codigocero.com

Revista de ciencia e tecnoloxía

Nº 225

Código cero

20 ANOS INFORMANDO

Sen elas non hai informática

O 28 de abril celebramos o Día das Rapazas nas TIC

20 anos de Balidea

Repasamos as claves do éxito da empresa galega

Proxecto FIREPOCTEP

Búscanse ideas innovadoras para o sector forestal

Ante todo libres

O Congreso esLibre desembarca en Vigo o 24 de xuño

Tecnoloxías para usar... e para crear

Quece motores a Maker Faire Galicia

Unha historia (TIC) para contar

O CPEIG impulsa un museo virtual da informática

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 225
(abril - maio 2022)
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 8, 9 e 32 Freepik.com

Foto páxina 1 Shutterstock

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 225

REPORTAXES

4 Entrevistamos a Juan Naya, formador de Vitae Consultores

5 FIREPOCTEC impulsa respostas innovadoras contra os desafíos do cambio climático

6 Sherpa do Mar remata a súa andaina lanzando ao mercado unha ducia de revolucionarias startups

7 O CITIC reuniu a investigadores europeos para solucionar retos financeiros

8 Os enxeñeiros en Informática da nosa terra celebran o Día da Internet co foco posto nos maiores

9 GAIN lanzas a axudas á innovación de InnovaPEME e DeseñaPEME

10 AMTEGA lanza varias medidas de choque para garantir o acceso universal á eAdministración

11 AMTEGA e RETEGAL mellorarán a cobertura de telefonía móbil en 290 núcleos

12 O CPEIG impulsa o museo virtual da informática

13 A Deputación de Ourense e a UVigo cooperan para crear un laboratorio na ESEI

15 O CESGA celebrará o Día das Rapazas nas TIC na compaña de Laura Martínez, Edita de Lorenzo, Dhaunae de Vir e Lucía Ardao

14 A Rede é un fervedoiro de iniciativas contra as desigualdades e os machismos tecnolóxicos

15 O CESGA celebrará o Día das Rapazas nas TIC

16 Balidea comparte con nós os seus principais fitos logo de vinte anos de andaina

18 O Congreso esLibre desembarca en Vigo e a Maker Faire Galicia faino en Compostela

20 Comezan as actividades (presenciais e online) para celebrar o Día das Letras Galegas

21 O Fondo de Proxectos Culturais Xacobeo achegou o ano pasado 190 produtos dixitais

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

NOVAS

24 Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

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

XOGOS

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

30 O ámbito galego do lecer dixital encara o inicio da primavera con novidades moi relevantes

Juan Naya | formador de Vitae Consultores

“Sabemos o que facemos hoxe en materia tecnolóxica, pero mañá todo pode cambiar”

— O mundo cambia e o mundo tecnolóxico ten aínda un ritmo máis acelerado. Na consultora Vitae, amais de adestrarnos no manexo das ferramentas de xestión, análise de datos e comunicación máis avanzadas do panorama TIC, tamén se nos mostra como permanecer en estado de continua actualización. Nesta entrevista falamos con Juan Naya, formador de Vitae e encargado de achegar aos nosos profesionais aos segredos de Power BI e DAX avanzado, potentes ferramentas para o tratamento de datos no eido empresarial.

–Podemos ser bos profesionais TIC sen formarnos nin actualizar os nosos coñecementos?

- Se hai tempo que se di que estamos na era da información, de nada valerá se non vai da man dunha aceleración na formación e o adestramento. Diría que estamos máis preto da era da aprendizaxe. Sabemos o que estamos facendo hoxe, pero mañá todo pode cambiar. Pode aparecer unha nova oportunidade, un novo produto. Temos que estar capacitándonos de continuo. Afondando no que sabemos, reciclándonos se é preciso, pero sempre coa vista posta ao noso arredor. Aprendamos cousas novas cada día, aínda que non sexan directamente do noso eido de acción, porque todo isto nos vai axudar a medrar.

- Que papel xoga vostede na nova oferta formativa de Vitae para o ano que vén de comezar?

- O meu labor é organizar formacións na ferramenta de Microsoft Power BI, e ferramentas de xestión da información. Hoxe en día consumimos moita información de BBDD de ERP levándoas ao Excel. Esa é a realidade. Pero hai máis cousas que se poden facer. Dun modo ben ordenado, e seguindo os pasos adecuados, seremos capaces de ter a información que cada vez teñen máis usuarios, que queren saber utilizar, saber crear cadros de mando, informes que compartir, dun modo moi potente, consistente e visual.

- Nun plano máis específico, resúmanos o tipo de recursos que poñen en xogo as ferramentas Power BI e Dax Avanzado para os nosos profesionais e empresas TIC, ferramentas que vostede mostra como utilizar a través da consultora Vitae...

- Power BI é unha aposta moi potente de Microsoft para a xestión e visualización da información. Ofrece posibilidades de conexión a centos de orixes diferentes cos seus conectores. Permite preparar os datos, modelalos e crear os cálculos que poidamos precisar para visualizar a información demandada polo consumidor. Co consumidor de informe no centro, deséñanse os informes que dean resposta as súas preguntas de negocio. Esta información será sinxela de compartir e consumir no diferentes dispositivos. Por suposto, pódese actualizar a información de modo programado, crear alertas, etc. Pola súa banda, DAX é a linguaxe coa que se realizan os cálculos no modelo. É unha linguaxe de funcións, que pode ofrecer coma resultados valores escalares, os clásicos que levaríamos a unha táboa dinámica pero tamén táboas. De maneira que tamén é unha linguaxe de consultas. Como din os grandes gurús do DAX, os italianos Marco Russo e Alberto Ferrari: “DAX é simple, máis non é sinxelo”.

- Por que son tan importantes e cruciais estas ferramentas para garantir o éxito dun proxecto?

- Estas ferramentas, ao tratar coa xestión e a visualización da información das compañías rematan por ter unha gran importancia. Os cadros de mando que se mostran, os paneis informativos que van consumir as persoas da empresa e que serán fundamentais na toma de decisións da compañía, dependen de que a información que se lles subministre estea ben estruturada, e por suposto, que sexa certa.

- Pode un profesional do ámbito informático facer o mesmo curso sobre o mesmo contido en diferentes ocasións? Recoméndase facelo?

- Como dicía, os avances e os cambios son constantes nestas ferramentas e, tamén, nas que están ao seu arredor. De modo que aínda que quixésemos sería difícil dar dúas veces o mesmo curso. A estrutura pode ser similar en moitos casos, pero os contidos, poden, e deben ir mudando. As formacións en aberto levan un programa máis específico, no que se trata de ensinar certas propiedades desa ferramenta, casos nos que aplicar, solucións que imos obter, camiños polos que seguir, recursos... Nos cursos que se preparan para realizar *in company* sempre poden levar unha compoñente máis *ad-hoc*, no programa e nos contidos. De modo que se enfoquen máis a necesidades a resolver.

Hoxe en día a especialización e o cariño cara ao cliente é o que che axuda a marcar a diferenza, gañar a confianza dos clientes, que queden satisfeitos, que aproveiten o aprendido e que queiran repetir con novos contidos. ■

Contra os lumes, coñecemento e innovación

O proxecto FIREPOCTEP lanza un *accelerathon* na procura de ideas para o sector forestal en España e Portugal

Temos resposta para o cambio climático e esta reposta está no coñecemento avanzado, na innovación, na transformación tecnolóxica e na transferencia de coñecemento. E, tamén, por suposto, na colaboración. Estes elementos están na base do proxecto FIREPOCTEC, no que que traballan arreo 21 entidades de España e de Portugal, entre as que se atopa, pola nosa terra, a Fundación Empresa Universidade Galega (FEUGA), e tamén EnergyLab e a Universidade de Vigo. Ao abeiro de FIREPOCTEC, financiando polo programa europeo Interreg POCTEP, lanzouse un *accelerathon* na procura de ideas innovadoras para o sector forestal en España e Portugal. A convocatoria xa está aberta e os proxectos gañadores contarán con mentorización e acompañamento para a convocatoria de financiamento europeo Life+.

FIREPOCTEP ten como principal obxectivo pór en uso as boas prácticas conseguidas para a prevención de grandes incendios forestais entre España e Portugal e favorecer a continuidade das mesmas. Deste obxectivo xorde a necesidade de impulsar novos proxectos, acompañándoos co coñecemento adquirido durante o proxecto e os anos de experiencia dos socios.

O prazo para inscribirse no *accelerathon* péchase o próximo 23 de maio e a partir de aí empezarase a traballar tanto no desenvolvemento da proposta como no *networking* necesario para levar a cabo o proxecto. O 21 de xullo, tras a deliberación do xurado, coñecerase a idea gañadora do Accelerathon FIREPOCTEP a través dun *webinario* final.

A iniciativa de aceleramento, organizada por FINNOVA en colaboración con diferentes socios do consorcio, consta de catro fases:

- Fase de inscrición: para inscribirse é necesario ter unha idea innovadora relacionada coa xestión forestal ou prevención e extinción de incendios no territorio español e/ou portugués. Valorarase que sexa unha proposta transfronteiriza. Non é necesario que estea desenvolvida en profundidade.
- Fase de traballo e mentorización: a organización unirá en grupos de traballo aquelas ideas que se complementen ou reforcen. Traballarase no desenvolvemento e viabilidade da proposta.
- Clausura: trala deliberación do xurado, elixirase a proposta gañadora.
- Proposta final: o premio do Accelerathon FIREPOCTEP consistirá na mentorización e o acompañamento da proposta gañadora por parte de Finnova até a súa presentación oficial na convocatoria de financiamento europeo Life+.

A fundación FEUGA, como socia colaboradora, formará parte do xurado xunto con outros socios como BALAM Galpagro, Universidade de Évora e Cimbal, ademais de achegar a un dos mentores expertos no programa Life+ que aconsellará e guiará aos participantes.

Máis información e inscricións na web: http://accelerathon.firepoctep.eu/. ■

Na procura dunha **mellor relación co medio mariño**

Sherpa do Mar remata a súa andaina lanzando ao mercado unha ducia de revolucionarias *startups*

O proxecto europeo Sherpa do Mar rematou a súa andaina impulsando o lanzamento ao mercado dunha ducia de firmas innovadoras que, dende diferentes frontes e a través de formatos diversos, modernizan o sector mariño-marítimo da contorna galego-portuguesa. No balance que coincide co remate do proxecto tamén se fixo saber que Sherpa do Mar (liderado polo Grupo Rede, o Campus do Mar e a Oficina de I+D da UVigo) contribuíu, dende a súa posta en marcha en 2019, á modernización e á competitividade de 120 empresas.

Así se expuxo o pasado 31 de marzo no evento de peche e divulgación de resultados desta iniciativa transfronteiriza, unha xornada na que se explicou que grazas aos recursos xerados a través da cooperación galego-lusa foi posíbel lanzar ao mercado 12 novas iniciativas empresariais intensivas en coñecemento no ámbito mariño-marítimo da Eurorrexión favorecendo, á súa vez, a xeración de emprego, o apoio a 20 empresas para desenvolver a súa competitividade empresarial a través de actividades innovadoras e a elaboración de diagnoses personalizadas de desempeño innovador a 120 empresas de Galicia e norte de Portugal con actividades relacionadas co mar.

A xornada, retransmitida vía *streaming*, tivo lugar na sede da Axencia Galega de Innovación en Santiago de Compostela (GAIN) e nela contouse coa participación do catedrático de Organización de Empresas e coordinador do grupo de investigación Rede da Universidade de Vigo, Xosé Henrique Vázquez, e a directora da Área de Servizos de GAIN, Patricia Fernández Liz.

Estes 12 proxectos empresariais lanzados ao mercado teñen en común ser proxectos emprendedores, valorizados e acelerados no programa Sherpa Journeys, de base tecnolóxica e que achegan solucións innovadoras ás necesidades actuais do ámbito mariño-marítimo. "Abranguen sectores diversos, como o acuícola, o portuario, o conserveiro ou o turístico e aplican tecnoloxías punteiras a retos como a dixitalización, o uso sustentábel de recursos, a seguridade, o ecoturismo ou a rastrexabilidade alimentaria", apuntou a responsábel do proxecto, Andrea Ogando, investigadora do grupo Rede.

O abano de empresas que saen ao mercado baixo o selo de Sherpa do Mar son **Abzu,** unha plataforma de operacións portuarias baseada na tecnoloxía *blockchain* que permite aforrar tempo e diñeiro nas operacións portuarias de forma pioneira; **ActiveAlgae**, onde traballan con algas pouco comúns para empregalas na industria cosmética sempre co obxectivo de minimizar o impacto ambiental; **Basemar,** firma que achega unha solución para sinalizar os viveiros de mariscos, unha baliza de sinalización marítima con fondeo ecolóxico; **Bima**, que permite dixitalizar e modernizar a metodoloxía de traballo dos sector marítimo-pesqueiro e **Bioprana**, que parte dun cóctel de microorganismos que aceleran a descomposición da materia orgánica e ofrece numerosas vantaxes á industria acuícola (menor impacto ambiental, maior sustentabilidade e benestar animal...).

Amais, de cara a evitar o impacto económico e medioambiental que causan os arredor de 1.500 contedores que se funden cada ano nos mares e océanos, xurde **Cobs,** un dispositivo de localización instantánea que permite identificar estes contedores e evita o seu afundimento. Pola súa banda, **Fish & Food Technology** vai dirixida a mellorar o rastrexo e localización dos produtos da pesca, e **Kersship** é un novo motor propulsor para buques que permite unha maior autonomía enerxética, reduce as emisións e evita riscos de colisión.

Ademais, **MytUniSex** dedícase á produción intensiva de mexillón unisex todo o ano, de cara a satisfacer a demanda de mexillóns do xénero Mytilus, de gran valor comercial no mercado e moi apreciados polo consumidor. A listaxe de empresas complétase con **Sailing for Science**, ecoturismo mariño baseado na sustentabilidade; **Subgo**, iniciativa que apoiada na Realidade Virtual crea experiencias inmersivas nos fondos mariños; e **ValBioSea**, dirixida a avaliar o potencial das algas invasoras presentes nas costas galegas e separar os seus compostos bioactivos para que poidan ser usados na industria alimentaria, cosmética ou farmacéutica sen atentar contra a biodiversidade do medio mariño.

O proxecto europeo Sherpa do Mar arrancou no verán de 2019 cun orzamento total de 997.184 €. ■

citic

O futuro da banca, no CITIC

O centro da UDC reuniu a investigadores europeos para solucionar retos financeiros

O Centro de Investigación TIC (CITIC) da Universidade da Coruña congregou este mes de abril a preto de trinta investigadores procedentes de Países Baixos, Bélxica, Italia e España para traballar conxuntamente na resolución de problemas propostos por empresas do sector financeiro. *A Study Week with the Financial Industry* enmarcouse no Doutoramento Industrial Europeo ABC-EU-XVA da convocatoria MSCA do Programa Marco Horizonte 2020.

Nas xornadas, que se desenvolveron do 19 ao 22 de abril, o persoal investigador reuniuse para traballar en equipos na resolución de tres retos expostos polos socios industriais; son Abanca, Banco Santander, Belfius Bank, Rabobank, EY e UnipolSai. A UDC participa na iniciativa xunto coas universidades de Bolonia, Delft e Libre de Bruxelas e o CWI de Ámsterdam.

O Doutoramento Industrial Europeo ABC-EU-XVA en finanzas cuantitativas comezou a súa andaina en 2018, sendo un exemplo de colaboración entre o ámbito académico e o industrial con transferencia de recursos humanos, xa que financia a seis doutorandos a nivel internacional que, como parte da súa formación, realizan estadías nas empresas implicadas no proxecto.

A UDC recibe unha contribución de medio millón de euros por parte da Unión Europea pola súa participación en ABC-EU-XVA. Ademais, os membros da UDC e investigadores do CITIC involucrados neste proxecto desenvolveron previamente, entre 2014 e 2018, o doutoramento europeo WAKEUPCALL, tamén enmarcado no ámbito das finanzas. Ambos doutoramentos industriais supuxeron unha captación de fondos para a UDC dun millón de euros. ■

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*

citic · UNIVERSIDADE DA CORUÑA · Xacobeo 21-22 · UNIÓN EUROPEA · XUNTA DE GALICIA

Fernando Suárez, presidente do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG)

Día de Internet e as persoas maiores

En marzo de 2006, a Asemblea Xeral das Nacións Unidas adoptou unha resolución pola cal se proclamaba o 17 de maio como Día Mundial da Sociedade da Información (#diadeinternet), para promover o bo uso e difundir os enormes beneficios que brindan Internet e as tecnoloxías dixitais aos habitantes de todo o mundo.

Desde entón, cada ano elíxese un tema sobre o que centrar as actividades desta data. O tema elixido para a edición de 2022 é *Internet e as tecnoloxías dixitais para as persoas maiores e o envellecemento saudable*.

As persoas maiores constitúen un segmento moi heteroxéneo e cada vez máis numeroso en Europa. En España o 20% da poboación, nove millóns e medio, son maiores. Galicia incluso supera esta porcentaxe.

O uso das tecnoloxías dixitais no colectivo das persoas maiores é xa un elemento transversal e vertebrador cada vez máis relevante para a súa vida diaria que a axuda a estar presentes e ser partícipes na sociedade, a exercer os seus dereitos a evitar a aparición da soidade non desexada e a envellecer de forma máis saudable.

Desde os colexios profesionais de Enxeñaría en Informática, vimos apoiando a celebración desta data desde a nosa orixe. Este ano, se cabe facémolo con máis ilusión, xa que entendemos que a plena inclusión dos nosos maiores esixe establecer medidas e recursos sociais destinados a dar respostas enfocadas no respecto pleno á súa dignidade, dereitos, intereses e preferencias contando coa súa participación efectiva.

Atopámonos cunha transformación dixital acelerada onde vemos dispositivos, servizos e tecnoloxías non adaptadas ao colectivo de maiores, impedindo que poidan facer uso de servizos ou mesmo reivindicar os seus dereitos en igualdade de condicións que o resto. Se queremos aproveitar o potencial destes avances maximizando a súa potencia democratizadora debemos promover, incentivar e defender que os dispositivos, produtos, aplicacións e servizos tecnolóxicos sexan accesibles para todas as persoas, con especial atención a Internet, para que manteña o seu deseño universal e sen barreiras para calquera tipo de persoa maior e que lles proporcione as mesmas facilidades que ao resto da poboación.

Desde hai anos impulsamos a tecnoloxía cunha base ética, situando ao ser humano no centro do desenvolvemento tecnolóxico. Nesta liña, é fundamental garantir a elección de tecnoloxías tendo en conta ao colectivo de persoas maiores. Só unha perspectiva integradora e global contribuirá a que todos os cidadáns podamos aproveitar a informática para garantir o desenvolvemento persoal, a mellora da vida diaria, así como un envellecemento máis enriquecedor.

Moitas das accións que levará a cabo o CPEIG durante este ano buscarán potenciar a importancia do talento e a experiencia sénior para darlles cabida na sociedade buscando fórmulas, a través da informática, para que as persoas maiores poidan seguir achegando talento e experiencia. Non só temos unha débeda cos nosos maiores, senón que situalos tamén no centro do desenvolvemento tecnolóxico faranos mellores a todos como sociedade. ■

Dous fitos históricos chamados **InnovaPEME** e **DeseñaPEME**

A Xunta de Galicia achandará o camiño da innovación a 90 pemes e microempresas

A Axencia Galega de Innovación (Gain) da Xunta de Galicia materializou este mes de abril dúas importantes iniciativas de transformación, excelencia e competitividade ao servizo do noso tecido produtivo. Trátase das novas convocatorias do programa InnovaPeme (destinado a posibilitar que as pemes e as microempresas da nosa terra incrementen a súa capacidade innovadora) e de DeseñaPeme, un programa de apoios que sumado á anterior prevé apoiar ao redor de 90 pemes e microempresas galegas para "que introduzan a innovación nos seus procesos, organización, produtos e servizos", en palabras da axencia que dirixe Patricia Argerey. En total, a Xunta investirá 4,3 millóns de euros que permitirán mobilizar 8,6.

InnovaPeme

Cun orzamento de 2,8M€, InnovaPeme permitirá ás beneficiarias sistematizar os procesos de innovación da empresa a través do financiamento de actividades como estudos de novos produtos ou servizos innovadores, asesoramento en innovación, solucións innovadoras que melloren a produción, novas metodoloxías que incidan positivamente no funcionamento interno da empresa, identificar tecnoloxías clave do seu negocio, mellorar a comercialización de produtos e servizos, captar financiamento ou protexer industrialmente os seus resultados.

Esta convocatoria, de concorrencia competitiva, prevé outorgar axudas de entre 40.000 a 100.000 euros a preto de 40 empresas e, deste xeito, contribuír a incrementar o número de compañías innovadoras, potenciar a colaboración das pequenas e medianas empresas galegas co resto de axentes do ecosistema e aumentar o gasto de I+D e de actividades vencelladas á innovación. O prazo de solicitude pecha o 18 de maio.

DeseñaPeme

Pola súa banda, o pasado 21 de abril publicouse no DOG a segunda edición de DeseñaPeme, co reto de seguir avanzando na mellora da capacidade de innovación e sustentabilidade das empresas a través do impulso da xestión do deseño como valor estratéxico. Desta volta, Gain lembra que o obxectivo é "apoiar 50 proxectos centrados no deseño de produto, de servizos e experiencias, así como de marca e identidade corporativa para favorecer a posición das empresas". As axudas, de concorrencia competitiva, contan cun orzamento de 1,5M€, valorarán a xeración de deseños sustentábeis e outorgarán apoios de entre 5.000 e 100.000 euros.

Ambas as dúas liñas forman parte do conxunto de apoios específicos para o impulso innovador nas pemes, como os préstamos IFI Innova (cuxo prazo está aberto ata esgotamento do crédito ou o 30 de setembro); o programa ReAcciona; a aceleradora Galicia Avanza (para promover a comercialización e internacionalización de produtos e servizos innovadores cuxo prazo pecha o vindeiro 3 de maio) ou os bonos de innovación que tamén se activarán este ano.

Gain lembra que dende a posta en marcha de InnovaPeme en 2017, xa se apoiou a actividade de 160 pequenas e medianas empresas cun orzamento de 13,3 millóns de euros e unha mobilización de 26,6, co mantemento de 767 postos de traballo en eidos como as TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación), a enxeñaría ou o sector agroalimentario. DeseñaPeme, pola súa banda, investiu o pasado ano 1,5 millóns de euros para apoiar 25 proxectos que mobilizaron 2,95 millóns e fixeron posíbel a creación e mantemento de 86 contratos. ■

7,2 millóns nas dúas novas edicións de BFAero

A Xunta vai mobilizar 7,2 millóns de euros para dar continuidade á aceleradora BFAero, centrada en dar oportunidades, visibilidade e recursos ao puxante sector aeronáutico galego. Farao con dúas novas edicións e na compaña do Igape, Xestión Galicia e a Fundación CEL Iniciativas por Lugo (con quen Gain vén de renovar o acordo de colaboración que dá sustento a BFAero). O obxectivo é dar apoio a 25 empresas do dito ámbito de acción.

A finalidade, máis polo miúdo, é "fortalecer o posicionamento internacional das empresas participantes e promover así a creación, aceleración e consolidación de pemes innovadoras na cadea de valor do aeroespacial de Galicia, para que capten, atraian e reteñan talento e contribúan a xerar pegada industrial e a incrementar a proxección internacional deste sector".

Medidas de choque pola inclusión dixital

A Xunta desenvolve cinco iniciativas para garantir o acceso universal á eAdministración

Fóra barreiras en materia de Administración Electrónica. Este é o obxectivo común das cinco medidas de accesibilidade que está a desenvolver o Goberno galego en materia de capacitación dixital: cinco medidas que queren garantir o pleno acceso universal da cidadanía á transformación dos servizos da Administración. Damos conta delas con todo detalle.

1.- Mecanismos de representación

Na actualidade, todas as tramitación que se realizan pola vía dixital poden ser delegadas nunha persoa que actúe como representante. Ademais, para a realización de trámites que requiran a achega de datos ou a identificación do usuario, a Xunta puxo en marcha en abril do pasado ano o Rexistro Electrónico Xeneral de Empoderamentos de Galicia. Este rexistro "permite que calquera persoa física ou xurídica poida nomear a un representante para que realice os seus trámites ante as administracións".

2.- Canles alternativas presenciais e telefónicas

Na actualidade, o 70% restante das tramitacións administrativas admiten a dobre vía (presencial – dixital). A Xunta está a promover que aqueles procedementos dirixidos á cidadanía, e en especial ás persoas maiores, admitan outras canles alternativas presenciais ou telefónicas. As oficinas de Rexistro da Administración das cidades contan con postos cidadáns dende os que as persoas poden facer as tramitacións electrónicas.

Pola súa banda, o Servizo Integrado de Atención á Cidadanía, a través do teléfono 012, facilita a realización de trámites a través da sede electrónica da Xunta. Este servizo proporciona asistencia técnica para que as persoas poidan configurar os seus equipos de formas que se adapten aos requirimentos técnicos da Sede.

Como complemento ao anterior, a rede de aulas CeMIT ofrece asesoramento e axuda, sobre todos nos ámbitos rurais, a aquelas persoas que teñan dificultades coa tramitación dixital. Segundo os datos da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, ao longo de 2021, a Rede planificou e puxo ao dispor da cidadanía máis de 3.000 horas para a atención de dúbidas, asesoramento ou titoría sobre o uso da tecnoloxía e os servizos dixitais.

3.- Funcionarios habilitados

A Xunta traballa tamén na creación dun rexistro de funcionarios habilitados, que poderán facer as tramitacións dixitais dende as propias oficinas físicas en presencia da persoa que teña que facer o trámite.

4.- Melloras da usabilidade

A Xunta traballa tamén na busca de solucións para facilitar a relación da cidadanía coa administracións mediante o uso de tecnoloxías como a Intelixencia Artificial ou o desenvolvemento de asistentes virtuais. Neste sentido. A Consellería de Facenda e AMTEGA asinaron en setembro de 2021 un convenio coa Universidade de Santiago para avaliar e mellorar a eficiencia dos procedementos administrativos. A USC está a desenvolver unha metodoloxía para abordar a análise dos procedementos con técnica de minería de procesos e desenvolverá un asistente virtual avanzado para prestar axuda ás persoas usuarias da Sede Electrónica da Xunta.

5.- Impulso da autonomía e a inclusión dixital

A Xunta vén de pór en marcha o Plan de Ampliación e Reforma da Rede CeMIT que implicará unha transformación progresiva até 2025 dos centros existentes e a creación de 30 novas aulas ademais da posta en marcha dun novo servizo de aula móbil. Actualmente a Rede, posta en marcha pola axencia AMTEGA en 2011, conta coa colaboración de 91 concellos e está integrada por 97 centros distribuídos en 52 comarcas. No novo convenio cos Concellos, está previsto que as aulas da rede reserven 800 horas de formación no caso das cidades e 350 horas en pequenos municipios para a realización do curso completo de competencias dixitais, que inclúe contidos sobre eAdministración.

Programaranse tamén actuacións específicas dirixidas a axentes TIC sobre o funcionamento da Sede Electrónica mediante o uso dun entorno de probas. Nestes seminarios participan tamén funcionarios municipais. A modernización e ampliación da Rede CeMIT e o desenvolvemento do Marco Galego de Competencias Dixitais implicarán un investimento de máis de 27 millóns de euros ata 2025. ■

Impulso decisivo ás telecomunicacións

Xunta e FEGAMP colaboran na mellora da cobertura móbil en 259 núcleos

O pasado 5 de abril tivemos ocasión de coñecer máis datos relevantes sobre o espallamento da cobertura de telefonía móbil de Galicia. Segundo informaron a Axencia para Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) e a Federación Galega de Municipios e Provincias (FEGAMP), a dita cobertura será obxecto de melloras en 290 núcleos de poboación de 65 concellos. Así o fixeron saber durante unha xornada de traballo na que avanzaron as medidas conxuntas impulsadas pola axencia autonómica en materia de impulso ás telecomunicacións.

Na reunión, na que participaron a directora da AMTEGA, Mar Pereira, e o presidente da FEGAMP, Alberto Varela, concretouse o plan de actuación que deberán seguir os municipios nos que se realizarán as actuacións.

Este plan contempla a presentación dun proxecto por parte dos concellos, que inclúe a posta a disposición da Xunta das parcelas nas que o operador público RETEGAL construirá as torres de telecomunicación, os permisos correspondentes e a execución das acometidas eléctricas. Esta colaboración cos concellos xa se está a concretar en traballos de campo levados a cabo por RETEGAL para identificar os emprazamentos futuros das ditas torres. Neste senso, a día de hoxe máis do 97% das administracións locais xa enviaron datos de contacto a RETEGAL para iniciar o proceso de validación do proceso e desde o operador público se lles trasladaron as áreas de busca máis apropiadas para as parcelas. AMTEGA confirmou que "máis do 30% dos concellos enviaron unha proposta de terreos para situar as torres de telecomunicación, e o 85% destas propostas xa recibiron unha validación previa".

Convenio AMTEGA-FEGAMP

A dita liña de traballo arrincaba en 2019 coa sinatura dun convenio entre AMTEGA e a FEGAMP que permitiu identificar as carencias de cobertura móbil en todos os concellos que se adheriron ao programa. Tras solicitar á Comisión Europea autorización para realizar esta actuación a Xunta adxudicaba o pasado mes de decembro a primeira liña de axudas para extensión de telefonía móbil aprobada por Europa a Vodafone. O operador ofertou a mellora da cobertura na totalidade dos concellos adheridos ao programa que cumpriron cos requisitos establecidos. En total, 290 núcleos de 65 municipios das catro provincias galegas.

> O plan contempla a presentación dun proxecto por parte dos concellos, que inclúe a posta a disposición da Xunta das parcelas nas que RETEGAL construirá as torres de telecomunicación

Diagnose da cobertura actual

As dúas entidades tamén abordaron na xuntanza a situación da cobertura móbil en Galicia e compartiron a diagnose en relación ao impacto que ten a dispersión no despregamento das redes de telecomunicacións. Neste sentido, ambas entidades coinciden na necesidade de que o Ministerio de Asuntos Económicos e Transformación dixital teña en conta este criterio no desenvolvemento do Programa de Universalización de Infraestruturas Dixitais para a Cohesión (UNICO).

AMTEGA lembrou que ten trasladado ao Goberno do Estado "esta necesidade" en "diferentes ocasións", así como a modificación do actual Servizo Universal de Banda Larga co "obxecto de incluír non só un incremento da velocidade do acceso fixo a Internet nos fogares que é de tan só de 1MB, senón tamén a cobertura móbil de Internet e voz".

AMTEGA tamén recordou que o último dato dispoñíbel, de mediados de 2020, sinala que o 72,2% dos galegos, dispoñen de cobertura de redes de máis de 100Mbps, fronte ao 54,8% do ano 2014. Amais, sinalou a axencia, a cobertura incrementouse en case un 32% dende 2014, "grazas aos despregamentos derivados do Plan de Banda Larga 2014 (con 81 millóns de euros de Fondos FEDER, xestionados pola Administración autonómica) e do Plan de Banda Larga da Xunta 2020, (con 18,6 millóns de euros de Fondos FEADER, como actuación complementaria ao Programa Estatal de Extensión de Banda Larga de Nova Xeración)". ■

As tecnoloxías que nos cambiaron a vida

O CPEIG e a Deputación de Ourense suman forzas para crear o primeiro museo virtual da informática de Galicia

A Deputación de Ourense confirmou a súa participación nos vindeiros traballos para crear o que sería o primeiro museo virtual da informática de Galicia, impulsado polo Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG). O obxectivo da iniciativa é "conservar e divulgar o patrimonio tecnolóxico e mostrar a importancia destes avances para cambiar a sociedade nas últimas décadas". O presidente da Deputación, Manuel Baltar, avanzou o apoio a este proxecto tras reunirse no Pazo Provincial co presidente do Colexio, Fernando Suárez.

O museo virtual, sinalaron, será "unha aposta por divulgar como as tecnoloxías cambiaron a sociedade nas últimas décadas". Representarase un espazo similar a unha gran sala de exposicións, con diferentes lugares para que o visitante poida acceder aos contidos e servizos ofrecidos polo museo. O proxecto usará, segundo a proposta, as "máis avanzadas técnicas de creación de contornas 3D", e sen que sexa preciso que os usuarios-visitantes teñan "uns requirimentos de hardware potentes para explorar espazos tridimensionais coa máxima calidade visual". A idea é que o museo virtual poida ser visitado dende un computador, unha tableta ou un teléfono móbil intelixente. Será accesíbel a través dunha web, sen necesidade de instalar visualizadores ou *plugins* específico.

Suárez e Baltar manifestaron que neste recinto virtual o visitante poderá desprazarse de maneira libre por todo o espazo recreado e exploralo. "Esta será unha forma de achegar os contidos ao usuario de maneira máis natural e intuitiva, podendo o visitante desprazarse polo museo virtual como nun espazo real, nunha visita virtual interactiva", apuntaron.

Este museo virtual de informática de Galicia constará de espazos como unha zona de benvida - para consultar información sobre diferentes áreas e equipamentos informáticos segundo temática ou cronoloxía-, unha zona de descarga de de documentación, pantallas multimedia ou zonas de proxección.

En cada espazo o visitante poderá atopar (en recreacións 3D) os primeiros equipos informáticos, sistemas de comunicación e computadores, e todo constando de información adicional para ampliar. Entre as derivadas do proxecto está recuperar equipos que estaban a piques de desaparecer, como un computador analóxico da Universidade de Santiago ou os primeiros sistemas de supercomputación que houbo en Galicia. Nunha seguinte fase, o proxecto pasaría por crear un espazo museístico físico, sinalaron, deixando a porta aberta á posibilidade de que universidades, administracións públicas e entidades privadas sumen as súas achegas ao proxecto. ■

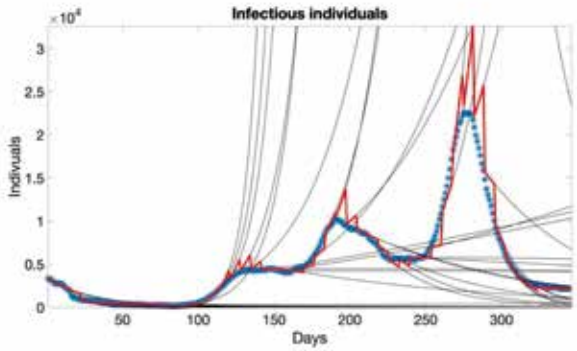
Óscar Carballo e Paula Taibo gañan a Olimpíada Informática Galega

Un dos gañadores da Olimpíada Informática Galega 2022, Óscar Carballo Puebla, natural de Castro de Rei (Lugo) e estudante de formación profesional do CPR Plurilingüe Liceo La Paz da Coruña, conseguiu a medalla de bronce na Olimpíada Informática Española (OIE) que se celebrou en Madrid, situándose no posto número 9 con 489,5 puntos (outorgáronse 4 medallas de ouro, outras catro de prata e outras tantas de bronce). Recibiu de premio 500 euros.

A segunda participante galega na fase nacional, Paula Taibo Suárez, estudante de 2º de Bacharelato do IES Rego de Trabe de Culleredo, recibiu un diploma de mención como finalista do certame.

A Olimpíada Informática Galega 2020 celebrouse o pasado 11 de marzo nas tres facultades de Informática de Galicia en Santiago, A Coruña e Ourense, evento organizado polo Colexio de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), as tres universidades públicas galegas e o Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e a Comunicación (CITIC), coa colaboración de diversas entidades e empresas do sector TIC: Abanca, Apser, Atos, AWS, Bahía Software, Clúster TIC Galicia, Councilbox, Duacode, DXC Technology, Extreme Networks, Google Cloud, Grupo Tesalia–Emetel, Minsait (Indra), NetApp, Plexus e Sixtema.■

Desenvolvido un código de xemelgo dixital para predicir pandemias



Os investigadores Iván Area (UVigo) e Francisco J. Fernández, Juan José Nieto e Adrián F. Tojo (USC), pertencentes á súa maior parte ao CITMAga, lograron desenvolver un código baseado no concepto de xemelgo dixital que permite predicir a evolución de doenzas infecciosas como a COVID-19 a curto, medio e longo prazo, "tendo en conta o acontecido ata unha data determinada e considerando distintos escenarios segundo as medidas tomadas".

Segundo comenta Iván Area, membro do Departamento de Matemática Aplicada II da UVigo e profesor da Escola de Enxeñaría Aeronáutica e do Espazo do Campus de Ourense, a base do estudo da COVID-19 inclúe tres piares: os datos da pandemia, un modelo virtual que permite analizar doenzas e, a xeito de novidade, a interacción entre a realidade e o modelo para incrementar a precisión das predicións.

"O que fixemos foi empregar a idea de xemelgos dixitais para definir un modelo de tipo compartimental que nos permite actualizar as distintas taxas coa periodicidade axeitada e poder predicir o futuro cun alto grao de precisión", sinala Juan José Nieto, catedrático de Análise Matemática da Universidade de Santiago de Compostela. Para poder incrementar aínda máis a precisión das predicións, os investigadores empregaron unha ferramenta altamente potente, pero cun maior grao de complexidade tanto desde o punto de vista analítico como computacional. Son as derivadas de Stieltjes, que "permiten termos en consideración procesos que teñen distintos impulsos". ■

Alianza pola investigación avanzada

A Deputación de Ourense e a UVigo cooperan para crear un laboratorio na Escola Superior de Enxeñería Informática de Ourense

A Deputación de Ourense contribuirá a potenciar a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico coa cesión de equipamento para a posta en marcha dun laboratorio de experimentación e investigación na Escola Superior de Enxeñería Informática do Campus de Ourense. Así se reflicte no convenio de colaboración asinado entre o presidente provincial, Manuel Baltar, e o reitor da Universidade de Vigo, Manuel Reigosa, no marco dun proxecto sobre novas oportunidades de negocio para pemes baseadas en tecnoloxías, dentro do programa comunitario Interreg, co-financiado con fondos FEDER e no que as institucións actúan como socias con outras entidades.

Manuel Baltar afirmou que este novo convenio de colaboración "reforza a alianza que sempre mantivemos coa UVigo". O presidente provincial felicitouse por un acordo que permite demostrar "a nosa especial habilidade para captar fondos europeos", engadindo que co equipamento que se vai ceder á Escola Superior de Enxeñería Informática "estamos seguros de que no futuro fortaleceranse os bos resultados que estamos acostumados a conseguir durante estes anos".

"Estes equipos que nos achega a Deputación van permitir alcanzar niveis máis altos de calidade", destacou Manuel Reigosa, agradecido por unha colaboración que consolidará o proceso de crecemento dos estudos de Enxeñería Informática. Neste sentido anunciou que "o ano que vén imos ter o primeiro curso e o mestrado de Intelixencia Artificial, que vai ser un elemento tractor de talento moi importante para a cidade e para a provincia, tanto a nivel de profesorado como de alumnado, ademais de desenvolver mellor o noso labor docente, investigador e de transferencia".

O convenio impulsará a cesión de equipos para a instalación dun laboratorio de experimentación e prototipado, abeirado ao proxecto *Novas oportunidades de negocio para pemes baseadas en tecnoloxías facilitadoras esenciais*, aprobado no marco da 2ª convocatoria de Interreg España-Portugal. O equipamento correspóndese con tres aspectos a cubrir neste proxecto: laboratorio de fabricación e robótica; kits de desenvolvemento Smart Lab; e unha plataforma Smart City.

A principal finalidade do programa é potenciar a investigación, o desenvolvemento tecnolóxico e a innovación, mellorando a participación do tecido empresarial nas actividades de I+D+I máis próximas ao mercado. O proxecto facilitará que a investigación aplicada relacionada coa Internet das Cousas (especialmente *Smart Cities*) e a fabricación avanzada, sexan trasladadas ás pequenas e medianas empresas, asentadas en contornas menos urbanas e nos sectores máis relevantes das zonas transfronteirizas. Mais información en www.novatfe.com e esei.uvigo.es. ■

Contra a lacra da e-Violencia

Medra a porcentaxe de mulleres que ten que renunciar á vida *online* por mor das agresións

O Observatorio Nacional de Tecnoloxía e Sociedade (ONTSI) lanzou un novo informe (ao abeiro da súa serie de Policy Briefs) onde se debulla o reto social dun problema que vai a máis e que require acción directa dende a nenez e a mocidade: as agresións *online*. En *Violencia dixital de xénero:* unha realidade invisíbel analízase esta problemática que afecta ás mulleres e que, segundo se recorda, ten importantes e dramáticas consecuencias nunha porcentaxe significativa das persoas que a sofren. De feito, o informe indica que o 57% das vítimas de acoso en Internet desenvolve fobia ao medio.

A investigación lembra que as mulleres sofren no plano dixital continuas agresións e delitos contra a súa honra e intimidade, moitas veces por parte de atacantes anónimos, "o que dificulta a súa solución". Para que nos fagamos unha idea da dimensión do problema, só hai tres anos o 18,4% das mulleres declaraba sufrir acoso sexual *online*, unha porcentaxe que a día de hoxe é moi probábel que sexa significativamente maior.

Amais, un 15,2% experimentou acoso reiterado por parte da mesma persoa, e delas, unha de cada catro, tivo que soportar comentarios ou propostas inapropiadas en Internet. "A incidencia é maior canto máis novas son, pero hai casos en todas as idades", sinálase no informe, onde tamén se pon o foco na vulnerabilidade das profesionais que teñen exposición en redes sociais e Internet: "Por exemplo, mulleres en postos públicos ou de responsabilidade (como políticas ou xornalistas), moitas vense obrigadas a pechar os seus perfís en redes sociais; acaban renunciando á súa identidade online, mesmo cando a necesitan para exercer o seu traballo". Na publicación dise que esta renuncia, ademais de ter repercusións sociais, pode afectar á súa vida profesional, mesmo ter un custo. O Parlamento Europeo estimouno en até 89.300 millóns de euros para o conxunto da UE.

O estudo tamén aborda as consecuencias psicolóxicas da violencia dixital de xénero. Unha enquisa de Amnistía Internacional rescata que o 54% das mulleres que sofre acoso en redes ten ataques de pánico, ansiedade ou tensión; o 57% xera aprensión polas canles *online* e un 41% sente ameazada a súa seguridade física. Noutro estudo da ONG Plan Internacional con nenas e mozas recollíase que a un 24% afectoulle á súa autoestima, o 19% comezou a ter problemas coas súas amizades e a súa familia e o 18% tívoos no seu colexio ou instituto. ■

As contribucións científicas femininas saíron á rúa en Vigo

Vigo acolleu en mazo un acontecemento científico, tecnolóxico e divulgador destinado a crear canteira STEM entre a rapazada e reivindicar as contribucións das mulleres á investigación. A feira *A ciencia que vén ten nome de muller* veu da man da Unidade de Cultura Científica da UVigo e contou con financiamento da Deputación de Pontevedra e a FECYT, amais da colaboración do Concello. A cita dispuxo unha ducia de postos nunha carpa situada na praza do Berbés. Serviu tamén para mostrar o labor diario do persoal investigador da UVigo, nomeadamente as mulleres.

Uns 80 estudantes de 5º e 6º de Primaria do CEIP Frián de Teis foron os primeiros en descubrir no mediodía do venres os 12 postos da feira, dos que nove correspondían a grupos de investigación da UVigo; un á Unidade de Igualdade, no que se amosan diferentes xogos e actividades vinculados á muller na ciencia; e outros dous informativos sobre a Deputación de Pontevedra e a propia Universidade de Vigo.

Durante dúas horas, as es os estudantes convertéronse en detectives de imaxes da man do Centro AtlantTIC; responderon ás preguntas que sobre economía e sociedade lles formularon os integrantes de Ecobas; ou descubriron a evolución do cerebro e o seu funcionamento e puideron extraer o ADN do plátano, cos grupos de Neurofisioloxía e Xenómica.

O reitor da UVigo e a presidenta da Deputación de Pontevedra (Manuel Reigosa e Carmela Silva) foron os encargados de inaugurar a feira, e ambos coincidiron á hora de poñer en valor o traballo que desenvolven as mulleres nos ámbitos científico e tecnolóxico, así como na necesidade de incrementar o número de mozas que se matriculan nestes estudos universitarios. ■

Elas toman a palabra

O CESGA celebrará o Día das Rapazas nas TIC na compaña de Laura Martínez, Edita de Lorenzo, Dhaunae de Vir e Lucía Ardao

O día 28 de abril de 2022 celebrarase o Día Internacional das rapazas nas TIC, e, unha vez máis, o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) será o epicentro das conmemoracións galegas. O centro compostelán, en colaboración con outras entidades (por exemplo a Secretaría Xeral de Igualdade ou o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia), organizará e acollerá un coloquio mediante multiconferencia web na que participarán 4 profesionais galegas que debullarán as súas traxectorias e a natureza das súas actividades profesionais tecnolóxicas. Farano ademais "dun xeito ameno e polo miúdo", co obxectivo duplo de tender pontes directas coa mocidade que asista por multiconferencia á sesión e de fomentar vocacións (principalmente alí onde máis precisan: entre a as mozas).

Dende os centros educativos de toda a nosa xeografía (conectados ao CEGA por multiconferencia), as rapazas e rapaces de primaria e Secundaria poderán enviar as súas preguntas e inquedanzas en directo para poder ter ese diálogo directo coas relatoras.

O Día Internacional das Rapazas nas TIC é unha celebración a nivel internacional, orientada a motivar ás novas xeracións de mozas para que consideren o ámbito das novas ferramentas informáticas para o seu desenvolvemento académico, investigador e profesional.

Participantes no coloquio

Este ano contarase coas seguintes representantes do panorama tecnolóxico-dixital galego:

- Laura Martínez Calvo é unha licenciada en Farmacia pola USC, Máster en Investigación Biomédica e Doutora en Medicina Molecular cun traballo sobre técnicas xeoestadísticas no estudo de enfermidades complexas, en colaboración coa Harvard Medical School (Boston). Investigadora da Fundación Instituto de Investigación Sanitaria de Santiago de Compostela (FIDIS) no eido da xenética en cancro e enfermidades raras, incorporouse como Técnica Superior de Proxecto á iniciativa *EuroCC: National Competence Centres in the Framework of EuroHPC* no Centro Supercomputación de Galicia (CESGA).

- Edita de Lorenzo é profesora titular del Departamento de Teoría da Sinal e Comunicacións de UVigo. Foi a primeira directora dunha escola de enxeñaría de Galicia, a de Telecomunicación da UVigo. Ademais é vicedecana do Colexio de Enxeñeiros de Telecomunicación de Galicia (COETG) e vicepresidenta da Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicación de Galicia (AETG) e secretaria da xunta directiva da Asociación PuntoGal, amais de participar na Unidade de Muller e Ciencia de Galicia e no Comité de Sabias da Cátedra de Feminismos 4.0 da UVigo. Tamén é cofundadora da sección española do WIE (Women in Engineering), que forma parte do IEEE.

Laura Martínez Calvo

Edita de Lorenzo

Dhaunae de Vir

Lucía Ardao

- Dhaunae de Vir é oriúnda dos Ancares, pero actualmente reside en Bruxelas traballando como desenvolvedora de negocio de proxectos *transmedia* para unha empresa de videoxogos, Paradox Interactive. É especialista en *eSports* e conta cun Máster en Xestión e Marketing de Esports pola Universidade Europeia de Lisboa. É deseñadora de futuros certificada polo Institute for the Future de Palo Alto. Está titulada en Intelixencia Artificial pola Universidade de Oxford e en Transformación Dixital polo MIT. Amais de ser embaixadora das asociacións WomenTech Network e Women in Games, está a preparar a súa tese de Intelixencia Artificial para o Máster de Xestión Tecnolóxica da Open University.

- Lucía Ardao é Licenciada en Informática e Máster en Telemática pola Universidade da Coruña, programa de Alta Dirección AMP da IE Business e programa Executiva da Xunta de Galicia. A súa traxectoria profesional está vencellada a empresas do sector das Tecnoloxías da Información e as Telecomunicacións (TIC), desde *spin-offs* a empresas de software e consultoras, ocupando distintos postos de dirección rexional e corporativa, de unidades de negocio e operacións. Actualmente é directora de Galicia e directora de Operacións do Mercado Global de Industria e Consumo en Minsait (Indra). Premiada polo Colexio Oficial de Enxeñaría Informática de Galicia (CPEIG) pola súa traxectoria profesional. ■

Balidea dende dentro

A empresa celebra dúas décadas de actividade sendo un referente galego e internacional

Este 2022 é un ano importante para a consultora tecnolóxica Balidea que celebra os 20 anos da súa constitución. Balidea naceu no 2002 cun pequeno equipo de profesionais, cunha grande base técnica e moitas ganas.

Un equipo de 200 persoas

Cos anos Balidea chega a sumar case 200 traballadores e traballadoras. O Edificio Witland de Santiago de Compostela convértese na súa base de operacións e ás iniciais unidades de Consultoría e Desenvolvemento sumáronse a oficina técnica e unha serie de áreas de nova creación que cobren case todo o ámbito dos servizos de Tecnoloxías da Información e Comunicación (TIC): as áreas de Deseño, de Soporte, de Infraestruturas, de I+D+i e de Ciberseguridade.

En canto á súa distribución por oficinas, ademais da súa sede compostelá, Balidea conta na Comunidade con presencia física en Vigo, Cangas do Morrazo, A Coruña e Ourense.

A expansión por España e o salto a Europa

Co tempo, Balidea tamén decidiu abrir novos horizontes e apostar por outras administracións de fóra de Galicia. En 2012, froito da súa aposta por outras administracións de fóra de Galicia, Balidea colle impulso para afrontar grandes proxectos tanto dentro coma fóra das fronteiras galegas e xorden importantes iniciativas en Euskadi. Como resultado, abre a súa primeira oficina fóra de Galicia.

Pero logo do impulso nacional, a expansión de Balidea non se freou. A compañía continuou a súa expansión pola zona norte de España pero tamén deu o salto a Europa, a Dinamarca, Francia e Polonia. Apunta así aos mercados estranxeiros cada vez con máis forza e consegue unha carteira de clientes internacionais de moito peso, na que figuran entidades como a Axencia Danesa da Enerxía, a European Fisheries Control Agency (EFCA), o Concello de Copenhagen ou a Organización das Nacións Unidas (ONU). Este último organismo internacional resulta de especial relevancia para Balidea posto que constitúe unha das poucas empresas españolas provedora de servizos TIC da ONU.

Estandarización e excelencia

Para Balidea, igual de importante que a súa expansión por España e Europa, é a aposta pola estandarización e a excelencia na prestación de servizos para conseguir que a empresa, como organización, achegue valor en cada unha das nosas colaboracións.

Respectando esta filosofía, implanta, xestiona, integra e certifica distintas normas de calidade e modelos de traballo co fin de xestionar todos os seus procesos operativos, tanto produtivos coma de xestión. Entre outras, a consultora tecnolóxica consegue o conxunto de normas de calidade 9001, 20000, 27001, 166002. Tamén obtén o certificado CMMI3 de Integración de Modelos de Madurez de Capacidades para a súa unidade de Desenvolvemento e Produción TIC, que supón a última certificación en unirse á súa listaxe particular de normas de calidade.

Balidea e a Sanidade

Dende os seus inicios Balidea especializouse na prestación de servizos tecnolóxicos dentro do ámbito sociosanitario. Ao longo destes vinte anos, entre outros servizos, Balidea axudou aos seus clientes a dixitalizar os seus procesos, unha necesidade á que puido dar resposta logo da pandemia do coronavirus.

Entre eses clientes figuran o Servizo Galego de Saúde (SERGAS), Sanidade de Castela e León (SACYL), o Servicio Cántabro de Saúde (SCS), o Servicio Aragonés de Saúde (SALUD), o Servicio de Saúde do Principado de Asturias (SESPA) ou o Servizo Andaluz de Saúde. Neste ámbito Balidea desenvolveu proxectos coma a aplicación SERGAS Móbil, o contedor de aplicacións para o acceso a servizos do SERGAS, ou o sistema de citación en atención especializada de Cantabria, Castela e León ou Aragón. Tamén, en colaboración con Coremain, desenvolveu a plataforma Sixprof, que permite implantar un modelo de xestión de profesionais en base a competencias.

Impulso á innovación

Este percorrido foi posible grazas ao carácter innovador de Balidea e a súa capacidade para evolucionar adaptándose aos requisitos dos clientes e ofrecendo solucións que implementan tecnoloxía innovadora.

Aquí xogou un papel fundamental a área de I+D+i cuxo obxectivo é o de adquirir e implementar novas tecnoloxías a través da colaboración con grupos de investigación e desenvolver solucións innovadoras en áreas de coñecemento como a saúde, a experiencia de usuario, a mobilidade e o medio ambiente.

Balidea I+D+i aposta por alianzas con grandes empresas e multinacionais a través de proxectos de colaboración. Desde a súa posta en marcha foron moitos os proxectos levados, entre os que destacan: M-Saúde, no ámbito da transformación dixital; no da asistencia, Prebencar, asistente virtual para a prevención e o benestar cardiovascular e SmartCardia, plataforma de soporte ao proceso de rehabilitación cardíaca; no ámbito dos coidados, NETA V3A, un asistente virtual por voz para o avellentamento activo que incorpora Intelixencia Artificial; e no ámbito da análise de vídeo, ADESTRapp no eido deportivo e Traffic On Cloud no ámbito de xestión de tráfico.

Intelixencia Artificial e Ciberseguridade, as últimas apostas

A Intelixencia Artificial foi un dos últimos eidos nos que se especializou Balidea grazas a Traffic On Cloud, a súa ferramenta de axuda á xestión da mobilidade urbana. A solución foi seleccionada de entre 600 candidatas de 43 países na segunda convocatoria de Innowwide, que avalía a viabilidade de solucións empresariais innovadoras nos mercados de todo o mundo.

A área de Ciberseguridade de Balidea despegou en 2018, un novo desafío no que se especializa a compañía comercializando produtos líderes no mercado.

Ambas áreas permiten a Balidea abarcar proxectos de innovación tecnoloxicamente vangardistas. Así o destacou o Clúster Saúde de Galicia que no Forum RIES21 outorgando os Premios á Innovación e o Coñecemento a Balidea na súa última edición. ■

Lorenzo Rodríguez Currais | CEO e fundador de Balidea

"O noso papel é o de socio tecnolóxico necesario"

- P: Balidea é referente no ámbito sanitario, que tecnoloxías ten previsto desenvolver e implantar nesta área?

- R: Balidea ten un gran protagonismo na comunicación e a presenza na Internet da Administración. No ámbito do SERGAS colaboramos en tres frontes: a comunicación coa cidadanía a través do seu portal web; cos seus profesionais a través da súa intranet ou as plataforma FIDES e Sixprof, que permite implantar un modelo de xestión de profesionais en base a competencias; e a comunicación cos pacientes a través de SERGAS Móbil, o contedor de aplicacións para o acceso a servizos do SERGAS. Agora sumamos un novo eixo: o emprego da Intelixencia Artificial en solución pensadas para as persoas e as súas necesidades. En definitiva, continuaremos apostando pola tecnoloxía pensada para as persoas.

- P: E respecto da área de I+D+i, que lle depara a Balidea no futuro?

- R: Neste eido sempre traballamos en colaboración con especialistas de universidades e centros tecnolóxicos e investigación que nos trasladan o seu coñecemento. O noso papel é o de socio tecnolóxico necesario porque podemos facer realidade esa transición, continuar o proceso iniciado e que se transforme nun proxecto con aplicación real. Esa foi a nosa maneira de actuar ata o momento e seguirá sendo a nosa premisa.

- P: Cal vai ser o proceder de Balidea na área de Ciberseguridade?

- R: A nosa primeira liña de traballo é a seguridade da nosa propia empresa. Estamos sempre en contacto con fabricantes e con desenvolvedores das últimas solucións, que probamos e implantamos en Balidea. Cando o resultado é bo, asinamos acordos con moitos destes fabricantes para ofrecerlles aos nosos clientes as súas solucións. Contamos xa coa maioría de líderes do mercado en cadanseu nicho. Tamén tentamos focalizarnos en ámbitos específicos porque cremos que en temas de ciberseguridade é fundamental especializarse.

- P: Como é o futuro de Balidea?

- R: Vivimos un momento onde existe unha gran necesidade de servizos tecnolóxicos a nivel mundial, na que hai máis demanda que oferta, e tanto clientes como provedores debemos cambiar a nosa estratexia. Non é de estrañar que Galicia, coa excelencia profesional que posuímos, se convertese nun foco tecnolóxico de interese mundial. Temos por diante unha grande oportunidade, e en canto a adaptación e flexibilidade, en Balidea somos expertos. Nestes últimos 20 anos crecemos e consolidamos os nosos valores fundacionais, un equilibrio entre crecemento e excelencia difícil de manter. Temos grandes proxectos dentro e fóra de Galicia. Levamos varios anos internacionalizando os nosos servizos e afrontamos para os próximos exercicios un crecemento notable, todo iso acompañado dun grande investimento en proxectos I+D+i. Non me cabe dúbida que estamos preparados, tanto tecnoloxicamente como empresarialmente para afrontar as grandes oportunidades futuras e novos escenarios tecnolóxicos: Intelixencia Artificial, *blockchain*, robótica, dixitalización, ciberseguridade… Áreas todas nas que xa contamos con bagaxe e experiencia. ■

Libres e argalleiras

O Congreso esLibre desembarca en Vigo o día 24 de xuño e a Maker Faire Galicia faino en Compostela o día 1

A tempada de primavera promete pasar á historia en materia de acontecementos tecnolóxicos: os que configuran, en Galicia, a agardada axenda postpandémica. Entre os eventos TIC máis destacados figura o Congreso esLibre, que celebrará a súa edición de 2022 na nosa terra os días 24 e 25 de xuño. Será na cidade de Vigo, concretamente no Museo Marco e no espazo de eventos Muta. Trátase dun dos eventos tecnololóxicos e sobre cultura libre de maior relevancia estatal e internacional.

As entidades anfitrionas e que colaboran na organización co equipo de coordinación a nivel estatal son o Grupo de Amigos de Linux de Pontevedra (GALPon) e a Asociación de Empresas Galegas de Software Libre (AGASOL). O evento desenvolverase en formato presencial, pero tamén estará dispoñÍbel en liña para as persoas que non poidan asistir a Vigo nesas datas.

Temáticas do congreso

Segundo informan GALpon e AGASOL, esLibre é "un encontro de persoas interesadas nas tecnoloxías libres e a cultura libre", enfocado en compartir coñecemento e experiencias neste eido. A programación ceibe de licenzas privativas será a temática central do evento, a abordar tanto a través de actividades técnicas como doutras cun nivel máis divulgativo. O congreso abranguerá unha chea de temáticas: comentarios sobre licenzas de publicación, aplicacións e desenvolvemento de diversas tecnoloxías, a exploración e divulgación da arte libre ou aspetos relacionados directamente con obras (software, hardware, cultura, etc.) que se distribúan con licenzas libres.

Propostas coas que participar

A organización fai saber que haaberá varios tipos de actividades que se poden propoñer para participar no congreso. Unha delas son os relatorios, que poderán durar entre 10 e 30 minutos. Amais, poderanse realizar obradoiros a xeito de exposicións prácticas ou demostracións guiadas ou, tamén, con formato de sesións de iniciación a unha tecnoloxía en concreto coa que será posíbel experimentar a fondo.

Ademais, as persoas interesadas teñen a posibilidade de propoñer o programa das salas (devroom), organizadas por unha comunidade específica e centradas nun tema concreto (software libre na universidade, divulgación da cultura libre, privacidade e dereitos dixitais, etc.). Outras opcións coas que é posíbel participar son os artigos, pósters, taboleiro de proxectos ou formatos alternativos achegados polas persoas que queiran participar. O envío de propostas está aberto a todo o mundo, que quedarán rexistradas no repositorio de propostas. Calquera dúbida ou contribución pode facerse a través do correo propuestas@eslib.re.

Datas relevantes

Data límite para o envío de propostas: 17 de abril.

Publicación do programa coas propostas aceptadas: 24 de abril.

Data límite para o envío do programa das salas aceptadas: 22 de maio.

A hora límite de todas as datas son ás 23:59 h en Madrid (CET).

Axudas económicas para determinados colectivos

Entre as novidades desta edición, esLibre axuda no financiamento dos gastos de viaxe dalgúns colectivos de persoas que queiran participar. Entre os potencialmente beneficiarios están os colectivos de xénero (mulleres, persoas trans e minorías de xénero infrarrepresentadas en esLibre); as persoas con discapacidade, persoas neurodiverxentes e/ou neurodiversas e persoas con enfermidades. O obxectivo fundamental desta estratexia é "crear un espazo seguro no que debater sobre o software libre, destacando realidades diversas e a súa relación coa tecnoloxía", segundo informan as entidades organizadoras, que engaden que haberá unha axuda xeral para persoas que, pola súa situación económica, teñan problemas para cubrir os gastos de desprazamento e aloxamento durante o evento (estudantes, persoas xubiladas, desempregadas ou con emprego precario). Sumado a isto, como parte de conseguir "unhas xornadas máis accesíbeis e inclusivas" e tirar abaixo todo tipo de barreiras de participación, facilitarase a presenza activa de persoas que teñan responsabilidades de coidados. ■

O mundo das tecnoloxas creativas e participativas xúntase en Santiago

Chega este mes de xuño un dos máis relevantes acontecementos de Europa en materia de tecnoloxías abertas, intelixentes e argalleiras. Estamos a falar da Maker Faire Galicia (makerfairegalicia.com/gl), que se celebra en Santiago con formato híbrido, a cabalo entre os achados *online* experimentados na pandemia, por unha banda, e boa parte do programa tradicional previo á crise da COVID, pola outra.

A feira contará con 60 proxectos seleccionados (tanto galegos como nacionais e internacionais) e será apoiada in situ por algúns dos principais representantes do movemento maker a nivel mundial (persoas expertas en *startups* innovadoras, en educación STEAM, en saúde mental a través da tecnoloxía ou en inclusión social mediante métodos innovadores).

A Maker Faire Galicia celebrarase entre 1 e o 5 de xuño no Gaiás (Cidade da Cutura de Galicia, en Santiago).

Organiza Design Thinkers and Makers S.L.

Entre estes persoeiros das tecnoloxías argalleiras atotaparase Pepe Martín, director executivo (CEO) de Minimalism, firma innovadora que é un referente en emprendemento consciente e, tamén, en traspa-rencia ou sustentabilidade. Participará nas xornadas da industria o 2 de xuño. Esta marca de roupa e complementos converteu-se en referencia no ámbito do emprendemento tanto pola súa honestidade brutal como por cambiar a forma de facer as cousas nun sector tan complexo como o téxtil.

Na tarde do día 2, o protagonismo recaerá na industria dos videoxogos, onde destaca a participa-ción dos galegos Rubén López, enxeñeiro de Google e Youtube durante os últimos 10 anos, e Silvia Izquierdo, produtora audiovisual, que recente-mente fundaron Aruma Studios.

A xornada educativa, o día 3 de xuño, contará, entre outros, coa presen-za de dúas referencias a nivel internacional. Por unha banda Ousman Umar, fundador da ONG Nasco Feeding Minds e gañador do Premio da Fundación Princesa de Girona do ámbito social en 2021 (Nasco Feeding Minds é unha ONG onde se desenvolven proxectos educativos e se impulsan aulas informáticas en zonas rurais de África co obxectivo de alfabetizar dixitalmente aos máis no-vos ofrecéndolles así máis oportunidades). Por outra banda, estará presente na feira Gitanjali Rao, figura sobranceira do mundo *Maker* e unha defensora da educación STEM, que con tan só 11 anos gañou o Discovery Education 3 M Young Scientist Challenge. Esta moza estadounidense foi recoñecida pola revista Forbes na súa lista 30 Under 30, ten tres charlas TED ás súas costas e foi a primeira nena do ano nomeada pola revista Time no ano 2020.

Os días 4 e 5 de xuño celebraranse as xornadas para todos os públicos. Ha-berá obradoros e proxectos (no Museo Gaiás), nos que participarán expertos como Paco Ayala, mexica-no fundador do proxecto Horto Roma Verde, un proxecto de innovación social referente a nivel mundial.

Entre a oferta de obradoiros desta edición destaca unha nova edición da Game Maker JAM, cita creativo-formativa a cargo da academia compostelá VermisLAB, e o proxecto Code Week, así como al-gunha novidade máis que será desvelada ao longo dos meses de abril e maio.

A 8ª edición da Maker Faire Galicia celebrarase no Museo Gaiás e conta co apoio da Xunta de Galicia, o Concello de Santiago, a Fundación Cidade da Cultura e a Asociación para o Progreso da Dirección (APD). Realízase coa colaboración da Fundación Española para a Ciencia e a Tecnoloxía - Ministerio de Ciencia e Innovación. ■

Lembrando a Florencio Delgado Gurriarán

A axenda das Letras Galegas 2022 vén con máis de 150 iniciativas

A celebración cultural galega por excelencia, o Día das Letras Galegas, xa comeza a facer ruído nas redes. Co remate de marzo foi presentado o programa preliminar de actividades autonómicas para celebrar o 17 de maio, adicado, segundo acordou a Real Academia Galega (RAG), ao valdeorrés Florencio Delgado Gurriarán. A axenda da Consellería de Cultura e a RAG abrangue máis de 150 iniciativas ao arredor do dito escritor e da nosa lingua. Tamén colaboran activamente na axenda o Consello da Cultura Galega, a CRTVG e unha chea de empresas, entidades, administracións locais e editoriais. Haberá actividades en formato tradicional e moitas, tamén, en formato *online*. Desenvolveranse durante todo o ano, con especial atención ao 17 de maio.

Durante a presentación da programación, que tivo lugar na Cidade da Cultura, o conselleiro de Cultura e Educación, Román Rodríguez, gabou a elección da RAG ao escoller a Delgado Gurriarán como homenaxeado, pois "xogou un papel esencial na divulgación da nosa lingua e a nosa cultura ao longo do século XX" ao tempo que "desenvolveu un fondo compromiso político e democrático nunha época convulsa". "Foi un home irrepetíbel que adicou a súa vida á nosa terra e ás nosas letras e que hoxe poñemos en valor con esta programación que chegará a toda Galicia", engadiu.

O conselleiro tamén destacou a "ampla programación conxunta con máis de 150 iniciativas en Galicia e no exterior que, como cada ano, irán medrando nas próximas semanas e meses" e que se desenvolverán desde a Xunta de Galicia coa colaboración de "diferentes axentes culturais e institucións".

A programación das Letras Galegas 2022 incluirá proxectos expositivos como *Florencio Delgado Gurriarán. Bebedeira de Ensoños*, promovido pola Xunta en colaboración coa editorial Galaxia, ou *Compromiso na distancia*, que percorrerá 10 localidades galegas entre maio e decembro. Son dúas mostras ás que se suman outras moitas como as gañadoras do *Concurso-exposición Letras Galegas* ou as mostras que acollerán os centros da Rede de Bibliotecas Públicas de Galicia.

Na presentación fíxose fincapé no carácter paticipativo desta edición. Para iso, impulsaranse accións nas que buscar a implicación de toda a sociedade, como lecturas públicas, concursos de podcast (arquivos en liña de radio) ou a tradicional *Carreira das Letras*.

Amais, haberá espectáculos tales como o teatro de obxectos *Tras os vieiros de Florencio*, da man da compañía Fantoches Baj; actuacións musicais, como a 40º edición do festival *Festiletras*, en colaboración coa Fundación Eduardo Pondal; obradoiros nas bibliotecas públicas, como *Versos, cores e colaxes*, impartido por María Lires; contacontos, como *O garoto de Ipanema*, a cargo de Caxoto, ou especiais na CRTVG que, entre outros programas, emitirá durante todo o mes de maio as micropezas *Polos vieiros de Florencio*.

Xa desde o punto de vista educativo, "porase en marcha unha iniciativa innovadora en colaboración cos concellos da comarca de Valdeorras", anunciou o conselleiro. En concreto, desenvolveranse rutas educativas pola comarca para dar a coñecer os principais puntos de interese artístico, histórico, social e cultural do lugar. No eido educativo tamén se manterá o traballo dos Equipos de Dinamización da Lingua Galega dos centros de ensino, cuxos recursos máis destacados poderán consultarse no Portal da Lingua Galega.

No ámbito académico fíxose saber que "manteranse citas habituais como o simposio organizado pola Xunta e a RAG, centrado na personalidade e na obra literaria do autor".

O conselleiro resaltou que a axenda incluirá desde festivais culturais en Nova York e México ata as actividades promovidas polos Centros de Estudos Galegos repartidos polos diferentes continentes.

A programación completa poderá consultarse tanto na axenda de Cultura de Galicia como no Portal da Lingua Galega (lingua.gal). ■

Lingua galega versión estendida

O Fondo de Proxectos Culturais Xacobeo achegou o ano pasado 190 produtos dixitais

O secretario xeral de Política Lingüística, Valentín García, fixo balance dos fitos acadados en 2021 dende o seu departamento en materia de impuso do galego, ao tempo que presentou os principais programas nos que traballa arestora a Secretaría. En termos xenéricos, o balance presentado no Parlamento salientou os esforzos levados a cabo por tender pontes coa poboación xuvenil e infantil. Neste eido de traballo volveu ter un gran protagonismo a Rede de Dinamización Lingüística. En 2021, esta rede de concellos, entidades e agrupacións galegas estendeu a súa programación por 225 destinos diferentes, "de maneira que o 100% dos seus membros -228 na actualidade- gozou dalgunha das nosas propostas lúdicas", afirmou Valentín García.

O secretario xeral destacou o papel despregado por FalaRedes e Nadal en Rede, que "son os dous grandes programas de dinamización lingüística desta rede" e que ocuparon o tempo de lecer das familias con accións moi diversas. "En total, os dous sumaron 262 actividades que, unidas ás realizadas por fóra da rede, produciron máis de 1.000", destacou.

Valentín García tamén enxalzou o traballo levado a cabo polo Fondo de Proxectos Culturais Xacobeo 21-22, que na súa primeira convocatoria, en 2020, inxectou 2,5 millóns de euros para reactivar o sector cultural no seu momento máis complicado, coincidindo coa crise da pandemia. En 2021 este repositorio de contidos en galego repartiu 3 millóns entre proxectos dixitais (190 produtos e 733 contidos), materiais (66 obras e 36.781 exemplares) e presenciais (572 sesións ou actuacións).

Outro dos puntos a destacar por Valentín García foi a posta en marcha o pasado 2021 do Proxecto Nós, cun convenio de 60.000€ que será ampliado en 2022, "no que será o maior investimento directo en investigación tecnolóxica feito en toda a historia da promoción do galego", salientou Valentín García, explicando que este proxecto foi impulsado en colaboración coa USC e coa Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) e está enmarcado na Estratexia Galega de Intelixencia Artificial. Ademais, engadiu, aspira acada un investimento de 15,5 M€ de fondos europeos para "garantir que a lingua galega participe da revolución tecnolóxica dos nosos días". Para iso, a iniciativa "permitirá xerar e compilar unha ampla variedade de recursos lingüísticos dixitais de calidade en galego baseados en Intelixencia Artificial e en tecnoloxías da linguaxe, que serán gratuítos e en código aberto de forma que queden a disposición da cidadanía e do sector empresarial", apuntou.

No tocante ao 2022, Valentín García avanzou que a Consellería de Cultura, Educación e Universidade segue a traballar "na importancia da dinamización lingüística entre a rapazada e na transmisión interxeracional da lingua". Para iso, ao abeiro do Fondo de Proxectos Culturais Xacobeo 21-22, nace este ano TeCe Redes en galego, o novo repositorio de proxectos dixitais e presenciais en lingua galega. Dotado cunha cantidade inicial de 500.000 euros, esta iniciativa toma distancia do seu predecesor centrándose única e exclusivamente nos materiais e actividades de dinamización lingüística dirixidos aos máis pequenos da casa. ■

Novos talentos gañadores de *Lingua de Namorar*

Política Lingüística e Xuventude anunciaron os nomes das gañadoras e gañadores da nova edición (a undécima) do certame *Lingua de Namorar*, que, como lembraremos, consiste en convidar á mocidade a escribir declaracións de amor en galego. Un total de 132 mozas e mozos de entre 14 a 35 anos participaron nesta convocatoria dun concurso que novamente puxo o foco nos móbiles e en Internet.

Na primeira categoría de idade (categoría A, de 14 a 19 anos) foi galardoado co primeiro premio *A flor baixo a neve*, da ourensá Carmen Fernández Margusino; seguida do segundo traballo premiado, *Amor Contraditorio*, da coruñesa Lucía Paz González; e do terceiro, *Desde Vilamor ata Fisterra,* da tamén coruñesa Laura Sande Vázquez.

Na categoría B (de 20 a 35 anos), os galardóns recaeron en *O amor de iglú,* do pontevedrés Pedro Rodríguez Villar, que levou o primeiro premio; *Dúas Partes* que son unha da viguesa Ania Ferrera Longueira, que quedou en segundo lugar; e *Filautía*, da lucense Andrea López Otero, que se fixo coa terceiro recoñecemento.

A terceira modalidade de *Lingua de namorar*, que se puxo en marcha por primeira vez o ano pasado, foi a dedicada á rede social Instagram, dirixida a rapazas e rapaces de 14 a 35 anos. Nesta categoría a gañadora foi Sofía Muñoz Somoza, de Cambados, coa mensaxe *#Pulsión*. ■

Falamos de innovación galega

A primavera de 2022 avanza con importantes contribucións das nosas empresas e entidades ao progreso tecnolóxico

O Galaxy-Lab será un referente internacional en probas con drons

Este mes de marzo que deixamos atrás puidemos coñecer unha chea de detalles dun dos grandes proxectos da Cidade das TIC da Coruña: o laboratorio avanzado de Intelixencia Artificial aplicada aos drons Galaxy-Lab, impulsado polo Instituto Tecnolóxico de Galicia en colaboración coa Axencia Galega de Innovación (GAIN) e a Universidade da Coruña. Segundo fixo saber o ITG na presentación, a iniciativa está chamada a situar a Galicia "como referente europeo en probas con sistemas aéreos non tripulados". Prevese que estea operativo a finais deste ano, dando servizo ás empresas que precisen probar os seus sistemas de mobilidade aérea urbana para mercadorías ou para persoas. Proporcionaralles unha contorna controlada e seguro para os seus ensaios.

A execución público-privada de Galaxy-Lab suporá un investimento de 1.159.700 euros, dos que a Xunta de Galicia achega 579.850. Materializarase grazas á cesión dos terreos da Cidade das TIC (antiga Fábrica de Armas da Coruña) por parte da UDC.

Segundo se explicou na presentación, Galaxy-Lab constará por unha banda dun edificio de máis de 1.000 m2 dotado dun centro de control de voos; unha zona de voo *indoor reconfigurable*; un laboratorio electrónico; espazos para montaxe, test e verificación; un taller de mecanizado; áreas de impresión 3D e soldadura SMD e máis unha zona de deseño e desenvolvemento con postos de traballo de oficina, salas de reunións e almacén. Ademais, no exterior crearase unha gran gaiola de 15m de altura e 225 m2 de superficie cunha rede de seguridade que permitirá, segundo explicou o ITG, "realizar probas de voo exterior con maior axilidade e total seguridade". Xunto a ela habilitarase un vertiporto para o despegue e aterraxe vertical de drons. Este equipamento de vangarda complementarase cun centro de operacións móbil nun vehículo adaptado que contará con sistemas de comunicacións, navegación, vixilancia e control, sistemas que permitan a operación remota de aparellos aéreos, unha estación de recarga de enerxía específica para drons, unha estación meteorolóxica de prestacións aeronáutiacas e licenzas de servizos O-Space.

O ITG explicou que unha vez entre en funcionamento, Galaxy-Lab permitirá o despregue de sistemas e servizos O-Space para probar en voo aparellos "nun escenario urbano e suburbano realista", onde se poderán probar efectos como por exemplo a perda de sinal GPS en espazos estreitos urbanos ou a perda de ligazón de comunicacións. ■

Chega unha *app* que permite avaliar a motricidade da rapazada

Abelairas, Varela, Rey e Fernández

O Campus de Pontevedra compartiu detalles unha aplicación desenvolvida por investigadores da UVigo e a USC que permite avaliar a motricidade das nenas e nenos e detectar posíbeis problemas de desenvolvemento e mobilidade. Trátase de Alfamov e ten capacidade para saber se as crianzas de Primaria desenvolven correctamente as chamadas habilidades motrices básicas, como correr, saltar, agarrar ou lanzar, así como detectar en que aspectos concretos ou seu grao de desenvolvemento se sitúa por debaixo do acorde á súa idade.

Segundo informa o Campus, a ferramenta é "o resultado final dun proxecto de investigación seleccionado na convocatoria Retos, do Ministerio de Ciencia e Innovación, que pon o foco na alfabetización motriz dos nenos e nenas. "Un desenvolvemento non adecuado destas habilidades motrices relaciónase xeralmente con baixos niveis de actividade física e altos niveis de obesidade e sobrepeso", salienta o investigador do grupo Remoss Ezequiel Rey, responsábel, xunto co profesor da USC Cristian Abelairas, do proxecto que deu lugar a esta aplicación.

A través desta ferramenta, gratuíta e dispoñíbel para os sistemas operativos iOS e Android, búscase que tanto o profesorado de Educación Física como outra serie de profesionais relacionados coa nenez poidan avaliar "dunha forma fiable e áxil" o correcto desenvolvemento desas habilidades, así como "coñecer cales son os problemas concretos" que neste eido pode presentar un neno ou nena, explica Rey. ■

SIVSA desenvolve as novas funcionalidades de XESTEN

A empresa viguesa foi a encargada do desenvolvemento das novas funcionalidades da plataforma XESTEN da Consellería do Mar, amais de dar soporte e mantemento evolutivo á dita estrutura tecnolóxica. XESTEN é o sistema co que a Consellería do Mar coordina e programa o ensino náutico-pesqueira nos centros dependentes do organismo, a través da subdirección xeral de Xestión, Ensino e Relacións Sectoriais, dependente da dirección xeral de Desenvolvemento Pesqueiro.

O servizo, que inclúe tamén o desenvolvemento de novas funcionalidades, entrou en vigor en novembro do ano pasado, tras resultar a compañía viguesa adxudicataria do novo contrato ofertado pola Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), cun prazo de execución de dous anos e prorrogábel 24 meses.. ■

A UDC e Corunet promoven a ciencia aberta a través do software

En marzo formalizouse na UDC a creación da Cátedra Corunet, da que forman parte a Universidade da Coruña e a empresa Corunet SLU, a través dun acordo co que se quere dar un impulso á ciencia aberta a través do software CAT00521.

A respecto das causas que motivaron a creación da cátedra, a UDC sinala que "se pensamos na tecnoloxía en xeral, e no software en particular, ambos recursos mudaron o xeito en que se fai ciencia, pois dende a recollida de datos e a realización de experimentos até a análise de resultados, todo está apoiado en software". Porén, engaden a UDC e a devandita empresa TIC este software científico non pode reutilizarse de maneira doada dun proxecto de investigación a outro porque non se fai pensando na súa reutilización. ■

As nosas empresas locen talento nos Premios Emprendedor XXI

O pasado 24 de marzo entregáronse en Santiago os Premios Emprendedor XXI, convocados por Caixabank e a Empresa Nacional de Innovación (ENISA), co obxectivo de "identificar, recoñecer e acompañar ás novas empresas con gran potencial de medre". Na cita participou o director do IGAPE, Fernando Guldrís, quen salientou que "o talento, a dixitalización e a formación son parte do ADN das empresas finalistas do certame".

A gañadora desta edición dos Premios Emprendedor XXI foi a empresa **Innogando** (Abadín), creadora dun sistema de monitoraxe e xestión de gando no exterior. O premio inclúe unha dotación económica de 6.000 euros, formación internacional especializada impartida por ESADE e expertos de Silicon Valey e o acceso a investidores e grandes empresas interesadas no ecosistema emprendedor.

As outras finalistas foron **Enercraft** (Cambados e Sanxenxo), especializada na venta de baterías portátiles para aeronaves; **H2 Dron Energy** (As Pontes), que comercializa sistemas de propulsión para drons mediante hidróxeno fronte ao litio, mellorando a autonomía destas naves; **Uarx Space** (Nigrán), enxeñería aeroespacial que logrou crear o primeiro dispensador de nanosatélites 100% español; e **Ghop**, impulsora das primeiras tendas intelixentes do noso país abertas 24 horas ao día todos os días do ano.

O acto de entrega realizouse no marco do DayOne Innovation Summit Galicia, onde participaron profesionais da dirección territorial de CaixaBank e ENISA, entre outros relatores.

Desde a súa creación en 2007, o programa investiu 6,7 millóns de euros en premios en metálico e accións de acompañamento, que beneficiaron a máis de 430 empresas.

En Galicia, a organización dos Premios EmprendeXXI conta co apoio do IGAPE.

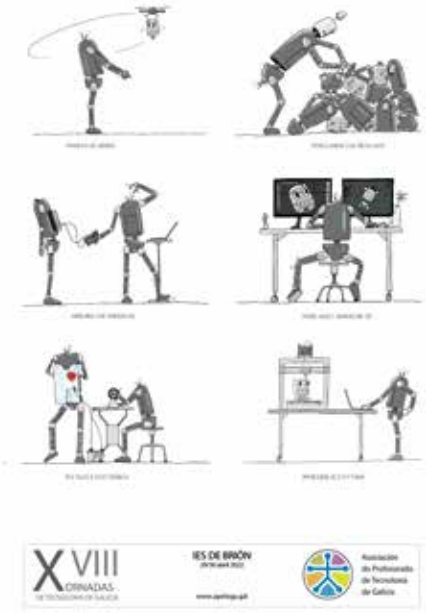
Volvendo a Innogando, sinalar que traballa no sector de *Smart Farming*. O obxectivo desta nova firma innovadora é dixitalizar o sector gandeiro para mellorar a calidade de vida do gandeiro, a rendibilidade da súa granxa e o benestar animal. Para iso deseñou de maneira íntegra diversos desenvolvementos tecnolóxicos, entre os que destaca Rumi, un dispositivo de monitoraxe do gando que conta cun asistente virtual e axuda a xestionar e a tomar decisións cos datos que recolle. Tamén é de deseño e fabricación propia Eliter, unha marca de tenreiros baseada na rastrexabilidade do seu status sanitario e condicións de orixe, que permite revalorizar este grupo de animais. O persoal de Innogando está formado por gandeiros, veterinarios e enxeñeiros informáticos e electrónicos.

Elio Lopez, director executivo e co-fundador de Innogando recolleu o premio de mans do director xeral do IGAPE, Fernando Guldrís, e o director territorial norte de CaixaBank, Juan Pedro Badiola. ■

Vodafone lanzou a súa tecnoloxía IoT para sermos mellores condutores

CarConnect, a solución IoT (siglas de Internet das Cousas) para o coche conectado de Vodafone, está xa á venda para clientes e non clientes da operadora. A tecnoloxía baséase nun dispositivo cunha Vodafone Smart SIM integrada con datos que proporciona Wi-Fi de alta calidade a través da súa conexión 4G. Así, informa da localización GPS e o estado do vehículo, envía alertas a través de mensaxes e chamadas automáticas, e ofrece ofertas personalizadas como descontos en gasolineiras e restaurantes. "Todo se controla desde o móbil a través da aplicación CarConnect", sinala Vodafone.

A solución non require instalación, o cliente só ten que conectalo ao porto OBD do coche (conector que teñen todos os vehículos fabricados de 2003 en diante). ■



APETEGA organiza no **IES de Brión** as **XVIII Xornadas de Tecnoloxía**

A Asociación do Profesorado de Tecnoloxía de Galicia (APETEGA) vai organizar nesta recta final de abril a nova edición duns encontros *maker* que buscan empoderar á mocidade e ao profesorado no deseño e desenvolvemento de novas ferramentas e dispositivos con obxectivos concretos. Estamos a falar das XVIII Xornadas de Tecnoloxía, que terán lugar o 29 e 30 de abril no IES de Brión.

Haberá obradoiros centrados en ámbitos variados e creativos: drons, modelado e animación 3D, materiais téxtiles con electrónica ou control e programación O obxectivo destas xornadas de APETEGA é "permitir unha aproximación aos contidos de Tecnoloxía no novo currículo dende unha perspectiva de aplicación ás aulas".

A inscrición realízase a través do formulario aloxado na páxina web da APETEGA (apetega.gal/es/xornadas) até o 27 de abril. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

O Museo do Videoxogo de Galicia renovarase no verán

O Museo do Videoxogo de Galicia (MUVI) pecha temporalmente as súas portas para experimentar unha profunda transformación, de xeito que no verán Cangas estreará unha nova sede da Fundación MUVI que aproveitará os seus 320 metros cadrados para albergar amplas e novas áreas de traballo, exposición e divulgación, con atención á industria galega, representada coa colaboración de videoxogo.gal.

O Novo MUVI será un centro de preservación de referencia a nivel galego, con acceso de balde grazas aos seus patrocinados e ao Concello de Cangas. Temos así que o adeus ao vello MUVI é realmente unha boa nova, xa que supón un novo comezo con máis forza e colaboracións que contribuirán a consolidar un espazo que pode ser a bandeira dun sector cultural que cada vez ten maior peso económico e social. ■

Segue a xira de **Navega con Rumbo** do **CPEIG**

O programa Navega con Rumbo do CPEIG e da Consellería de Cultura e Educación segue esta primavera a súa xira polos colexios e institutos nosa terra, achegando as claves dunha Internet de utilidade entre a rapazada de Primaria e Secundaria. En concreto, faino cunha completa axenda de máis de 240 xornadas en 208 centros educativos galegos.

Podemos consultar os centros que quedan pendentes de visitar na web cpeig.gal.

O obxectivo do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia é novamente guiar á nenez e á mocidade "nunha navegación segura en internet de maneira útil e responsábel". Amais, o programa inclúe recursos para axudar aos docentes e ás familias a atopar o camiño da vertente máis didáctica, rendíbel e enriquecedora das TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación).

A deste curso é a décima edición deste programa, que leva vixente en Galicia desde o curso 2010-11, e que está incluído entre as accións da Estratexia de Educación Dixital 2030.

Por provincias, participan 74 centros coruñeses, 32 lucenses, 15 da provincia de Ourense e 87 da de Pontevedra.

Ao abeiro de Navega con Rumbo, especialistas do CPEIG levarán a cabo xornadas divulgativas dunha hora de duración nos centros de ensinanza. Nestas xornadas abordaranse temas de interese como as condutas de acoso e ciberacoso e outros riscos derivados do mal uso das redes sociais. ■

Até 470 pemes participaron na xira de **GAIN** e o **IGAPE**

O Centro de Investigacións Agrarias de Mabegondo, no concello coruñés de Abegondo, acolleu o pasado 20 de abril o último encontro da iniciativa *Camiño de futuro,* posta en marcha pola Xunta (a través de GAIN e o IGAPE) para difundir entre as pemes de contornas non urbanas os instrumentos de apoio autonómicos para mellorar a súa competitividade e crecemento. Na cita participou a directora da Axencia Galega de Innovación, Patricia Argerey, que lembrou, facendo un algo de balance, que *Camiño de futuro* foi unha xira de 14 etapas nas catro provincias galegas e que nelas participaron 470 pemes e persoas autónomas, informándose das axudas autonómicas dispoñíbeis e, tamén nalgúns casos, mostrando casos de éxito.

Patricia Argerey destacou que o obxectivo destes encontros, que se inscriben no Programa de Impulso á Innovación nas Pemes, foi "animar ás pequenas e medianas empresas a iniciar o camiño da innovación", para ser máis competitivas e medrar, así como para facer fronte aos retos globais actuais que dificilmente se poden abordar sen innovación. "As pemes son o motor da economía galega e, por iso, acompañalas nesta senda é unha prioridade para a Xunta de Galicia", sinalou Argerey.

A directora de GAIN tamén animou ás empresas asistentes a presentarse ás convocatorias InnovaPeme e DeseñaPeme, das que informamos polo miúdo noutras páxinas desta revista. ■

Correos comercializa xa servizos de fibra e móbil nas súas 2.370 oficinas

Correos comunicou o inicio da comercialización da súa oferta de servizos de telecomunicacións de fibra e móbil a través da filial Correos Telecom. O servizo achégase na súa rede de 2.370 oficinas co obxectivo de "achegar novos servizos aos cidadáns que lles faciliten o seu día a día". Esta nova liña de actividade de Correos tamén se pode contratar a través da web da operadora da empresa pública (correostelecom.es).

Tras a posta en marcha dunha fase piloto durante todo o mes de marzo en 9 oficinas de Mallorca, iniciouse a despregadura en toda a rede a nivel nacional "cunhas condicións de lanzamento especiais", en palabras da empresa, que indica que os clientes que contraten estes servizos a través das oficinas de Correos gozarán "dunha oferta atractiva e moi competitiva no mercado e se, ademais, son empregados do Grupo Correos, poderanse beneficiar de condicións exclusivas". ■

Chegan a España as Ray-Ban Stories

O pasado mes de setembro chegaron a varios mercados as Ray-Ban Stories, lentes con cámaras de 5 Mpíxeles pensadas para funcionar en combinación con Facebook, que e finalmente chegan a España a un prezo que parte dos 329 euros, estando dispoñibles con 3 formas diferentes e distintas cores de vidro que fan en total 20 combinacións de lentes e monturas.

Coa cámara dual de 5 Mpíxeles das Ray-Ban Stories pódense facer fotografías e vídeos a través de comandos de voz ou do botón de captura integrado na montura. Tamén conta cun sistema de altofalantes e un sistema de tres micrófonos para poder así captar audio para vídeos e poder aproveitar o dispositivo para realizar chamadas de voz co móbil. Utilizando a aplicación Facebook View pódense gardar, editar e compartir fotografías e vídeos en Facebook, Instagram, WhatsApp, Twitter e máis plataformas.

Como curiosidade, na tenda de Instagram de Ray-Ban está dispoñible a posibilidade de tirar proveito dun filtro de realidade aumentada para probar como nos sentaría cada un dos modelos de lentes. As Ray-Ban Stories poden gravar até 60 segundos de vídeo (acendendo un LED para advertir da gravación aos que teñamos ao redor); permiten realizar chamadas, enviar mensaxes de voz e escoitar notas de voz dende Messenger e poden manexarse a través de ordes de voz en inglés, mentres que a aplicación Facebook View xa está dispoñible en español.

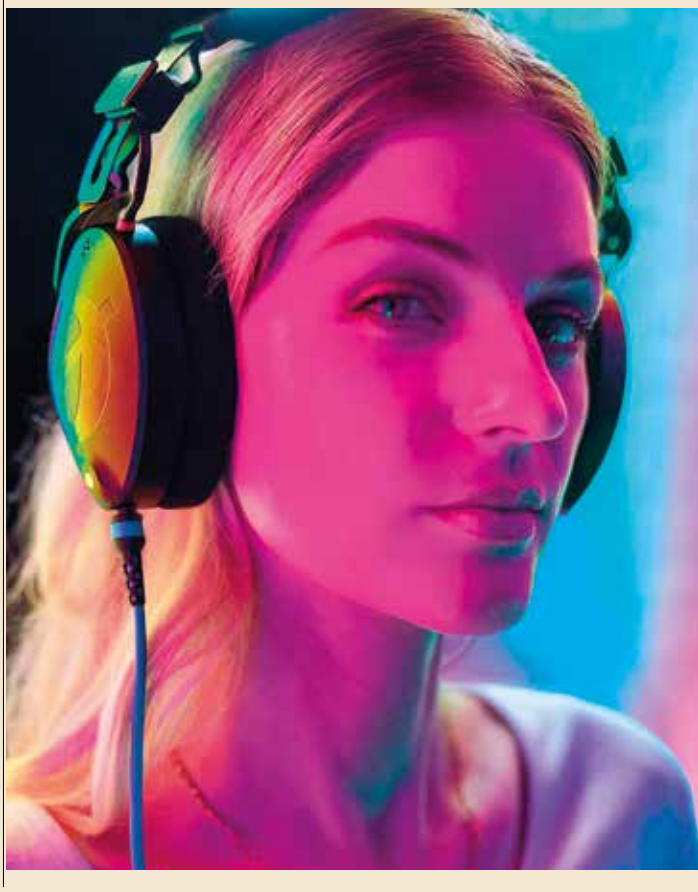
O interesante será agora ver o uso dan a estas lentes, pois as súas posibilidades son moitas (dende filmar deportes extremos até captar paseos pola cidade) e o principal atranco que teñen é a percepción que poidan ter as outras persoas dun dispositivo de gravación que poida ameazar a intimidade en calquera momento.

RØDE lanza os seus primeiros auriculares

O fabricante RØDE é todo un referente á hora de equipar de microfonía a creadores de contido (tanto de vídeo como de podcasts) e ampliando a súa gama de produtos dentro deste mesmo ámbito conta por fin cuns auriculares supraurales profesionais, os RØDE NTH-100, que podemos conseguir por 179 euros.

Falamos duns auriculares de diadema que prometen unha grande calidade sonora, aínda que coida especialmente o apartado do confort, para o que ten unhas almofadas de Alcantara con xel CoolTech, conseguindo así reducir a fatiga de levar os auriculares postos durante moito tempo. Tamén contan cun sistema de bloqueo FitLok para manter ben axustados os auriculares, e o seu cable é extraíble (elemento moi importante se confiamos en que os auriculares vaian ter unha vida longa).

Estes auriculares con *drivers* de 40 milímetros veñen cun cable de 2,4 metros, adaptador de mini-jack a jack, bolsa para o seu almacenamento, e un xogo de identificadores de cores (lembremos que RØDE promove o uso de cores para identificar usuarios durante a gravación de podcasts).



Logitech lanza un novo rato vertical

Tras o éxito do rato MX Vertical, Logitech retoma este formato ergonómico co novo novo Logitech Lift, un rato vertical pensado para mans pequenas e medianas, que sae á venda por 81,99 euros en cor grafito, branco ou rosa e tamén en versión para a usar coa man dereita ou coa esquerda.

O Lift Vertical Ergonomic Mouse é un produto que busca que as longas sesións de traballo non provoquen problemas nas mans ao permitir unha posición natural das mesmas durante o uso do rato. Tamén conta cun espazo para repousar o dedo polgar, conseguindo así un uso descansado do rato, sen que sexa preciso levantar nin un dedo nunha sesión de traballo.

Este novo rato vertical conta con roda de desprazamento, permite personalizar os seus 4 botóns a través da aplicación Logi Options+ e incluso pode empregarse con 3 dispositivos alternativamente (sendo posible mover arquivos entre eles grazas á tecnoloxía Logitech Flow).

O Logitech Lift comunícase tanto por Bluetooth como mediante un receptor USB incluído (recomendado para espazos con moitos dispositivos sen fíos) e cunha batería AA pode funcionar até 2 anos.

JBL pon á venda o seu primeiro micrófono USB

A marca JBL ten certo recoñecemento no mundo do audio, principalmente con altofalantes e auriculares, pero nos últimos tempos creou tamén unha liña de produtos orientada aos xogadores, JBL Quantum, que está a sumar o primeiro micrófono USB da marca, o JBL Quantum Stream.

Este novo micrófono ten dobre condensador Electret de 14 milímetros cunha taxa de mostraxe de 24 bits e 96 kHz, e conta con 2 patróns de captación de voz seleccionables, polo que resulta válido para captar a voz dunha única persoa ou tamén para recoller a varias persoas ao seu redor. Tamén pode silenciarse con só premer un botón (o que activa un indicador luminoso).

O JBL Quantum Stream permite monitorizar a voz e axustar o volume directamente dende o micrófono, ten efectos de iluminación RGB controlables mediante software, e pode montarse practicamente de calquera xeito xa que, aparte dun soporte reversible, tamén conta con rosca estándar para poder montalo en trípodes ou brazos.

Este micrófono de deseño metálico, que resulta ideal para retransmisións en directo ou para a realización de podcasts, está á venda a un prezo de 99,99 euros.

IKEA pon á venda unha lámpada altofalante optimizada para Spotify

O catálogo de produtos de electrónica de consumo de IKEA segue a medrar e incorpora agora a curiosa lámpada para exteriores VAPPEBY que integra un altofalante Bluetooth para poder escoitar música no xardín ou na terraza, destacando por integrar a función Spotify Tap, que permite reproducir música sen ter que manipular o smartphone no que corre a aplicación musical, simplemente con premer un botón do altofalante, que tamén pode empregase para mudar a canción que se está a escoitar.

Estamos ante un altofalante de 360 graos, ou sexa, que a música escóitase con calidade e nitidez ao seu redor, mentres desprende unha luz agradable coa que pode decorar unha mesa ou iluminar un espazo ao aire libre. Tamén ten unha asa que facilita o seu traslado, ten resistencia á auga (IP65) e integra unha batería recargable que pode cargarse mediante USB. Este orixinal produto está xa á venda a un prezo de 59 euros.

PS4 | PC

TAPE

Un xogo ambientado nunha vila galega ficticia

En abril chega á PlayStation Store e a Steam o xogo *Tape: Unveil the memories,* unha aventura narrativa de misterio en primeira persoa desenvolvido polo estudio madrileño BlackChiliGoat que contou co apoio de PlayStation Talents, e que chama especialmente a atención por estar ambientado nunha pequena vila chamada Antumbria inspirada na Galicia dos anos 90.

No xogo coñeceremos a Iria, unha moza que recibe unha cinta VHS do seu pai, un famoso cineasta de terror, na que lle pide axuda, levando á rapaza a somerxerse en lembranzas por medio dunha vella cámara Super8 do seu pai para descubrir os escuros segredos da súa familia.

Este título ten unhas mecánicas curiosas, nas que podemos empregar a cámara para avanzar, rebobinar ou pausar o tempo para interactuar cos obxectos, e a medida que se avanza o escenario mudará, abrindo paso polas lembranzas do pai de Iria para descifrar o seu destino.

PS5 | Xbox Series X|S | PC

ESCUADRÓN SUICIDA

O videoxogo non chegará até primavera de 2023

Aínda que cando se anunciou o xogo *Suicide Squad: Kill The Justice League* para PS5, Xbox Series X|S e PC dende Rocksteady Studios aseguraban que este ousado título vería a luz en 2022, non se fixara unha data concreta de lanzamento nin chegamos a ver adiantos sobre o estado deste desenvolvemento dos responsables dos grandes xogos de *Batman Arkham*, polo que era previsible o que por fin confirmou Sefton Hill, fundador do estudio, sobre quen caeu a responsabilidade de anunciar que *Suicide Squad: Kill The Justice League* non sairá á venda até primavera de 2023.

Dende Rocksteady non deron explicacións sobre os motivos do adiamento do xogo, pero parece razoable pensar que tanto os problemas relativos á pandemia como as grandes dimensións do proxecto provocaron que non puidesen cumprir as previsións tan optimistas que realizaron inicialmente, e o único que queda por desexar é que consigan producir un título da calidade que se espera dos seus responsables, para que poidan dar pé a unha nova serie de xogos baseados en personaxes do Universo DC.

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

AS 3 TRILOXÍAS DE STAR WARS

Xúntanse nun novo xogo de LEGO

Durante os últimos anos non foron poucas as franquías cinematográficas que se adaptaron en forma de videoxogo baixo o prisma das figuras de LEGO, sendo unha das máis consolidadas a de *Star Wars*, que agora volve cun título que incorpora as 9 películas principais da saga, *LEGO Star Wars: La Saga Skywalker,* que xa está dispoñible para Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch e PC.

Este novo xogo permítenos xogar como cabaleiro Jedi, Sith, rebelde, cazarrecompensas, droide... até máis de 300 personaxes, ou sexa, que ofrece unha grande liberdade á hora de movernos por 23 planetas do universo de LEGO Star Wars, tanto por terra como polo espazo, recreando tamén de xeito maxistral máis dun cento de vehículos e naves espaciais que puidemos ver no seu día en pantalla grande.

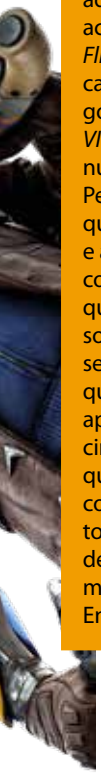
Con *LEGO Star Wars: La Saga Skywalker* podemos revivir os momentos máis emblemáticos e a acción das nove películas episódicas da franquía cinematográfica, reinterpretadas co humor típico de LEGO, de xeito que en cada partida deberemos elixir a trioloxía na que queremos que se ambiente a nosa aventura.

PC | Xbox Series X|S

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Mellora a súa recreación da Península Ibérica

Ante a catástrofe aérea do pasado luns decidiron adiar o lanzamento da nova actualización do *Microsoft Flight Simulator* até hoxe, cando por fin podemos gozar da *World Update VIII: Iberia*, que inclúe numerosas novidades da Península Ibérica, de xeito que lugares emblemáticos e aeroportos recreáronse con grande realismo, polo que por fin podemos voar sobre o territorio español sen atopar rarezas como que a Torre de Hércules aparecía como un edificio circular. Cómpre salientar que, aparte do monumento coruñés, tamén o aeroporto de Alvedro se beneficiou desta actualización cun modelo realizado a man. En xeral, toda a Península Ibérica mellorou visualmente con esta actualización de balde; cidades como Bilbao ou Málaga recibiron fotogrametría; engadíronse 4 percorridos sen axudas, 4 voos introdutorios e 5 novos desafíos de aterraxe; e tamén se introduciron 99 puntos de interese (como a Catedral de Santiago, a Torre de Hércules, a Ponte de Rande e a Praia das Catedrais), dando lugar a unha experiencia de voo sobre o noso territorio que impresiona a calquera usuario deste simulador que pode gozarse en PC, Xbox Series X|S e tamén a través da nube de Xbox (o que permite gozar do xogo en equipos pouco potentes, tabletas, smartphones e incluso en vellas consolas Xbox One).



Galicia terra de *gamers*

O ámbito galego do lecer dixital encara a cerna da primavera con novidades moi relevantes

Investigadores da USC publican un libro sobre o uso educativo dos videoxogos

Os días pasados celebrouse a presentación do libro *Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios*, publicado pola editorial Octaedro. Trátase dunha escolma de experiencias relacionadas co uso educativo dos videoxogos e encamiñada principalmente á comunidade educativa (profesorado de Infantil, Primaria, Secundaria, Bacharelato, Formación Profesional e Universidade; profesionais de institucións sociocomunitarias; familias e empresas relacionadas co sector dos videoxogos). Cómpre subliñar que un do obxectivos principais desta obra é favorecer un intercambio entre docentes e outros profesionais que axude a pór en marcha iniciativas caracterizadas pola utilización pedagóxica axeitada dos videoxogos.

Detrás das páxinas deste libro atopamos a Silvia López Gómez e Jesús Rodríguez Rodríguez (coordinación) ambos profesores do Departamento de Pedagoxía e Didáctica da Universidade de Santiago de Compostela (USC), membros do grupo de investigación Stellae, do grupo de materiais didácticos Cavila (NEG) e do consello de redacción da Revista Galega de Educación.

O dito volume contén experiencias levadas a cabo nos últimos anos no contexto español e iberoamericano que amosan as posibilidades achegadas polos videoxogos na educación, que van desde a aprendizaxe de procedementos e estratexias até a motivación, a toma de decisións, a resolución de problemas e o desenvolvemento do pensamento computacional, entre outras.

Engadir que a obra está composta por 15 capítulos, ofrece traballos pertencentes ao eido escolar e universitario e aos contextos sociocomunitarios, nela participaron máis de 40 profesionais da educación. ■

Recuncho Gamer lanza un *Dicionario Gamer* en galego en colaboración con PuntoGal

O presidente da Asociación PuntoGal, Manuel González González e o director de Recuncho Gamer, Iago Gordillo, asinaron un convenio de colaboración mediante o cal elaborarase un glosario de termos relacionados cos videoxogos, o Dicionario Gamer, que explicará de xeito sinxelo, en vídeo, palabras relacionadas co mundo do xogos. Os vídeos, que serán engadidos cada mércores, poden consultarse en recunchogamer.gal.

PuntoGal ve nesta colaboración "un xeito de divulgar en galego unha cultura e unha industria que, descoñecida para algunha xeración, cada vez está máis presente na vida diaria de moita xente", en palabras do director xeral da PuntoGal, Darío Janeiro. "Os videoxogos son parte central da cultura conectada, e en Galicia no só destacan como actividade de lecer, seno tamén como actividade económica que une as industrias culturais, as tecnoloxías da comunicación e o audiovisual", concluíu.

Pola súa banda, Iago Gordillo, director de Recuncho Gamer, quixo agradecer a colaboración de PuntoGal nunha iniciativa que "segue a liña do noso proxecto: divulgar entretendo sobre o videoxogo como un dos produtos culturais máis completos". Gordillo sinala tamén que "é un pracer sumarse ao resto de iniciativas que veñen traballando e espallando a lingua galega baixo a colaboración de PuntoGal". ■

Recta final dos traballos para converter *Arnoia, Arnoia* en videoxogo

Estes días tivemos ocasión de coñecer máis detalles do proxecto para converter a novela *Arnoia, Arnoia,* de Xosé Luís Méndez Ferrín, en videoxogo, unha iniciativa da que falamos en anteriores números de Código Cero con motivo do seu arrinque, destacando que vén de man da residencia creativa ComTecArt (unha das seis residencias desta índole que acolle a Cidade da Cultura nesta primeira metade de ano) na que participa un grupo de 9 estudantes e persoas egresadas de diferentes perfís e titulacións da UVigo. Segundo puidemos saber, a residencia (impulsada de xeito conxunto dende a Universidade de Vigo e a Xunta) rematou en marzo no Gaiás logo dun mes de intenso traballo, aínda que os traballos proseguirán alén da estadía na Cidade da Cultura.

O alumnado da UVigo, procedente de cinco titulacións diferentes e dos tres campus da universidade, desenvolveu o seu traballo no Gaiás en tres áreas concretas: deseño, ilustración e arte, e programación e Intelixencia Artificial, como se fosen tres departamentos dunha produtora que deben coordinarse para desenvolver un proxecto único. Segundo destacan a UVigo e máis a Xunta (Consellería de Cultura e Educación) foi "unha experiencia moi inmersiva" na que, como salientan tamén os profesores responsábeis da iniciativa, "sobresaíu o bo ambiente de traballo xerado entre o grupo de estudantes, que non se coñecían previamente".

Os participantes encargáronse, entre outras cuestións, de escribir o guión literario e os diálogos, deseñar a narrativa da historia e coordinar os outros departamentos. Tamén foron artífices da parte estética do xogo, desde definir a paleta de cores que empregarán ata crear os bocexos das personaxes, as texturas e, en definitiva, trasladar as palabras coas que Méndez Ferrín describe o mundo máxico de *Arnoia, Arnoia* a un escenario de videoxogo.

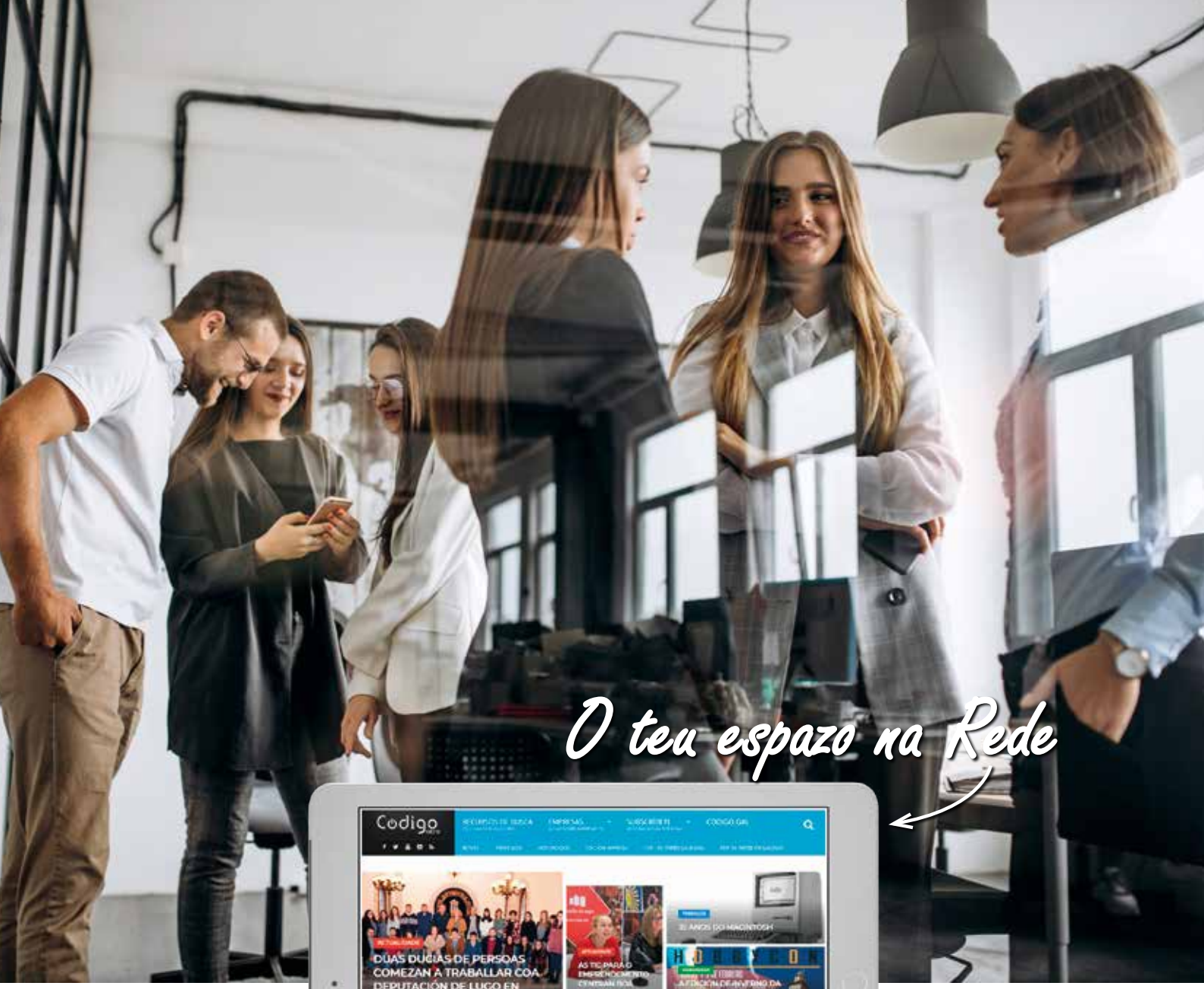
O equipo tamén traballou a área de programación, a través tanto de liñas de código como formas xeométricas en movemento, dando forma a unha sorte de esqueleto sobre o que máis adiante se aplicarán os deseños e a arte do xogo. Este departamento é tamén o responsábel de dar vida ás personaxes, así como de establecer a física dos obxectos e dos escenarios para que aquelas poidan interactuar con eles sen erros.

Logo do remate da residencia, o equipo seguirá afinando o xogo máis aló da estadía no Gaiás co obxectivo de presentar o resultado ao público da mellor forma posíbel. Á hora de valorar o seu paso pola Cidade da Cultura, os participantes coinciden en destacar "o bo ambiente", a "enriquecedora comunicación interdisciplinar" e "o desafiante dunha experiencia" que lles achega un pouco máis as súas aspiracións de dedicarse profesionalmente ao desenvolvemento de videoxogos. ■

Mapeando as empresas e estudios do sector galego

A Xunta vén de poñer en marcha un mapeo do sector galego dos videoxogos co obxectivo de "contribuír á súa vertebración como parte das iniciativas do Hub Audiovisual da Industria Cultural". Os datos desta medición permitirán obter "unha diagnose da situación actual das empresas, estudos independentes e profesionais que operan neste ámbito en Galicia cara a unha planificación estratéxica das políticas públicas de apoio", sinalou a Consellería de Cultura e Educación.

As entrevistas directas serán o principal instrumento desta medición, que se levará a cabo tanto entre empresas e estudios dedicados ao desenvolvemento de videoxogos como entre os que se centran no sector dos *e-sports*. O seu enfoque aposta por achegar unha visión global, que ademais de datos cuantitativos referidos ao reconto, localización ou cifras de facturación, reflicta datos cualitativos (perfís profesionais, nivel de formación e experiencia, fontes de financiamento, presenta de mulleres nos equipos, uso da lingua galega, etc.) que certifiquen o potencial deste sector en Galicia e permitan identificar aspectos susceptíbeis de desenvolvemento e/ou mellora. ■



codigocero.com

DIARIO DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA

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

Síguenos en:

www.codigocero.com