tecnolóxico de referencia para a implementación conxunta da transición verde e a transición dixital da economía, protexendo o medio ambiente á vez que se potencia o crecemento económico e a rendibilidade".

Pola súa banda, o director xeral de EnergyLab, Fernando Val sinalou que "os retos que se expoñen tanto para as empresas, como a nivel global para o noso país, esixen que o traballo colaborativo sexa crucial para ter éxito. Unesia é un exemplo claro, permitindo reforzar as capacidades do ecosistema de I+D+i galego para proporcionar ás empresas ferramentas que melloren a súa competitividade facéndoas máis eficientes e sustentábeis".

Patricia Argerey salientou que os centros tecnolóxicos melloraron a súa posición dentro do ecosistema de innovación nos últimos 5 anos como fonte de coñecemento externo para as empresas de Galicia. A directora de GAIN puxo den valor "o traballo dos centros tecnolóxicos galegos, agrupados na Alianza Tecnolóxica Intersectorial de Galicia (ATIGA), pola súa excelencia e os seus resultados na contorna nacional, obtendo o mellor posicionamento no programa nacional de excelencia Cervera.

Obxectivos concretos

Unesia céntrase en "aproveitar o coñecemento e a experiencia na creación de ferramentas innovadoras nos ámbitos da enerxía e a Intelixencia Artificial, unha combinación de capacidades que, segundo apuntaron os dous centros tecnolóxicos, permitirá "axudar ao tecido empresarial de Galicia na súa adaptación á industria intelixente".

Tamén lembraron o forte compromiso de EnergyLab e Gradiant cos Obxectivos de Desenvolvemento Sustentábel (ODS) marcados para a Axenda 2030 de Nacións Unidas, obxectivos que preparan o terreo de cidades ecoeficientes, con consumo e produción sustentábel, facendo un mellor uso dos recursos a través de aplicacións innovadoras respecto ao modelo actual.

Unesia, que permitirá a creación de 15 empregos cualificados cada ano, centrarase inicialmente nos sectores primario e enerxético, na industria e sistemas urbanos intelixentes. Entre as súas prioridades sitúase a captación dun millón de euros até 2023 e alcanzar en 2030 un incremento do 15% no volume de negocio conxunto.

Gradiant & EnergyLab

Cuns recursos que superan os 120 profesionais, e unha facturación de máis de 7 millóns de euros en 2020, Gradiant e EnergyLab consolidáronse como referentes do sistema nacional en I+D+i. Desde os seus inicios, ambos os centros desenvolveron máis de 520 proxectos de innovación, baseados no desenvolvemento e a aplicación de tecnoloxías punteiras en colaboración con institucións públicas e privadas. ■

Todos os **ingredientes TIC** que poidas imaxinar

AJE Ferroltera e AJE Vigo entregan os seus premios ao emprendemento galego

Premios AJE Ferrolterra

O pasado venres 26 de novembro a Sala Cureñas do ferrolán Castelo de San Felipe acolleu a gala de entrega de galardóns dos Premios Empresario/a Novo/a e Iniciativa Emprendedora convocados por AJE Ferrolterra. Na cita, na que se recoñeceron as mellores iniciativas de mercado do último ano, participou unha parte moi relevante do tecido empresarial da comarca. Finalmente distinguiuse a páxina web MiChollo.com e máis a proposta de arte e tecnoloxías Realidade Virtual Acercarte.

Os premios deste ano contaron con patrocinadores de excepción, Xunta de Galicia, Concello de Ferrol, Concello de Narón, Deputación da Coruña, Escola de Finanzas Business School da Coruña, Abanca, Gadis, Cándido Hermida, e AJE Galicia.

O acto contou coa intervención do presidente de AJE Ferrolterra, Luís González Rey, o presidente de AJE Galicia, Luciano Cobelo e o Conselleiro de Economía, Francisco Conde.

Neste certame, AJE Ferrolterra repartiu premios valorados en 20.000 euros. Como dixemos, o Premio Empresario Novo recaeu en en MiChollo.com, innovadora plataforma de venda en liña con todo tipo de produtos a prezos moi competitivos. O seu socio Alberto Cinza agradeceu o seu recoñecemento e mostrou o seu orgullo de ter participado nestes galardóns.

Pola súa banda, o Premio Iniciativa Emprendedora foi para Acercarte, proposta impulsada por Eva Cayetana Somolinos que salienta por combinar sinestesia, música, arte e Realidade Virtual, logrando unha pioneira e innovadora experiencia multisensorial.

Foto de grupo dos premios por AJE Ferrolterra nunha imaxe de @FERROLOFICIAL

O accésit á innovación foi Abzú, de Gabriel Torrente, unha iniciativa para converter os portos en lugares máis próximos, transparentes e máis áxiles para o comercio internacional, botando man de tecnoloxías de cadea de bloques *(blockchain)*.

Pola súa banda, o o accésit á RSE foi para ADS Tecnoloxías, proxecto impulsado por Alberto Hermida, que consiste en ofrecer ás empresas un servizo integral no mercado IT, constituído por desenvolvemento de software, páxinas web, CRM, ERP, etc. ■

Premios AJE Vigo, coa vista no espazo

Asesoría Estudio Emprendedor e Uarx Space son os gañadores da décimo sexta edición do Premio Empresario Novo e Iniciativa Emprendedora, respectivamente, organizados por AJE Vigo.

Asesoría Emprendedor, de Vigo, posta en marcha por Nicolás Rey en 2014 foi no seu momento a primeira do ramo que naceu para ofrecer servizos especiais destinados aos emprendedores. O xurado tivo en conta, ademais, a proxección desta empresa que, na actualidade, conta con 29 persoas no seu persoal. O gañador recibiu un programa de formación na Escola de Negocios Afundación de IESIDE e unha estadía de balde en oficina ou nave nun polígono de Zona Franca durante un ano.

Na categoría Iniciativa Emprendedora, o vencedor foi a empresa Uarx Space, unha compañía de enxeñaría e loxística aeroespacial especializada no desenvolvemento de vehículos espaciais non tripulados. A empresa, con sede en Porto do Molle, en Nigrán, foi fundada por Yanina Hallak e Andrés Villa, ambos enxeñeiros aeroespaciais. Entre os seus logros, figura o feito de ter sido a primeira empresa española en desenvolver un dispensador de CubeSat, que permite lanzar varios nanosatélites xuntos ao espazo nun mesmo colector e poñelos en órbita cun custo moito menor. Os galardoados recibiron, tamén, un premio en formación en IESIDE e un aloxamento gratuíto nun viveiro da Deputación provincial de Pontevedra.

Dentro da categoría Mellor Empresario/Empresaria entregáronse dous accésits. O accésit de Innovación foi para Versa, unha empresa con sede en Vigo, posta en marcha por Pablo Alonso Nodar, centrada en ofrecer solucións de deseño e fabricación modulares a partir de colectores marítimos. O segundo accésit, o de Responsabilidade Social Empresarial foi outorgado ao proxecto Astronauta, un centro de estimulación, desenvolvemento e aprendizaxe para adultos e nenos radicado en Vigo. O Premio Honorífico foi para Rocamar, restaurante de Baiona. ■

▶ O equipo de Uarx nunha imaxe de Dawnaerospace.com

◀ Desde a esquerda, Antonio Rodríguez del Corral, Inés Rey, José Miñones, Julio Abalde, Francisco Conde, Valentín González e Susana Ladra

Pulo definitivo ao Silicon Valley galego

Conde e Miñones destacan que a Cidade das TIC será o gran revulsivo económico e transformador de Galicia e España

O 1 de decembro formalizouse a sinatura do convenio para elaborar o plan director e a constitución da estrutura de co-gobernanza da Cidade das TIC, o proxecto para converter a antiga Fábrica de Armas nun referencial (a nivel galego, estatal e internacional) centro de desenvolvemento dixital e emprendemento directamente ligado ás novas Tecnoloxías da Información e a Comunicación.

O acto celebrouse na antiga Fábrica de Armas da Coruña. En concreto, rubricaron o documento o vicepresidente segundo e conselleiro de Economía, Francisco Conde; o presidente da Deputación da Coruña, Valentín González; a alcaldesa da Coruña, Inés Rey; o presidente do Clúster TIC Galicia, Antonio Rodríguez del Corral, e o reitor da Universidade da Coruña, Julio Abalde. Ao acto asistiron tamén o delegado do Goberno en Galicia, José Miñones, e a directora do Campus Innova da UDC, Susana Ladra.

Conde salientou a unidade de acción

O conselleiro de Economía, Francisco Conde, destacou que a unidade de acción a nivel institucional e empresarial fará "da Cidade das TIC un revulsivo da economía tanto da comarca coruñesa como de Galicia no seu conxunto". Na súa intervención, explicou que este convenio xorde da colaboración público-privada co obxectivo de asegurar a viabilidade e sustentabilidade deste proxecto que aspira a converterse, desde a antiga Fábrica de Armas da Coruña, nun polo tecnolóxico e de innovación dixital referente a nivel nacional e internacional. Amais destacou o investimento mobilizado (180.000 euros, dos que a Xunta achega 36.000 euros a través do IGAPE) e importancia decisiva do acordo asinado este 1 de decembro, "un acordo que sentará os alicerces da colaboración para materializar este proxecto no menor tempo posíbel, establecendo tanto unha folla de ruta como o cadro de mando".

O vicepresidente económico deixou constancia do compromiso da Xunta coa Cidade das TIC, un dos proxectos incluídos na candidatura galega co que se agarda obter o apoio do Goberno central a través dos fondos europeos Next Generation e co que se pretenden mobilizar 55M€ para implantar un campus tecnolóxico, unha incubadora de alta tecnoloxía, un centro demostrativo de servizos avanzados, un centro de formación, así como ofrecer espazo ás empresas.

Neste sentido, lembrou que a Administración autonómica xa concedeu 4,82M€ para impulsar o Centro de Servizos Avanzados para a posta en marcha de laboratorios en materia de Intelixencia Artificial ou Internet das Cousas. Ademais, salientou que o Goberno galego autorizou a sinatura dun convenio co Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG) por importe de 1,16M€ (dos que a Xunta achega 580.000) para implantar na Cidade das TIC a infraestrutura Galaxy-Lab.

José Miñones di que a Cidade das TIC será protagonista da transformación dixital española

Entre os persoeiros que participaron este primeiro de decembro na sinatura atopábase o delegado do Goberno en Galicia, José Miñones, quen amosou o seu convencemento de "que a futura Cidade das TICs da Coruña será protagonista do proceso de transformación dixital que está impulsando o Goberno".

No acto, José Miñones trasladou aos seus promotores o apoio do Goberno para que se beneficie das diferentes liñas de financiamento incluídas no Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia e que suman máis de 10.000 millóns de euros. "Imos poñer en marcha un plan nacional de competencias dixitais e un plan de dixitalización de pemes e administracións públicas. Seguiremos apostando pola conectividade e o 5G e a ciencia, a investigación e a innovación, van ter un protagonismo destacado para as TIC e as universidades", engadiu.

A Cidade das TIC situarase en terreos cedidos polo Ministerio de Defensa onde ata febreiro de 2020 estaba a Fábrica de Armas da Coruña. José Miñones detallou que este foi un dos primeiros compromisos cumpridos do Goberno no Concello da Coruña, cun valor estimado de mercado de 50 millóns de euros.

O delegado lembrou que este logro "foi froito dun arduo traballo para a liberalización das instalacións". De feito, dixo, "poucos días despois de producirse o desaloxo, en febreiro do ano pasado, o Ministerio de Defensa asinou a cesión dos 128.000 metros cadrados (ampliábeis) á Universidade da Coruña".

Momento decisivo

O reitor Julio Abalde quixo manifestar a súa ilusión co arrinque definitivo deste proxecto, unha ilusión compartida polo resto de participantes na sinatura. Por exemplo a alcaldesa da Coruña, quen cualificou a formalización do convenio como "un momento decisivo" para A Coruña e a súa comarca, "o pulo decisivo para a posta en marcha dunha infraestrutura estratéxica para a cidade". Inés Rey amosouse convencida de que o proxecto vai converter á Coruña nunha referencia nacional e internacional que xerará emprego e aumentará a competitividade da cidade.

Pola súa banda, o presidente da Deputación ratificou con contundencia a importancia do proxecto da Cidade das TIC. "Estamos sentando as bases do proxecto estratéxico máis importante para Galicia nos próximos anos" que vai cambiar "o modelo produtivo". González Formoso recalcou ademais o apoio das diversas administracións nesta viraxe ao dixital da antiga Fábrica de Armas. "Nun contexto de incertezas que as administracións sexan capaces de unirse para sacar adiante un proxecto como este é vital", dixo. "Este é o modelo que temos que seguir", desexou.

Nesta liña de colaboración conxunta de distintas administracións incidiu tamén o presidente do Clúster TIC Galicia. "É moi difícil conseguir o que se consegue hoxe coa sinatura deste convenio pero o proxecto ben o merece", continuou. Rodríguez del Corral asegurou que "a Cidade das TIC será o punto clave do apoio para todo sector industrial de Galicia e o grande xacemento de emprego dos próximos dez anos". "É un elemento clave da economía do futuro de Galicia", resumiu o empresario.

No menor tempo posíbel

O convenio ten como obxectivo "sentar os alicerces da colaboración entre as partes" para dinamizar a construción e dotación da Cidade das TIC de xeito que se poida materializar no menor tempo posíbel. Desta forma, as primeiras actuacións son a elaboración do Plan Director da Cidade das TIC e o deseño e posta en marcha da súa estrutura de gobernanza, cun prazo máximo de realización dun ano a partir da formalización do convenio.

> A Cidade das TIC desenvolverase na totalidade do terreo e comprende todos os inmóbeis da Fábrica de Armas. Cunha superficie aproximada de 127.943 m²

O Plan Director establecerá a folla de ruta do proxecto da Cidade das TIC. Incluirá, entre outros aspectos, un plan estratéxico cos seus obxectivos a curto e medio prazo e un plan de xestión co deseño dun modelo de negocio sustentábel, ademais dun plan de sustentabilidade económico-financeiro e a constitución dunha nova sociedade xestora da Cidade das TIC.

A entidade xestora da Cidade das TIC será unha entidade decidida polos socios asinantes. Segundo confirmaron as entidades, á espera de que se constitúa formalmente haberá unha estrutura provisoria impulsada por unha comisión de seguimento presidida polo reitor da UDC, Julio Abalde, e formada por un representante de cada unha das entidades: a Xunta, a través do IGAPE; Deputación, Concello e Clúster.

O orzamento para a execución do convenio é de 180.000 euros, dos que o Concello da Coruña aporta 75.600€; a Xunta, a través do IGAPE, 36.000€; a Deputación, 36.000€; a UDC, 30.600€; e o Clúster, 1.800€.

Máis detalles da Cidade das TIC

O 18 de febreiro de 2020 o Ministerio de Defensa resolveu outorgar unha concesión demanial á Universidade da Coruña sobre os terreos e as instalacións que conforman a propiedade denominada Fábrica de Armas da Coruña.

A Cidade das TIC desenvolverase na totalidade do terreo e comprende todos os inmóbeis da Fábrica de Armas. Cunha superficie aproximada de 127.943 m2, os seus principais predios están formados por sete naves industriais da antiga Fábrica: almacén xeral; prensas e canóns; revisión e metroloxía; forza, pulimento e tratamentos térmicos; mecanismos, montura e montaxe; diversas, electricidade, caldeiraría e soldadura; e tratamentos superficiais e areado, así como outros edificios do complexo. Sobre estas instalacións e terreos crearase a Cidade das TIC, un polo tecnolóxico e de innovación dixital de referencia a nivel nacional e internacional que "actúe como un demostrador de tecnoloxías emerxentes, de apoio ao tecido empresarial polo fornecemento de servizos tecnolóxicos avanzados non dispoñíbeis en Galicia, que facilite a instalación de empresas do sector e sirva como vector de crecemento e dinamización económica grazas á creación de startups, o impulso da I+D+i, o fomento do emprendemento e a atracción de empresas multinacionais". ■

Innovación para celebrar o Nadal

Na recta final de ano facemos balance das recentes contribucións galegas ao progreso tecnolóxico

Premios Galileo e Copernicus a dous proxectos xurdidos na UVigo

Dous proxectos nados na Universidade de Vigo foron elixidos, mediante votación, como gañadores dos certames Galileo Master e o Copernicus Master Galicia 2021. A directora xeral de Zona Franca, Inés González; e o reitor da Universidade de Vigo, Manuel Reigosa, entregaron os diplomas, como representantes das entidades encargadas da organización dos premios na súa modalidade autonómica. O gañador do Galileo Master é o proxecto Adagio, e a contribución Saint James Caminito impúxose no Copernicus Master.

Adagio é unha iniciativa que pretende mellorar os compoñentes a bordo dos CubeSat, un tipo de satélite miniaturizado empregado para a investigación e aplicación espaciais nunha órbita terrestre baixa. Coa súa proposta, o equipo de investigadores novos quere optimizar a precisión do seu posicionamento, o rendemento e liberar espazo no CubeSat.

O outro galardoado foi Saint James Caminito, que conseguiu o Copernicus Master. O proxecto está enfocado ao gran dinamizador do turismo galego: o Camiño de Santiago. O Camiño conta con 2.837 quilómetros, polo que esta iniciativa pretende facer monitoraxe deles mediante o uso das imaxes de Copérnico e algoritmos que analizarán a vexetación, o estado dos camiños, fallos, inundacións, incendios e, en xeral, "calquera evento que supoña unha ameaza para a seguridade do peregrino", sinalan os seus responsábeis.

Ambos os proxectos naceron no seo de UVigo SpaceLab, que xunta máis de trinta estudantes das distintas enxeñarías dos Campus de Vigo e Ourense. ■

SIVSA, distinguida co Premio I+D+i en Tecnoloxía Blockchain

O pasado mes de outubro a empresa tecnolóxica SIVSA, con sede principal en Vigo, foi recoñecida cunha importante distinción ao seu labor en materia de recursos disruptivos e avanzados. Concretamente, recibiu o Premio I+D+i en Tecnoloxía Blockchain, que salienta as súas contribucións á seguridade tecnolóxica e a confiabilidade das ferramentas dixitais a través da súa aposta pola cadea de bloques. O premio entregouse no marco da quinta edición dos Premios Tecnoloxía e Innovación, organizados anualmente polo xornal La Razón.

A entrega de galardóns, que se celebrou en Madrid, contou coa presenza de Adrián Alonso, director xeral de SIVSA, xunto a Marta Cubilot, responsábel de I+D, e Emilia Szydlowska, responsábel de Calidade e Comunicación. ■

Dúas mozas da UDC no campionato Red Bull Basement

Dúas alumnas da Escola Universitaria de Deseño Industrial do Campus de Ferrol van representar a España na final mundial do campionato Red Bull Basement. Trátase das estudantes Hileia Rumbo Bueno e Noa Domínguez Rama, que acudirán a dita proba (que se celebra entre o 13 e o 15 de decembro en Estambul) co proxecto VEGO, unha aplicación móbil que nace coa idea de axudar ao alumnado universitario a comer dun xeito máis saudábel e sustentábel.

O xurado da final nacional, integrado por xuíces locais e expertos internacionais, seleccionou o proxecto VEGO en base a catro criterios: a súa viabilidade, o seu impacto, a súa creatividade e os votos obtidos por parte do público na páxina web do Red Bull Basement. Logo de pasar este esixente filtro estatal, Hileia e Noa levan desde o 2 de novembro preparando e mellorando a súa proposta para a final mundial da man da aceleradora Lanzadera (emprazada no espazo de *coworking* Marina de Empresa), xunto coa fundación sen ánimo de lucro EDEM e a inversora Angels en Valencia. ■

Nereo loce os seus prototipos de drons mariños autónomos

O Campus de Ferrol recibiu o pasado 9 de novembro a visita de Patricia Argerey, directora da Axencia Galega de Innovación (GAIN), quen tivo ocasión de coñecer os detalles do Proxecto Nereo, unha contribución emprendedora baseada no desenvolvemento de drons mariños autónomos na que participan varios ex-alumnos do Mestrado en Enxeñaría Naval e Oceánica.

A orixe deste proxecto cómpre rastrexala en 2017, cando Jaouad Ezzannouny, Jesús Artal e Boris Carballo, por aquel entón estudantes do Grao en Enxeñaría en Tecnoloxías Industriais na Universidade das Palmas de Gran Canaria (ULPGC), comezaron a traballar no deseño e construción dun dron autónomo propulsado por unha vela ríxida que fose quen de navegar longas distancias cun impacto medioambiental cero. Contaron co apoio do profesor Tanasú Almeida.

Dous anos despois, en 2019, estes tres enxeñeiros trasladáronse ata o Campus Industrial de Ferrol para cursar o Mestrado en Enxeñaría Naval Oceánica. Co apoio do profesorado da antiga Escola Politécnica Superior (EPS) crearon a organización estudantil Oceanic & Marine Engineering Student Association. Ao longo do ano 2020, sumáronse a Nereo cinco novos enxeñeiros e estudantes do devandito mestrado, Jaume Timoner, Pablo Valencia, Carlos Navarro, e David Pérez, así como o alumno do MBA do Centro de Estudos Superiores de Galicia, Carlos de Troya.

Boris Carballo explica que "nestes momentos o proxecto está en fase de proba". Trátase dun dron a vela, un modelo trimarán a escala de 1:2 de dous metros de eslora no que destaca a utilización dunha vela ríxida como método de propulsión. Carballo engade que contará ademais cun sistema de navegación autónomo que "lle permitirá navegar grandes distancias sen a necesidade de intervención humana desde terra".

O obxectivo principal que se marcan para o ano 2021 é o desenvolvemento completo do modelo motorizado, a consolidación do enfoque empresarial do Proxecto Nereo e as probas de navegación con clientes reais. ■

Tecnoloxía galega para axudar ás persoas con demencia

A UVigo e AFAGA presentaron os detalles dunha metodoloxía conxunta dirixida a facilitar o acompañamento terapéutico de persoas con demencia inicial. Trátase dunha tecnoloxía intelixente que aposta de cheo por achegar información en linguaxe natural e por avaliar o estado cognitivo dos usuarios mediante Intelixencia Artificial.

A metodoloxía ten a orixe no proxecto Táctica, rematado en 2015 polo Grupo de Tecnoloxías da Información (GTI) do centro AtlantTIC da Universidade de Vigo, un proxecto no que amosaba os seus activos de procesado de linguaxe natural con casos de uso de teleasistencia. Esta experiencia serviu para que seis anos despois, en colaboración con AFAGA e con financiamento da Fundación La Caixa, o grupo dese forma á iniciativa *En Compañía, Acompañamento terapéutico intelixente a persoas con demencia.* A metodoloxía resultante (Celia) foi presentada o pasado 9 de novembro no edificio Redeiras e, segundo se fixo saber, "permitirá que persoas con demencia en estados iniciais vexan retardado o seu deterioro cognitivo, utilizando unha tableta que lles ofrecerá contidos de estimulación personalizados, baseados en noticias, a partir das que se lle realizarán preguntas sobre esta información, pero tamén sobre a súa vida". ■

Chega da USC un videoxogo xacobeo para favorecer o avellentamento activo

O grupo Saúde Mental e Psicopatoloxía da USC está a traballar nas posibilidades que as Tecnoloxías da Información e das Comunicacións (TIC) achegan para o que se coñece como envellecemento activo, un concepto que abrangue diferentes e complementarias metodoloxías para garantir a saúde dos nosos maiores. Máis polo miúdo, o grupo avalía a eficacia que pode acadar un videoxogo en liña, unha plataforma virtual e a correspondente aplicación.

O tipo de videoxogo desenvolvido non é outro que unha aventura gráfica baseada no Camiño de Santiago. En detalle, céntrase nun personaxe protagonista concreto, Jacobo, integrando ao xogador nunha narrativa da que xorden interaccións con camiñantes e habitantes da contorna xacobea, elementos diversos e crebacabezas. O obxectivo é achegar ferramentas psicolóxicas e adestrar a capacidade cognitiva das persoas usuarias.

A intervención comprende oito módulos de 60 minutos de duración cada un, a razón dun por semana, con tarefas entre sesións para practicar as habilidades adestradas na súa vida real. Segundo explica o grupo de investigación, o proxecto focalízase en tres áreas: prevención da depresión, estimulación cognitiva e hábitos de vida saudábel. ■

A revolución informática

Por Fernando Suárez, presidente do CPEIG

Non cabe dúbida de que os progresos asociados a Internet e ao uso da informática están a marcar os primeiros anos do milenio e están a cambiar todos os niveis da sociedade, a economía e a industria. Pero os avances asombran non só polo extraordinario da súa capacidade, senón tamén pola rapidez coa que se producen.

Fálase do comezo da Cuarta Revolución Industrial. Se facemos un breve repaso histórico, podemos lembrar que a primeira orixinouse por mor da aparición da máquina de vapor; a segunda, tras a incorporación da producción en cadea ao proceso de fabricación e a terceira, polo maior nivel de automatización que proporcionou a electrónica.

Na actualidade, os desenvolvementos en Internet das Cousas, Intelixencia Artificial, Realidade Aumentada e Virtual, robótica, nanotecnoloxía, vehículos autónomos, impresión 3D, xemelgo dixital e outras tecnoloxías facilitadoras esenciais (TFE) avanzan a un ritmo sen precedentes. Son tecnoloxías moi diversas, pero cun denominador común: a INFORMÁTICA.

É importante entender o cambio de papel desta disciplina. Como pasou de ser unha simple ferramenta de automatización, a ir tomando progresivamente un papel completamente diferente: o dunha ferramenta cunha enorme capacidade de análise de datos e que é capaz de aprender mediante diversos métodos a través de procesos como o *Deep Learning* ou o *Machine Learning*.

Poderiamos dicir que a gran diferenza coas anteriores revolucións industriais é que o impacto de calquera das tecnoloxías emerxentes non só é inmediato a nivel global, senón que ademais implica a todos os sectores, non unicamente o industrial. Por tanto, falar de Cuarta Revolución Industrial sería menosprezar gran parte das posibilidades do avance, que afecta tanto ao sector produtivo, como ao educativo, as relacións persoais, a política, a administración pública, …

Ás veces tamén erramos no uso da terminoloxía. Úsase o termo "novas tecnoloxías" tanto para referenciar estas TFE, como ferramentas que levan décadas entre nós. No avance da administración tamén vimos múltiples cambios en canto á denominación: administración electrónica, dixital, goberno aberto, etc.

Sen dúbida, o actual motor da sociedade é a INFORMÁTICA, que impulsa unha verdadeira revolución en todos os ámbitos sociais e económicos, potencia a innovación como motor da competitividade, democratiza o acceso universal a todo o coñecemento humano e mellora a calidade de vida de todos nós sempre que a desenvolvamos con ética e valores.

Dicía Isaac Asimov que "a ciencia reúne o coñecemento máis rápido do que a sociedade reúne a sabedoría". Mentres que o ritmo da política non cambiou moito desde os tempos do vapor, a informática pasou da primeira marcha á cuarta nun dicir amén. Temos nas nosas mans a maior ferramenta creada polo ser humano. Para utilizala en beneficio de todos, primeiro sexamos conscientes da que nos estamos referindo para poder coñecer todo o seu potencial. ■

O ano de Xela chega á súa recta final

Clara Pino e Pablo Vidal lanzan un disco de homenaxe á poeta de Sarria en colaboración con Política Lingüística

As celebracións da poeta Xela Arias, homenaxeada na edición 2021 do Día das Letras Galegas, seguen aínda activas nesta recta final de ano. Sen ir máis lonxe, o pasado 2 de decembro desenvolveuse unha das máis relevantes: a presentación do disco *Xela*, o último traballo de estudo dos músicos Clara Pino e Pablo Vidal. Os temas están xa dispoñíbeis nas plataformas, no Spotify ou tamén en Amazon Music, amais de en formato físico. No Facebook dos ditos artistas podemos atopar unha chea de datos sobre como foi collendo forma o proxecto ao longo destes meses.

Trátase dunha contribución musical que conta coa colaboración da Xunta, a través de Política Lingüística, e que consiste nunha escolma de cinco cancións que os artistas foron materializando sobre os poemas de Xela. Na cita, celebrada no Auditorio Xosé Neira Vilas da Cidade da Cultura, participaron Darío Gil, fillo de Xela, familiares e amigos da homenaxeada, os músicos Clara Pino e Pablo Vidal e mailo secretario xeral de Política Lingüística, Valentín García.

Na presentación, García salientou que esta contribución musical chega agora agora a nós neste último treito de 2021, poñendo un inmellorábel punto e final a un ano no que se foron publicando diferentes iniciativas para divulgar "entre o gran público a orixinalidade e o enorme interese da obra desta poeta". Neste senso, Valentín García mostrouse convencido de que partir de agora Xela Arias "será unha autora de referencia para moita máis xente e todos os anos serán, dalgún xeito, o seu ano".

García destacou que "a menos de 30 días de despedir o ano de Xela Arias, a Xunta de Galicia segue promovendo a apoiando iniciativas que gaban a figura da autora de *Intempérieme*". Unha das últimas é o traballo acabado de presentar no Gaiás no que se compilan as cancións que Clara Pino (amiga da universidade da poeta), e Pablo Vidal foron compoñendo a raíz dos poemas *Irás dirás virás, Non me conteño, Borracho, Teremos, terás e Trouxen augamel para agasallarte*, da autoría de Arias.

Neste marco, García recordou que o Goberno galego prevé aínda máis celebracións antes de pechar o ano, como a inauguración da última parada da exposición *Asinamos ser libres,* na Fundación Curros Enríquez, onde estará aberta ao público ata o vindeiro 17, ou a presentación dos *XLIV Cadernos Ramón Piñeiro. Celebración de Xela Arias Intempérieteme. Sobre a dificultade de traducírmonos*, tamén o venres 17 no Museo do Mar de Galicia, en Vigo. ■

Edición 28 dos Premios de Publicidade en Galego

O Parlamento de Galicia, o Foro Enrique Peinador e a Secretaría Xeral de Política Lingüística volven xuntar forzas para recoñecer as mellores contribucións á nosa lingua que se levaron a cabo este ano en materia de mercadotecnia e promoción. Deste compromiso conxunto xorden os Premios de Publicidade en Galego, que chegan xa á súa 28 edición distinguindo os esforzos das nosas empresas e entidades por normalizar o uso da nosa lingua nas novas correntes da comunicación comercial e do *marketing*. Distinguiranse os máis destacados traballos en Internet, radio, TV, prensa tradicional e, tamén, no ámbito educativo.

A Consellería de Cultura e Educación, a través da Secretaría Xeral de Política Lingüística, convoca, con periodicidade anual, os Premios de Publicidade en Galego, co obxectivo concreto "de promover o uso da lingua galega no ámbito publicitario en cumprimento do Plan xeral de normalización lingüística".

Na presente edición, establécense cinco premios, un por cada unha das seguintes categorías, segundo o medio de difusión: radio, televisión, Internet, prensa escrita e un recoñecemento extraordinario para proxectos elaborados polo alumnado de centros educativos.

Para cada categoría, (agás para a especialidade educativa), configúranse dúas modalidades de premio, de xeito que, polos traballos que resulten galardoados, recibirán cadanseu premio tanto a empresa anunciante como a axencia de publicidade.

O centro de *coworking* **A Proa** bota a navegar con 36 postos de traballo

O pasado 10 de novembro inaugurouse o que está chamado a ser un dos grandes centros de emprendemento innovador (innovador pola forma e o contido) da contorna de Compostela. Estamos a falar do centro de traballo colaborativo A Proa, situado nos lofts do Polígono de Novo Milladoiro (Ames), que se integra na Rede de Centros de *Coworking* da Deputación da Coruña (unha rede coimpulsada polos Concellos e a entidade provincial e constituída xa por nove centros na provincia). De feito, A Proa foi inaugurado polo alcalde de Ames, Blas García, e o presidente da Deputación Valentín González. O centro porá o foco nos sectores audiovisuais nas novas Tecnoloxías da Información e a Comunicación (TIC).

Participaron na inauguración unhas cen persoas, entre representantes de todos os grupos da Corporación municipal, empresarias e empresarios e múltiples medios de comunicación. Tamén fixeron acto de presenza o delegado do Goberno en Galicia e ex-rexedor de Ames, José Miñones, e Ana Belén Paz, concelleira de Promoción Económica.

O novo centro de *coworking* conta con 36 postos de traballo, tres salas de xuntas, zonas de recepción, descanso, reprografía e aulas de formación e eventos. O técnico de Promoción Económica, Jorge Couñago, dixo que as instalacións "están especialmente pensadas e orientadas cara ás novas apostas de emprendemento nos sectores do audiovisual e da tecnoloxía, reservando os seus postos a dous tipos de proxectos". Por unha banda, as usuarias e usuarios en fase de preincubación, é dicir, con iniciativas empresariais previas á posta en funcionamento, e por outra, as empresas en fase de incubación, con menos de dous anos de antigüidade. ■

Máis dun centenar de pemes benefícianse xa de ***Reiníciate*** da **Deputación de Lugo**

A Deputación de Lugo puxo en marcha esta tempada un ambicioso programa para lograr que a dixitalización chegue á meirande cantidade posíbel de pemes da provincia. Estamos a falar de *Reiníciate*, que vén de ser obxecto dos primeiros balances de actividade. Segundo lembrou nunha xuntanza empresarial o presidente provincial José Tomé, *Reiníciate* vén cun orzamento de 1M€ para prestar apoio gratuíto a pemes e autónomos da provincia con vistas mellorar o seu negocio a través da dixitalización. Máis de 100 empresas afrontaron os primeiros desafíos que arrancaron en Lugo, Vilalba, Viveiro e Antas de Ulla.

José Tomé explicou que este novo programa da Deputación forma parte do Plan de Impulso da Economía da Provincia lanzado pola Deputación para favorecer a recuperación do tecido produtivo fronte ao impacto da pandemia. "Trátase dunha iniciativa de formación e de asesoramento personalizado que ofrecemos de maneira totalmente gratuíta ás empresas para axudarlles a aproveitar os recursos das novas tecnoloxías para modernizar e mellorar o seu negocio", subliñou o presidente.

A iniciativa está dirixida a 500 empresas de calquera sector ou actividade, e de calquera dos 67 concellos da provincia de Lugo, que durante os próximos meses poderán participar nos diferentes desafíos que se poñan en marcha.

O programa está promovido pola Deputación e a EOI cun orzamento de 1.080.000€, achegados nun 85,9% pola Escola de Organización Industrial a través do Fondo Social Europeo, que supón 927.720€. A Deputación asume o 14,1% restante, o que supón 152.279€.

A axenda abrangue accións prácticas como a realización ou actualización da páxina web, a creación ou mellora das redes sociais, o posicionamento ns redes, a mercadotecnia dixital ou a implantación de programas de xestión ou facturación, entre outras.

A inscrición pódese formalizar na web lugoformaciondigital.es. Habilítase o teléfono 982 26 02 04 para resolver dúbidas que poidan xurdir. ■

Xunta e o **ITG** crearán un espazo para a investigación en drons

O Goberno galego, a través do presidente Alberto Núñez Feijóo, comunicou a aprobación dun convenio de colaboración co Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG) para desenvolver un espazo de investigación na Cidade das TIC da Coruña (a antiga Fábrica de Armas agora convertida, de xeito progresivo, nun gran foco de coñecemento e emprendemento tecnolóxico -dixital) que estará destinado á experimentación con drons no ámbito do transporte de pasaxeiros e mercadorías en zonas urbanas.

Feijóo informou de que a Xunta achegará algo máis da metade do investimento previsto, preto de 580.000 euros dos 1,16 M€, para executar actuacións como: o acondicionamento e reforma dun edificio da Cidade das TIC, o desenvolvemento dunha rede de seguridade, adquisición de equipamento específico e licenzas necesarias para realizar as probas de experimentación. O presidente tamén fixo saber que este proxecto Galaxylab "permitirá reforzar a fortaleza competitiva do Polo Aeroespacial de Galicia, avanzar no despregamento do sistema de xestión do tráfico aéreo non tripulado deseñado pola UE (U-Space), axustar os sistemas de xeoposicionamento e coordinar un espazo aéreo controlado real". ■

A Deputación da Coruña lanza unha campaña que une lingua e ciencia

A Deputación da Coruña lanzou unha campaña en Internet, a campaña #AsPalabrasDaCiencia, para fortalecer os vencellos entre lingua galega e divulgación científico-tecnolóxica. Fíxoo con motivo da celebración do Mes da Ciencia en Galega, a través da área de Normalización Lingüística. A través dela, poranse a disposición da cidadanía entrevistas, reportaxes, pílulas históricas e propostas de lecer. O obxectivo é achegar estes contidos a todos públicos, facendo especial fincapé no infantil e no xuvenil.

A través da campaña As Palabras da Ciencia a Deputación sorteará un telescopio e lotes de libros de divulgación científica entre as e os internautas que axuden a difundir a iniciativa, que se vai estender até o final de mes mostrando "o firme compromiso da institución provincial co mundo científico e a importancia de dinamizar a lingua nun sector de indubidable referencia social".

A iniciativa, que contará cunha imaxe gráfica propia, espallará nas redes sociais da institución provincial (Facebook, Twitter e Instagram) contidos que asocian os valores da ciencia co uso do noso idioma. ■

PuntoGal celebra o Nadal cunha nova promoción

PuntoGal quere celebrar a chegada do Apalpador cunha rebaixa no prezo dos novos dominios a través dos rexistradores sumados a esta promoción vixente entre os días 1 e 15 de decembro. Os interesados poderán obter o seu .gal por un prezo máximo de 10€ + IVE.

A campaña centrada na figura do Apalpador, figura tenra en recuperación como personaxe mítico que baixa polo Nadal a levar agasallos aos cativos, e deseñada por Xoana Pousa, creadora multidisciplinar coruñesa formada en Belas Artes, coñecida tamén coma Cuchiflainas polo seu proxecto de roupa, accesorios e ilustración.

Para poder aproveitar a promoción de desconto nos prezos do .gal que trae o Apalpador, é preciso dirixirse aos rexistradores Blacknight, Dinahosting, INWX, CDMon, Openprovider, Arsys, Radia ou OVH.com, que ofrecen distintas políticas de prezos e servizos con rexistro de dominios novos. PuntoGal recomenda visitar todas as páxinas das empresas participantes na promoción e atopar a que se adapte mellor ás súas necesidades. ■

TREBELLOS

O DJI Mavic 3 sitúase como o novo referente dos drons de consumo

Os drons de consumo de DJI estrean nova xeración cos novos Mavic 3 e Mavic 3 Cine, drons encartables con cámara que ofrecen grandes capacidades de voo, fotografía e diversión. O Mavic 3 está equipado cunha cámara Hasselblad con CMOS 4/3 cun obxectivo de 24 mm (capaz de disparar fotografías de 20 Mpíxeles) e zoom híbrido de 28x (a través dunha telecámara de 162 mm), os seus sensores de detección omnidireccional teñen un alcance de até 200 metros e as súas baterías achegan até 46 minutos de voo.

No apartado de vídeo pode gravar en 5,1K a 50 imaxes por segundo ou a 4K a 120 imaxes por segundo e, os usuarios máis esixentes poden facerse co modelo Mavic 3 Cine, como mellora admite a codificación no formato Apple ProRes 422 HQ para un mellor procesamento de vídeo e integra 1 TB de SSD.

A versión estándar do DJI Mavic 3 está á venda por 2.099 euros, o lote *voa máis* (con 3 baterías e outros accesorios) véndese por 2.799 euros e, finalmente, o DJI Mavic 3 Cine Premium (que inclúe numerosos accesorios) está dispoñible por 4.799 euros.

A nova cámara instantánea de Fujifilm combina experiencia analóxica e dixital

Fujifilm está a lanzar no Xapón unha curiosa cámara instantánea que chegará a Europa o 1 de febreiro de 2022, a Instax Mini Evo Hybrid, que combina un aspecto clásico e sofisticado coas funcionalidades dunha cámara instantánea analóxica e as posibilidades da fotografía dixital para gardar, compartir e imprimir imaxe.

A Mini Evo vén a ser unha cámara instantánea que integra 10 modos de obxectivo e 10 filtros de efecto película que poden combinarse como opción creativa, e que funciona con películas instantáneas Instax Mini, ou sexa, que as imaxes captadas poden imprimirse directamente dende a cámara, aínda que neste caso non hai por que facelo a cegas como acontecía coas cámaras instantáneas tradicionais, xa que a nova cámara inclúe unha pantalla LCD de 3 polgadas que permite opcións selección e edición, e as fotografías tamén se almacenan nunha tarxeta micro SD e incluso poden transferirse ao noso smartphone a través de Bluetooth. A súa aplicación móbil serve tanto para transferir as imaxes ao móbil (para así poder compartilas nas nosas redes sociais) como para empregar a cámara a xeito de impresora fotográfica, conseguindo así unha

Os auriculares Beats Fit Pro incorporan cancelación de ruído activa

Beats, a marca de Apple, presentou os novos auriculares sen fíos Beats Fit Pro, que chegarán a Europa a primeiros de 2022 en 4 cores distintas e están pensados para o uso no día a día e na práctica deportiva, xa que contan cun deseño que se suxeita con firmeza ao pavillón auditivo e tamén conta con resistencia a auga IPX4.

Pero o máis rechamante destes auriculares Beats é que están equipados co procesador Apple H1 (de xeito que compórtanse do mesmo xeito que os AirPods en combinación co iPhone) e inclúen tecnoloxía de cancelación de ruído, modo transparencia, Adaptive EQ e audio espacial con seguimento de cabeza, polo que serían o equivalente aos AirPods Pro, aínda que máis económicos, co único compromiso de non poder cargar o seu estoxo sen fíos.

A súa autonomía é de 6 horas de reprodución por auricular, que poden ampliarse outras 21 horas grazas ao seu estoxo de carga. Tamén contan con carga rápida, de xeito que en só 5 minutos conseguen autonomía para 1 hora.

O novo móbil para *gamers* de Asus ten até 18 GB de RAM

As capacidades de memoria dos smartphones están a chegar a niveis que poucos podían imaxinar, chegando a superar á meirande parte dos ordenadores portátiles do mercado, e como mostra diso temos os novos Asus ROG Phone 5s, con configuracións de entre 12 e 16 GB de RAM e 512 GB de almacenamento.

O ROG Phone 5s chega ao mercado cun procesador Qualcomm Snapdragon 888+ 5G e pantalla AMOLED de 6,78 polgadas e unha velocidade de refresco de 144 Hz e resposta táctil a 360 Hz de 1 milisegundo, deixando claro que estamos ante un móbil potente que busca a maior velocidade para experiencias de xogo. Esta orientación aos xogos tamén nótase nos Air-Triggers que facilitan múltiples entradas para un control total, altofalantes frontais estéreo de calidade audiófila e unha estrutura térmica optimizada con AeroActive Cooler 5. Os xogadores tamén agradecerán unha impresionante batería de 6.000 mAh con carga rápida de 65 watts capaz de completar o 60% da carga en 18 minutos.

Este impresionante móbil para xogadores chega ao mercado a un prezo de 999 euros con 12 GB de RAM, mentres que o modelo con 16 GB de RAM incrementa o seu prezo até os 1.099 euros e o modelo mellor equipado tería 18 GB de RAM e un prezo de 1.299 euros.

Realme sobe ao carro das tabletas con Android

As tabletas con Android parecen querer vivir un rexurdir da man dos fabricantes chineses, e tras chegar ao mercado a Xiaomi Pad 5, temos agora a Realme Pad, cunha pantalla de 10,4 polgadas e un deseño con só 6,9 milímetros de grosor, que véndese a 259 euros con 4 GB de RAM e 64 GB de almacenamento interno.

Esta interesante tableta funciona cun procesador MediaTek Helio G80; está equipado con 4 altofalantes Dolby Atmos (de xeito que gozamos de son estereofónico sen importar como suxeitemos a tableta); a súa batería de 7.100 mAh con carga rápida de 18 watts promete unha autonomía de até 12 horas seguidas de reprodución de vídeo; as súas cámaras frontal e traseira son de 8 Mpíxeles (contando a frontal cun grande angular que recolle un campo de visión de 105 graos); incorpora 2 micrófonos para conseguir captar a voz con claridade e poder eliminar automaticamente o ruído de fondo; e para os que non teñan dabondo coa súa capacidade de almacenamento, pode ampliarse con tarxetas de até 1 TB.

Huawei comercializa uns auriculares con forma de lapis labial

Huawei está a iniciar en varios mercados (como Xapón, China, Alemaña, Italia, Portugal e Perú) uns nosos auriculares sen fíos con cancelación de ruído que resulta moi rechamantes polo seu deseño, xa que o seu estoxo de carga simula ser un lapis de beizos, ao que tamén contribúe o feito de que os auriculares no seu interior sexan de cor carmesí. O Huawei FreeBuds Lipstick aínda non teñen confirmada a súa distribución en España, pero xa sabemos que no país veciño custan 249,90 euros, polo que parece evidente que o fabricante chinés quere que se perciban como un produto de luxo.

Cada auricular só pesa 4,1 gramos, conseguindo así que sexan moi confortables. Contrólanse mediante xestos táctiles en calquera dos auriculares. A súa autonomía é de até 4 horas (2,5 horas coa cancelación de ruído activada) que poderían ampliarse até 22/14 horas co seu estoxo de carga.

Aínda que os Huawei FreeBuds Lipstick estean orientados a dispositivos con EMUI, funciona con Bluetooth 5.2, polo que poden empregarse sen problema con calquera trebello con iOS ou Android, podendo destacarse tamén que a súa carga realízase mediante USB-C e os auriculares teñen resistencia IPX4.

Xbox One | Xbox Series X|S | PC

FORZA HORIZON 5

Aposta pola accesibilidade

A semana que vén lanzarase o xogo de condución *Forza Horizon 5*, que promete converterse na sensación da tempada como aconteceu cos seus predecesores.

O xogo permitirá axustar a súa velocidade para o xogo fóra de liña, de xeito que os novatos poidan ter o seu tempo para collerlle o truco ás súas mecánicas con facilidade; conta cun modo de alto contraste para que os menús e os textos sexan máis doados de distinguir para os xogadores; ten un modo destinado aos daltónicos, que permite axustar a configuración das cores; os subtítulos poderán activarse e desactivarse, mudar de tamaño, axustar a opacidade do seu fondo e incluso contar con palabra chave destacadas; poderanse mudar o tamaño dos textos do xogo e dos menús; incorpórase un narrador que pode ler os textos, botóns e outros elementos en pantalla; para participar no chat de voz cóntase con opcións de texto-a-voz e voz-a-texto; poderase desactivar o movemento dos fondos; e tamén será posible fixar a duración das notificacións no xogo.

A todas estas facilidades únese algo especialmente rechamante: a posibilidade de contar cunha intérprete de linguaxe de signos durante as escenas cinemáticas do xogo, aínda que esta novidade só está dispoñible en lingua de signos para EE.UU. e Reino Unido.

PC | Xbox One | Xbox Series X|S | PS4 | PS5

CYBERPUNK 2077

Terá versión para consolas de nova xeración en poucos meses

CD Projekt Red, o estudio polaco detrás do polémico *Cyberpunk 2077*, vén de presentar os seus resultados trimestrais, aproveitando a ocasión para dar detalles sobre as súas planificación para os vindeiros meses, que agradecen os que aínda teñan confianza depositada na compañía e os seus traballos en curso.

Lembremos que CD Projekt Red adiou a planificación prevista para *Cyberpunk 2077*, para centrarse en corrixir os seus problemas técnicos antes de incorporar novas funcionalidades, e finalmente sabemos que no primeiro trimestre de 2022 o xogo contará con versións para consolas de nova xeración, que actualmente poden gozar do xogo grazas á retrocompatibilidade, e que en poucos meses contarán cunha versión mellorada que os actuais usuarios recibirán sen custo adicional. Cómpre así lembrar que os interesados en facerse co xogo para PS5 ou Xbox Series X|S teñen agora interesantes ofertas para mercar as versións de PlayStation 4 e Xbox One. Temos así que aínda que *Cyberpunk 2077* foi un dos lanzamentos máis catastróficos da industria dos videoxogos, economicamente segue a ser un produto que funciona moi ben, e incluso está a gozar de grandes vendas estes días.

Coa vista posta na nova xeración CD Projekt Red tamén confirmou que teñen previsto lanzar no segundo trimestre de 2022 unha versión de *The Witcher III: Wild Hunt* para consolas de nova xeración, que incluirá melloras visuais, todas as expansións do xogo e contidos adicionais inspirados na serie de Netflix inspirada na mesma saga de libros que o xogo.

Xbox One | PS4 | Nintendo Switch| PC

ASTÉRIX E OBÉLIX

Convídannos a dar lapotes aos romanos no seu novo xogo

Os personaxes de Astérix e Obélix teñen toda unha tradición de xogos de repartir labazadas mentres se avanza polo escenario, e dentro deste xénero encaixa o novo *Astérix & Obélix: Slap Them All!* (coñecido como *Astérix & Obélix: Baffez-les Tous!* en Francia, que sería algo así como Astérix e Obélix: Batede en todos!), título que saíu á venda para Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch e PC a un prezo de 39,99 euros.

O xogo sitúanos nunha aldea da Galia no ano 50 antes de Cristo, de onde parten os heroes creados por Goscinny e Uderzo loitando contra o Imperio Romano percorrendo numerosos escenarios de xeito horizontal mentres reparten lapotes variados. Poderemos encartar tanto a Astérix como a Obélix, sendo posible empregar o modo multixogador local cooperativo para manexar a ambos personaxes á vez.

Astérix & Obélix: Slap Them All! ten un modo de Aventura baseado nos álbums de banda deseñada, de aí que os seus gráficos debuxados a man cadren moi ben con este título que tamén inclúe minixogos para que esta creación de Mr. Nutz Studio para Microids sexa máis rica e satisfactoria para os seareiros dos galos máis célebres de todos os tempos, que atoparán un xogo que case podería considerarse unha homenaxe á creación orixinal de Goscinny e Uderzo.

IOS | Android

OS PIKMIN

Chegan ao móbil

Niantic, Inc., o estudio de videoxogos involucrado en éxitos como *Pokémon GO*, volve á carga da man de Nintendo con *Pikmin Bloom*, xogo que facendo unha vez máis uso da xeolocalización e da realidade aumentada convídanos a xogar cos Pikmin que podemos descargar dende España nas súas versións para iOS e para Android.

O xogo tivo que lanzarse de xeito progresivo por mor do elevado número de usuarios interesados en xogar coas divertidas criaturas semellantes a unha planta coas que podemos interactuar, axudándoos a medrar e enchendo o mundo de flores.

Para que medren máis Pikmin será preciso que o usuario camiñe, de aí que estamos ante unha aplicación móbil, que rexistrará a nosa actividade física, para que así poidamos progresar mantendo hábitos saudables. Canto máis camiñemos máis doado será incrementar o noso pelotón de Pikmin, dos que nacerán pétalos que poderemos plantar mentres camiñamos para deixar un rego de flores ao noso paso.

No xogo tamén podemos sacar fotografías de recordo e recoller froita e plántulas, deixando claro que estamos ante un título que aposta por un ritmo moi pausado, centrándose en plantar flores e percorrer o mundo, aproveitando a conectividade para ver o rastro que deixan o resto de xogadores, e animando ao usuarios con retos diarios que ir superando.

Viaxe ao país da billarda e a pita cega

En marcha a páxina web e aplicación móbil definitivas dos xogos populares galegos

O Consello da Cultura Galega e o Observatorio do Patrimonio Lúdico veñen de xuntar forzas para dar unha nova e perdurábel vida aos xogos tradicionais da nosa terra. Farano poñendo o foco nos principais faladoiros actuais da poboación xuvenil: os faladoiros en liña. O resultado deste labor conxunto do CCG e o observatorio é *Xogos tradicionais*, unha páxina web e unha aplicación móbil dispoñíbel para Android e Apple.

Tanto unha ferramenta coma outra conteñen información de medio centenar de xogos que se poñen a disposición da cidadanía, entre os que se atopan, entre outros moitos, *a pita cega o puño puñete, a petanca, a chave ou a cadeira de raíña*. Tamén hai propostas para empregar con diversos trebellos, como a mítica billarda, de cuxos procedementos se nos informa polo miúdo.

A proposta foi dada a coñecer o pasado 11 de novembro por Rosario Álvarez; o coordinador técnico, Manuel Gago; e dous representantes das diferentes entidades que integran o Observatorio, Paco Veiga e Xosé Manuel Barreiro.

Ademais, Manolo Charrancas, da Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional, lanzou o peón máis pequeno do mundo.

Por certo que o CCG e o observatorio non elixiron por casualidade a data do 11 de novembro para presentar esta iniciativa lúdico-tecnolóxica, xa que coincide coa festividade de San Martiño, unha celebración que de antigo vén acompañada dun refrán que é un convite inequívoco a brincar: *Polo San Martiño peóns ao camiño*. Segundo se fixo saber na presentación, alén do medio centenar de xogos populares que acubilla a web e a aplicación de partida, estas permiten máis dun centenar de combinatorias. O proxecto nace coa intención de "revitalizar o seu uso para que volvan formar parte do día a día da nosa sociedade" apuntou a presidenta Rosario Álvarez. Unha idea na que tamén incidiu Paco Veiga, do Observatorio do Patrimonio Lúdico, que concretou que "a idea é que nun minuto se poida poñer en práctica o xogo".

Non un simple catálogo

O proxecto non é un catálogo, sinalaron, engadindo que en realidade foi concibido "para que os xogos poidan ser recuperados e usados, achegando un apoio para nais, pais e docentes que queren incorporar os ancestrais xogos da nosa cultura ao acervo familiar, para que poidan consultala con facilidade en interior e en exterior, no rural e no urbano".

Álvarez e Veiga tamén salientaron o feito de que as propostas lúdicas incluídas non "están descritas", senón que veñen cunhas mínimas indicacións para "entender a esencia do xogo e unha serie de ilustracións que serven para explicar o xogo e que axudan máis que as propias fotografías". A ilustradora é Nuria Díaz (Vilagarcía de Arousa, 1982).

Manuel Gago, responsábel técnico do proxecto, apuntou na presentación que se realizará unha actualización anual e explicou a distribución interna dos contidos. Así, dixo, os diferentes xogos están clasificados por idades (as diferentes idades da vida), por obxectivos (grandes categorías de xogos) e por tipos de xogos máis miúdos.

A aplicación de *Xogos Tradicionais* pode descargarse de balde desde a App Store e desde a Play Store de Android, así como desde o sitio web xogostradicionais.consellodacultura.gal.

As entidades

O proxecto é o resultado da colaboración do Consello da Cultura Galega co Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego, entidade que agrupa á Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional (AGXPT), a Asociación de Xogadores/as da Chave da Santiago; a Brinquedia, Rede Galega do Xogo Tradicional; o Museo Etnolúdico de Galicia (MELGA), de Ponteceso; a Odaiko Krea, SL; o recuncho das argalladas, museo de Vilanova de Lourenzá; a Xogos Populares e Tradicionais (Santalla - A Pontenova) e a Xogos Tradicionais Muimenta (XOTRAMU), máis a unha serie de persoas a título individual (Antón Cortizas Amado, investigador dos xogos e xoguetes tradicionais; Apolinar Graña Varela, investigador da Universidade de Navarra; Carmela Sánchez Aríns, investigadora e técnica do patrimonio; Ismael Álvarez López, investigador da Universidade de Burgos; Manuela Vázquez Coto, investigadora da Universidade da Coruña). Ademais, colaborou poñendo os xogos en imaxes Antonio Ferrer Moreira, do CEP Campolongo de Pontevedra. ■

Culturgal puxo o foco nos videoxogos

O Hub Audiovisual quere converter o sector galego nun referente mundial

No marco da nova edición de Culturgal, celebrada a última *finde* de novembro no Pazo da Cultura de Pontevedra, presentáronse as liñas principais de traballo do Hub Audiovisual, que está a deseñar a Xunta de Galicia en colaboración coa asociación Videoxogo.gal, sendo un dos seus obxectivos clave fortalecer este sector e convertelo nun referente internacional.

O director da Axencia das Industrias Culturais (AGADIC), Jacobo Sutil, e Manuel Rey e Luz Castro, secretario e tesoureira de Videoxogo.gal, foron os encargados de debullar as claves da iniciativa, na que participan representantes de catro destacadas empresas galegas do sector para abordan os proxectos que están a ultimar nestes momentos: *Intruder in Antiquonia,* de Aruma Studios; *The Waylanders,* de Gato Studio; *Super Woden GP*, de Víctor Justo, e *Rai,* de Wood Games.

Sutil destacou que os catro proxectos "son un reflexo do talento creativo, técnico e empresarial arredor dos videoxogos en Galicia", razón pola que a Xunta traballa na primeira iniciativa autonómica de fortalecemento e vertebración "dun sector con gran capacidade de crecemento", dixo. Trátase dun dos principais eixos do Hub Audiovisual da Industria Cultural, que o Goberno galego acaba de poñer en marcha e para o que conta cun orzamento de 9,6 M€ do Fondo Europeo de Desenvolvemento Rexional (FEDER).

Segundo engadiu, o sector dos videoxogos "será o destinatario dun polo de aceleración empresarial e dun fondo específico para o desenvolvemento de proxectos, ademais doutra serie de accións transversais". ■

Presentación da novela interactiva *Ti Primeiro*

Ti Primeiro, novela visual e interactiva creada por Roberto Alvite e impulsada pola produtora galega Melgo Cinema, presentouse o pasado 28 de novembro no marco do evento Cultugal, en Pontevedra. A novela, pioneira polo seu contido pero sobre todo polo seu formato (mesturando o audiovisual, a literatura e os videoxogos), lanzouse o mes de agosto nas plataformas con feitura de aplicación móbil (dispoñíbel para iOS e Android e en seis idiomas, incluído o galego) e un mes despois deste lanzamento xa tiña rexistradas máis de 10.000 descargas.

Entendendo a xeografía con aventuras gráficas

Empregar videoxogos ou a Realidade Virtual para familiarizar aos estudantes de ensino medio coa cartografía e a intelixencia espacial. Este é un dos grandes cometidos do programa Mapas Divertidos, impulsado polo Departamento de Xeografía da Universidade de Santiago con financiamento do Consello Social da USC e co apoio técnico da consultora Tecnoloxías e Sistemas de Galicia-Tysgal. O programa é unha iniciativa itinerante que inclúe no seu programa accións de divulgación en 53 comarcas galegas ao longo deste curso.

A primeira fase do proxecto céntrase na formación do alumnado a través de actividades presenciais nos propios centros ao longo do presente curso académico. O CPR Plurilingüe SEI San Narciso, en Marín, e o IES Laxeiro, en Lalín, foron os primeiros en participar neste programa que continuou o 29 de novembro,no IES Plurilingüe de Ames.

A segunda fase do proxecto, prevista para comezar na primavera, consiste nunha serie de xornadas de portas abertas na Facultade de Xeografía e Historia.

Entre os obradoiros postos en xogo inclúese unha visita virtual á Facultade de Xeografía e Historia en 360º, un taller de fotointerpretación (o proceso de examinar as imaxes aéreas co gallo de de identificar e interpretar os diferentes elementos da superficie terrestre) e actividades formativas con mapas togográficos interactivos.

O programa tamén pon o foco nas posibilidades de coñecemento que achegan os videoxogos e a Realidade Virtual, mostrando diferentes exemplos de como estes recursos nos axudan a entender e manexar os mapas, como por exemplo o popular *Fornite*, no cal se nos convida de xeito indirecto pero moi instrutivo a introducirnos nas metodoloxías e obxectivos da fotointerpretación. *Mapas Divertidos,* nas súas actividades no IES Laxeiro de Lalín, desenvolveu un obradoiro baseado na relación entre videoxogos e cartografía.

gallegopereira
ROSA de los VIENTOS
Luis Escuris Batalla
RIANXEIRA
PUERTO DE CELEIRO
MERLUZA GALEGA DO PINCHO
Berberecho Noia
BERBERECHO DE NOIA
CABO DE PEÑAS

www.galiciacalidade.gal