Codigo cero
codigocero.com
Nº 246
22 ANOS INFORMANDO
Revista de ciencia e tecnoloxía de Galicia

O CITIC rompe muros

Volve Talentos Inclusivos

Os novos talentos piden paso

En febreiro celebrarmos a Olimpíada Informática Galega

GaliciA alíase coa TecnoloxIA

A nosa cultura comezou o ano con múltiples frontes dixitais abertas

Tecnoloxía sen discriminacións

O centro atlanTTic celebra máis xornadas de Conectando en igualdade

O xemelgo dixital da Catedral de Santiago

A circulación do aire no edificio centra unha investigación da USC

DÍA DOS MEDIOS EN GALEGO

VII EDICIÓN

CICLO DE ROTEIROS:
A MEMORIA DA PRENSA EN GALEGO

A ESTRADA
3 DE FEBREIRO

A POBRA DO CARAMIÑAL
17 DE FEBREIRO

COMPOSTELA
17 DE FEBREIRO

A CORUÑA
24 DE FEBREIRO

ORGANIZA:
ASOCIACIÓN DE MEDIOS EN GALEGO

COLABORA:
XUNTA DE GALICIA

Toda a información en
mediosengalego.gal

Sumario
nº 246

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:
Tórculo Comunicación Gráfica, S.A.
Tel.: 981 958 321
info@torculo.com

Número 246
(xaneiro - febreiro 2024)
Publicación periódica.

Depósito Legal: C-2301/01
I.S.S.N. (Edición impresa): 1579-7546
I.S.S.N. (Edición dixital)**:** 1579 -7554

Foto portada: Shutterstock
Fotos páxinas: 1, 2, 9, 16 e 32
Freepik

Membros

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

REPORTAXES

4 R lanza comezou o ano estreando campaña e poñendo o foco na mocidade

5 O 31 de xaneiro abre a 4ª edición de Talentos Inclusivos, que mobiliza 15 centros educativos

6 Os premios Youtubeiras 2023 entregaranse en Santiago o 17 de febreiro

7 Prosegue *Conectando en igualdade*, ciclo de xornadas organizado por atlanTTic

8 A Olimpíada Informática Galega celébrase na ESEI de Ourense o vindeiro 3 de febreiro

9 Fernando Suárez debúllamos as principais predicións e tendencias tecnolóxicas para 2024

10 A desinformación e o medre imparábel das fake news nas redes, a exame na UVigo

11 Chega DroneFinder, a solución que unifica drons e IA a prol da busca de persoas desaparecidas

12 O colexio compostelán Casa do Neno recibe un recoñecemento de Samsung Smart School

13 A Deputación da Coruña incluirá novas funcionalidades no seu servizo de Teleasistencia

7 Prosegue en febreiro *Conectando en igualdade*, ciclo de xornadas organizado por atlanTTic para impulsar a igualdade na tecnoloxía

14 Ricardo Cao toma posesión como novo reitor da UDC

15 A Catedral de Santiago xa ten o seu xemelgo dixital

16 O Proxecto Nós mobiliza recursos intelixentes e accesíbeis a prol da nosa lingua

17 Arrinca con novidades a 6ª edición de 21 días co galego e +

18 A cultura galega foi neste comezo do ano un fervedoiro de novidades tecnolóxicas

20 O CESGA acolle a entrega de premios do Mestrado de Altas Prestacións

21 O Gaiás acolleu a presentación de Sanidade Mediaverso

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

30 Galiciencia, a maior feira científico-tecnolóxica de Galicia, xa quece motores

31 Entrevistamos aos responsábeis do estudio galego de videoxogos Games Pond

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

A promesa dun futuro innovador

R comezou o ano estreando campaña e poñendo o foco na mocidade

A operadora galega R arrincou 2024 ao grande. Concretamente, fíxoo cunha nova campaña de publicidade destinada a "refrescar marca" e "atraer todos os públicos do mercado". En especial, o segmento da mocidade. A campaña desenvólvese baixo o epígrafe R_voemos, un lema da que a empresa bota man para "inspirar a poboación galega cun futuro por crear onde, grazas ás telecomunicacións, todo é posíbel".

A nova campaña pon o foco en mostrar imaxes imposíbeis e sorprendentes, ao tempo que "inspiradoras para a comunidade clientes", como un humano cun filtro de cabalo que se pasea con dignidade pola urbe (para "dar que falar"), un colega de videoxogos que se conecta dende Orión, o receitario da avoa descargado na cachola dunha cociñeira moi moderna... ou unha nena cun casco de mil ollos para poder ver mil series e unha estupenda señora maior que plana en patinete sideral esquivando o tráfico.

"Con estas imaxes", informa R, "pretendemos trasladar a mensaxe da importancia das telecomunicacións nese futuro onde, grazas á tecnoloxía, seremos quen de facer cousas que aínda non podemos nin imaxinar." Tamén, engade a operadora, preséntase como un xeito de situar Galicia á vangarda do mundo en materia de innovación, o que, segundo explica R, foi sempre un obxectivo fundacional da empresa. A campaña tamén reforza os vencellos e o compromiso de R co territorio galego, onde levou a cabo importantes investimentos no desenvolvemento das novas redes de fibra e 5G.

Creatividade con Intelixencia Artificial pioneira en animación

A empresa de telecomunicacións engade que "a nova campaña de R quere inspirar o público a ser creativo e orixinal, e descansa sobre valores como a frescura, a retranca, o desenfado e a diversión". O seu lema Voemos, segundo apunta a compañía, convida a "soñar, crear e gozar" e a mensaxe principal busca "que as persoas imaxinen o futuro para poder crealo". E faino con pezas gráficas e audiovisuais que debuxan escenas rompedoras, irónicas, humorísticas, reflexo dese mañá imaxinario. Para dar forma ao material que forma parte da campaña R apostou pola Intelixencia Artificial, de feito, a operadora salienta que "o anuncio da campaña é un dos primeiros do mundo realizado con IA que consegue este nivel de acabados, texturas e movementos de cámara". Para iso utilizáronse diferentes ferramentas de xeración de imaxes como Midjourney, ademais de vídeo tradicional sobre o que a IA constrúe este universo.

Alfredo Ramos, director de R, explica que "a compañía naceu en Galicia en 1998, e dende entón a súa galeguidade innata camiñou ligada a valores como a innovación, o investimento en tecnoloxía e a aposta por servizos avanzados en resposta ás necesidades dos/das nosos/as clientes/as. Estamos moi orgullosos/as do logrado e queremos seguir medrando, ser aínda mellores e adaptarnos –como sempre fixemos, con creatividade e innovación– aos novos tempos. O lanzamento da nosa nova campaña de marca vincúlanos aínda máis coa actualidade e coas inquietudes dos/das nosos/as clientes/as galegos/as, a quen queremos ofrecer sempre a mellor tecnoloxía e os mellores servizos".

Para a realización desta campaña e a súa creatividade R confiou na axencia galega Imaxe, reforzada pola produtora Vostok Films baixo a dirección do realizador Cloré e o produtor executivo Juan Pedro Boluda. A vertente musical vén da man do músico coruñés Nano MZ, que enumera as xanelas ao futuro que propón R a ritmo de *reguetón*.

O lanzamento, este venres 12 de xaneiro, implicará a difusión de materiais audiovisuais e gráficos en radio, marquesiñas, *online* ou autobuses, ademais de contar con anuncios en TV e presenza na gran pantalla de cines autóctonos. ■

Récord de participación en Talentos Inclusivos

O 31 de xaneiro abre a 4ª edición do programa do CITIC, que mobiliza 15 centros educativos de toda Galicia

O Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC) celebrará o acto de apertura da cuarta edición de Talentos Inclusivos o vindeiro mércores 31 de xaneiro na Domus da Coruña. O programa, que ano a ano vén gañando popularidade entre a comunidade educativa, acadou este curso o seu récord de participación con 15 centros adscritos, cinco máis que na pasada convocatoria. Ademais, o alcance territorial da iniciativa abrangue por primeira vez centros educativos de toda Galicia.

Talentos Inclusivos é unha iniciativa do CITIC e da Universidade da Coruña, en colaboración coa asociación ASPACE Coruña e o apoio de diversas entidades, que busca fomentar o interese pola ciencia e a tecnoloxía entre o alumnado de secundaria, bacharelato e Formación Profesional, ao tempo que dá visibilidade ás dificultades das persoas con diversidade funcional. Con este fin, proponse a creación de grupos de traballo colaborativos coordinados por investigadoras/es do CITIC, profesionais de ASPACE Coruña, Amencer-ASPACE, APAMP e profesoras/es dos centros educativos; e constituidos por persoas con discapacidade e estudantes que serán os encargados de resolver, mediante a aplicación da tecnoloxía, retos que sexan de aplicación directa para mellorar a calidade de vida das persoas con diversidade funcional.

Os centros que traballarán este ano na iniciativa son o IES de Soutomaior (Arcade); o Colexio Calasanz PP. Escolapios, IES Ramón Menéndez Pidal-Zalaeta e IES Plurilingüe Eusebio da Guarda da Coruña; o IES Terra de Trasancos (Narón); o IES Ricardo Carvalho Calero e o IES Sofía Casanova de Ferrol; o IES de Breamo (Pontedeume); o CPR Santa Teresa de Jesús (Ourense); o IES Rego de Trabe, CIFP Universidade Laboral e o Colexio de Fomento Montespiño de Culleredo; o IES Poeta Díaz de Castro (Guitiriz); o CIFP de Montecelo (Pontevedra); e o IES Maximino Romero de Lema de Baio (Zas).

A listaxe de retos propostos nesta nova edición divídese en seis categorías en función do seu ámbito de aplicación: produtos de apoio e impresión 3D, acceso ao ordenador e outros dispositivos, control do entorno do fogar, sistemas aumentativos e alternativos de comunicación, accesibilidade á educación e ó ámbito laboral e actividades de ocio. Cada un deles está orientado ao desenvolvemento de mecanismos e ferramentas innovadoras que faciliten actividades cotiás, como poden ser o acendido e apagado de equipos electrónicos, o uso de cubertos ou mesmo xogar. Entre os proxectos que materializarán este ano os participantes atopamos videoxogos accesibles, adaptacións para barras de piscina ou soportes 3D para guiadores de bicicleta adaptados a persoas con hemiparesia, condición neurolóxica que dificulta a mobilidade do corpo.

> Talentos Inclusivos é unha iniciativa que busca fomentar o interese pola ciencia e a tecnoloxía entre o alumnado de secundaria, bacharelato e Formación Profesional, ao tempo que dá visibilidade ás dificultades das persoas con diversidade funcional.

Como punto de partida da nova edición, durante os meses de novembro e decembro realizáronse as primeiras visitas e videoconferencias cos institutos, centros de Formación Profesional e colexios que se sumaban ao proxecto por primeira vez para explicar a dinámica do programa e o calendario de desenvolvemento previsto. Así mesmo, o equipo de Talentos Inclusivos tamén se reuniu con ASPACE Coruña e tamén coa Asociación de Familias de Persoas con Parálise Cerebral (APAMP) e Amencer-ASPACE, entidades que se suman este ano á iniciativa e serán as encargadas de guiar aos centros da provincia de Pontevedra.

Ao acto de presentación, que se celebrará ás 12:00 horas do mediodía na Domus de A Coruña, asistirán representantes dos centros educativos e das entidades colaboradoras que participan nesta nova edición.

O CITIC e ASPACE Coruña promoven este proxecto colaborativo co apoio da Universidade da Coruña, do Consello Social da Universidade, a FECYT do Ministerio de Ciencia, o Concello da Coruña e a Xunta de Galicia.

Talentos Inclusivos pon de manifesto o sólido compromiso de todos os axentes implicados, movidos pola vontade de axudar, realizando un gran esforzo e abordando este reto de forma desinteresada a favor da tecnoloxía inclusiva. ■

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*

32.480 minutos de vídeos en galego

Os premios Youtubeiras 2023 entregaranse en Santiago o 17 de febreiro

Os Premios Youtubeiras comezaron o ano con datos salientábeis de participación no que respecta á edición 2023. Segundo explicou o Concello de Santiago, co-organizador do certame, nesta convocatoria inscribíronse 68 canles, mentres que 24 vídeos foron propostos pola audiencia dixital para o Premio do Público. O conxunto de vídeos presentados nesta edición, que comprende pezas subidas á Rede entre novembro de 2022 e novembro de 2023, significan 32.480 minutos de vídeos en galego no YouTube.

Finalistas

Youtubeiras xa ten finalistas para os seus galardóns de 2023. Un total de 18 contidos aspiran a gañar algunha das oito categorías nas que se divide o certame nesta edición: Canle, Youtubeira, Youtubeira Revelación, Vídeo, Calidade Lingüística, Pioneiro, Rede e Premio do Público. A proposta gañadora en cada categoría recibirá 1.000 euros, agás no caso do galardón decidido polo público, cuxa dotación económica é de 500 euros. En total, os Premios Youtubeiras repartirán 7.500 euros.

O certame está organizado polos servizos de Normalización Lingüística de nove concellos (Rois, Rianxo, Santiago de Compostela, Carballo, Ames, Moaña, Pontevedra, Ribadeo, Teo e O Grove), das tres universidades galegas e da Deputación da Coruña, ten o obxectivo concreto de fomentar a creación en galego no YouTube con temáticas e formatos diversos.

O xurado que escolleu a terna de finalistas en cada categoría e decidirá as persoas gañadoras que se anunciarán na gala do próximo 17 de febreiro en Santiago está conformado por Fátima Souto Muñiz, bolseira no Servizo de Normalización de Ames; Nee Barros, escritore, divulgadore cultural e activista baixo o nome de @neeumatiko que recibiu en 2022 o premio de Youtubeira 2022; Irene Pin, xornalista e directora audiovisual; Belen Puime, directora e creadora audiovisual; Rodri Míguez, xornalista e divulgador musical, e Paula Souto, técnica de Normalización Lingüística de Moaña, que exerceu como secretaria con voz, pero sen voto.

As 18 propostas finalistas foron escollidas polo xurado de entre as 68 canles que se inscribiron para concorrer á edición de 2023 dos Premios Youtubeiras, cuxo lema desta edición é *Rede aberta, Rede diversa!* A esta cifra cómpre sumarlle os 24 vídeos propostos pola audiencia dixital para disputarse o Premio do Público. Os vídeos no seu conxunto, publicados entre novembro de 2022 e novembro de 2023 nas diferentes canles, superan os 32.480 novos minutos en galego subidos ao YouTube.

O palmarés dos Premios Youtubeiras darase a coñecer na xa tradicional gala de entrega, que se celebrará o vindeiro 17 de febreiro no Teatro Principal de Santiago de Compostela. A condución da gala, que en edicións anteriores recaeu en nomes destacados da música e da escena como son Tanxugueiras, A Panadaría, Iria Pinheiro ou Patricia de Lorenzo, darase a coñecer proximamente e a entrada será gratuíta, tras a retirada de convites. ■

As finalistas

Seis finalistas aspiran a levar dous galardóns neste 2023: OU ké! (finalista en premio Canle e en premio Rede), Toxío (Canle e Vídeo), Recuncho Gamer (Youtubeira e Pioneiro), Fica coa bola (Pioneiro e Premio do Público), Prado Rúa (Calidade Lingüística e Vídeo) e Savia Nova (Revelación e Premio do Público)

O premio Canle disputarase entre os xa citados Toxío e OU ké! xunto a Cinema Caníbal, mentres que o premio Youtubeira estará entre Recuncho Gamer, Exército Mekemeke e Pingando. Ao galardón Revelación aspiran O Faiado Podcast, Savia Nova e Luis do Río Pena. Os finalistas na categoría de vídeo son *Derrubando Xigantes, de Toxío; Londres,* de Malva; e SEG, de Prado Rúa.

No trío de finalistas en Calidade Lingüística atópanse Prado Rúa, Olaxonmario e Casa Gallinitas e a terna no caso do galardón Pioneiro está formada por Recuncho Gamer, Lilium e Fica coa bola. Ao premio Rede optan OU ké!, Alma da Vella Chousa e YouTube en galego.

Por último, o Premio do Público decidirase entre as tres propostas máis votadas na comunidade dixital: Noticias Dispersas, Fica coa bola e Savia Nova.

Reivindicando referentes femininos

Prosegue en febreiro *Conectando en igualdade*, ciclo de xornadas organizado por atlanTTic para impulsar a igualdade na tecnoloxía

O Centro de Investigación en Tecnoloxías de Telecomunicación da Universidade de Vigo, atlanTTic, inaugurou o ciclo *Conectando en igualdade: a transformación do futuro tecnolóxico*, que ten como obxectivo principal resaltar a importancia da igualdade no ámbito da enxeñaría e da tecnoloxía. O enfoque destas actividades, financiadas pola Unidade de Igualdade da UVigo, céntrase na necesidade de que a tecnoloxía evolucione cara a aspectos máis inclusivos, feministas e diversos.

A primeira xornada, celebrada o pasado mes de decembro no Edificio Miralles do campus universitario de Vigo, marcou o comezo dun ciclo de eventos dirixidos a sensibilizar á sociedade sobre estas cuestións que se celebrarán ao longo dos vindeiros meses. Contou para a súa presentación con Mónica Valderrama Santomé, vicerreitora de Comunicación e Relacións Institucionais da UVigo, quen destacou que estas iniciativas son esenciais para presentar referentes femininos próximos na ciencia e na tecnoloxía. Martín Llamas Nistal, director de atlanTTic, subliñou a importancia de fomentar as vocacións STEM entre as nenas e eliminar os obstáculos para o seu desenvolvemento. Tamén participaron Laura Docío Fernández, subdirectora de Captación e Difusión da Escola de Enxeñaría de Telecomunicación, e Mar F. Cendón, técnica da Unidade de Igualdade.

Mesa redonda centrada na igualdade na enxeñaría

O prato forte desta xornada foi a mesa redonda interxeracional que explorou a baixa representación feminina no ámbito tecnolóxico xa que segundo cifras do último informe do Observatorio de Ingeniería de España do total de 750.000 profesionais deste ámbito, só o 20% son mulleres. Cinco especialistas vinculadas ao ámbito da aeronáutica e do espazo compartiron as súas experiencias e inquietudes como enxeñeiras: Cristina Cuerno Rejado, catedrática da UPM e directora da Escuela Técnica Superior de Ingeniería Aeronáutica y del Espacio (ETSIAE) da UPM; Elena Beatriz Martín Ortega, coordinadora do Máster universitario en Enxeñaría Aeroespacial da UVigo; Laura Rodríguez Rodríguez, enxeñeira de Telecomunicación pola UVigo e actualmente en Airbus Defence and Space, e Uxía García Luis, investigadora de atlanTTic e primeira doutora en Enxeñaría Aeroespacial pola UVigo.

A mesa redonda estivo moderada por Edita de Lorenzo, investigadora de atlanTTic e profesora da EET, e abordou temas como a presenza e o papel das mulleres nos ámbitos tecnolóxicos, a igualdade de oportunidades en España e outros países europeos, así como situacións de discriminación na contorna laboral. Ao finalizar a mesa redonda, tanto as relatoras como o público tiveron a oportunidade de debater sobre os diversos temas tratados durante a mañá. A xornada concluíu con intervencións de Yolanda Blanco Fernández, subdirectora de atlanTTic, e Edita de Lorenzo, que alentaron ás persoas asistentes a participar nas seguintes sesións deste ciclo.

Próxima xornada centrada na IA

O ciclo *Conectando en igualdade* continuará no mes de febreiro coa segunda xornada, que se celebrará o 22 de febreiro no marco das actividades para conmemorar o Día Internacional da Muller e da Nena na Ciencia, 11-F, da Universidade de Vigo. Desta volta, a xornada centrarase na Intelixencia Artificial (IA) e contará con varias mulleres expertas en IA que abordarán cuestións relacionadas coa igualdade e a tecnoloxía neste ámbito concreto.

A sesión será presencial na Sala 1 do edificio Miralles de 11:00 a 13:30 horas, pero tamén se poderá seguir en directo a través de UVigo-TV. Para consultar máis información sobre esta e as vindeiras xornadas pódese consultar a páxina web atlanttic.uvigo.es. ■

A competición terá lugar presencialmente na Escola Superior de Enxeñaría Informática

Chega a OIG 2024

A Olimpíada Informática Galega celébrase na ESEI de Ourense o vindeiro 3 de febreiro

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), en colaboración coas tres universidades galegas (Universidade de Vigo, Universidade da Coruña e Universidade de Santiago) (USC) e o Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC) da UDC, organizará a Olimpíada Informática Galega 2024 (OIG 2024) o vindeiro 3 de febreiro.

O obxecto da OIG, destinada a estudantes de secundaria (ESO), bacharelato e ciclos formativos de grao medio, é "a promoción do coñecemento e das vocacións nesta disciplina da informática tan presente en todos os ámbitos hoxe en día e necesaria para a formación integral da mocidade", segundo explicou o CPEIG, engadindo que o evento celebrarase de xeito presencial na mañá do sábado 3 de febreiro na Escola Superior de Enxeñaría Informática de Ourense (Edificio Politécnico s/n. Campus de Ourense) de 10:00 a 14:30 horas, coa colaboración da Facultade de Informática da Coruña da UDC e da Escola Técnica Superior de Enxeñaría da USC. A organización da OIG pechou a preinscrición do certame con 20 participantes, e abriu logo, ata o 18 de xaneiro, a inscrición final para a que aínda quedaban 16 prazas dispoñíbeis.

A competición consistirá na resolución de seis problemas nun prazo de tres horas. Cada problema deberá resolverse empregando unha linguaxe de programación que permita automatizar a súa resolución. Na OIG permítese o uso de C++, Python ou Java. Os problemas da olimpíada, segundo adianta o CPEIG, adoitan centrarse no deseño correcto e eficiente de algoritmos. O colexio tamén engade que a OIG permitirá seleccionar a dous representantes galegos para participar na XXVIII Olimpíada Informática Española (OIE), que se celebrará do 15 ao 17 de marzo de 2024 na Escola Técnica Superior de Enxeñaría Informática da Universidade de Sevilla. De aí, os gañadores poderán acceder á Olimpíada Informática Internacional, que se celebrará setembro de 2024 en Exipto.

A olimpíada deste ano está patrocinada por diversas entidades e empresas do sector TIC: Abanca, Atos, Bahía Software, Clúster TIC Galicia, Councilbox, Duacode, DXC Technology, Emetel, Extreme Networks, Google Clouds, Minsait, NTT Data e Sixtema. Grazas a estas entidades patrocinadoras, haberá premios adicionais para os seguintes postos na clasificación, ademais de para a mellor programadora feminina e para a/o mellor participante da ESO. ■

Convenio de colaboración CPEIG-Puntogal

O Colexio Profesional de Enxeñería en Informática de Galicia (CPEIG) e a asociación cultural PuntoGal, impulsora do dominio galego, asinaron un convenio marco de colaboración para levar a cabo actividades de xeito conxunto. O acordo inclúe a posta a disposición dos socios do colexio descontos á hora de obter un dominio .gal. O documento foi asinado polo presidente do CPEIG, Fernando Suárez Lorenzo, e o presidente de PuntoGal, Manuel González González. "Con este acordo", sinalaron, "retómanse as relacións para o desenvolvemento de actividades e proxectos en forma conxunta en todo tipo de asuntos que resulten de interese para ambas as entidades sexan cursos e formacións, eventos, colaboracións ou publicacións".

En palabras de Darío Janeiro, director xeral de PuntoGal, "este convenio formaliza unha relación xa existente: o Colexio formou parte das entidades que apoiaron para a consecución do dominio dende a súa orixe, e foi unha das 93 entidades pioneiras en ter un dominio .gal" comentou Janeiro, que ademais mencionou que "xa temos dado o noso apoio a algunha edición das noites da Enxeñaría en Informática de Galicia, e a outros actos organizados polo CPEIG, como o Día das Rapazas nas TIC". A sinatura deste convenio marco fará máis doado "profundar na nosa relación e colaboración", engadiu Janeiro.

Pola súa banda, Fernando Suárez Lorenzo manifestou que Internet ofrece "unha plataforma única e sen precedentes para a difusión e enriquecemento da lingua e cultura galegas, permitindo conectar comunidades, preservar tradicións e fomentar a innovación e creatividade na nosa lingua". ■

Por Fernando Suárez
Presidente do Colexio Profesional de
Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG)

Predicións e tendencias para 2024

Como todos os inicios de ano, é habitual realizar as predicións tecnolóxicas para 2024 baseadas en tendencias actuais e desenvolvementos emerxentes no campo. Non é fácil facer este tipo de vaticinio en tecnoloxía, pero para un horizonte temporal breve, como os próximos 12 meses, podería aproximarse ao seguinte:

1. Avances na Intelixencia Artificial: Talvez a predición máis conservadora consiste en dicir que a IA seguirá mellorando, especialmente en áreas como o Procesamento da Linguaxe Natural, a Aprendizaxe Automática e a xeración de contido, ampliando a súa aplicación en diversos eidos de actividade como o medicamento, a educación e o entretemento.
2. Adopción masiva da tecnoloxía 5G. A 5G converterase na norma en tecnoloxía de comunicación sen fíos, proporcionando velocidades de Internet ultrarrápidas. Nunha orografía como a galega e coa dispersión poboacional existente, isto debera traducirse nunha oportunidade para a universalización do acceso a Internet. Durante 2024 poderiamos ver os primeiros pasos cara ao desenvolvemento e a implementación de tecnoloxías 6G.
3. Tecnoloxías de Realidade Aumentada (RA) e Realidade Virtual (RV). Estas tecnoloxías seguirán madurando, ofrecendo experiencias máis inmersivas e aplicacións prácticas na educación, o deseño e o entretemento. O esperado lanzamento das Apple Vision Pro en febreiro, pode supor un punto de inflexión nestas tecnoloxías.
4. Computación Cuántica. Aínda que aínda nas súas fases iniciais, a computación cuántica podería empezar a desempeñar un papel máis significativo, especialmente en investigación e desenvolvemento, criptografía e análise de datos. Galicia está ben situada para xogar un papel relevante neste eido de actividade e investigación.
5. Vehículos autónomos e electrificación: Veremos avances na tecnoloxía de vehículos autónomos, cunha adopción máis ampla en cidades e estradas. Ademais, a transición cara a vehículos eléctricos continuará acelerándose. A pesar dos medos que xeran, demostraron ser máis seguros que a condución humana e, a medida que se normalicen e avancen en prestacións, aumentará a confianza no seu uso.
6. *Blockchain* e Criptomonedas. As tecnoloxías de *Blockchain* (Cadea de Bloques) atoparán máis aplicacións prácticas máis aló das criptomonedas, como na xestión da cadea de subministración, os sistemas de votación e a verificación da identidade. A recente aprobación pola SEC dos fondos cotizados en Bitcoin como produto financeiro que pode ser ofrecido a investidores pode supor un importante impulso ao seu uso.
7. Medicamento Personalizado e Biotecnoloxía. Predición derivada dos avances en IA e *Big Data*, o seu uso no medicamento permitirá tratamentos máis personalizados e avances en terapias e biotecnoloxía.
8. Sustentabilidade e Tecnoloxías Verdes. A tecnoloxía xogará un papel crucial na loita contra o cambio climático, ofrecendo solucións innovadoras e eficientes para abordar un dos maiores desafíos do noso tempo. Haberá un maior enfoque no desenvolvemento de tecnoloxías que apoien a sustentabilidade, como a enerxía renovábel, a captura de carbono e os materiais ecolóxicos.
9. Internet das Cousas e Fogares Intelixentes. A IoT seguirá expandíndose, integrando máis dispositivos e aplicacións na nosa vida diaria, especialmente en fogares intelixentes e cidades intelixentes.
10. Ciberseguridade: Co aumento das ameazas cibernéticas, a seguridade cibernética volverase aínda máis crítica, con desenvolvementos en encriptación, autenticación biométrica e defensas contra ataques de IA.

En 2024 a tecnoloxía continuará sendo unha forza potenciadora para todos os sectores, con especial incidencia na automatización e a unha maior accesibilidade ás tecnoloxías avanzadas, sen perder o foco nunha maior atención á sustentabilidade. ■

A desinformación, a exame na UVigo

A política e a COVID centraron a loita das plataformas *anti-fake news* nos últimos 4 anos

A desinformación auspiciada polo mal uso das redes é un dos temas de traballo e investigación dos profesores da Facultade de Comunicación Mabel Míguez e Alberto Dafonte, coordinadores dun libro que recolle os principais resultados do proxecto de investigación, financiado polo Ministerio de Ciencia e Innovación, *Narrativas digitales contra la desinformación. Estudio de redes, temas y formatos en los fact-checkers iberoamericanos*.

Entre as principais conclusións deste traballo figura a constatación dun medre imparábel de noticias virais baseadas en falsidades e difundidas a través das redes sociais e das aplicacións de mensaxería. Trátase, din, "dunha preocupación de primeira magnitude para gobernos e institucións internacionais", dado que "pon en risco a estabilidade dos sistemas políticos democráticos".

Desenvolvido ao longo dos últimos catro anos e centrado na actividade das plataformas de verificación de datos ou *fact-checkers* de dez países iberoamericanos, este proxecto do grupo Sepcom permitiu constatar que a política é "o eixe fundamental arredor do que xiran os contidos" producidos por estes verificadores, centrando preto do 40% das súas publicacións, como sinala Míguez. Ao mesmo tempo, explica, a *infodemia* xerada pola COVID-19 converteu a saúde noutra das temáticas centrais destas plataformas no período analizado.

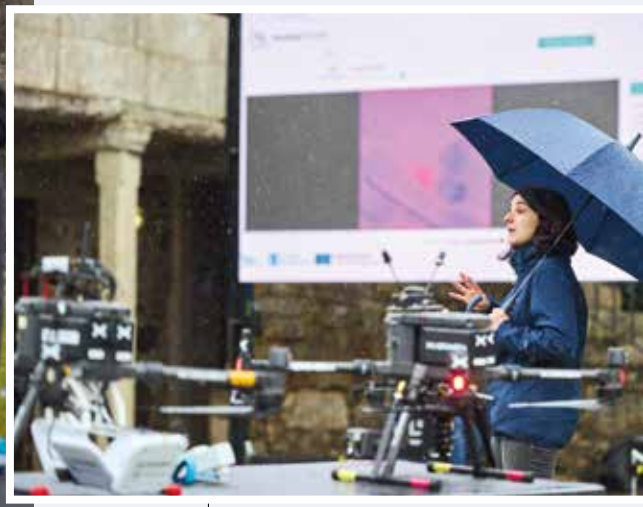
Publicado por Comunicación Social, o libro *Narrativas digitales contra la desinformación. Verificación de datos y alfabetización en la sociedad digital* presenta, dun xeito divugaltivo, os principais resultados deste proxecto, xunto coas achegas de expertos e expertas de diferentes universidades españolas, da Michigan State University e da Universidad Católica de Chile.

Tras un primeiro bloque centrado nun fenómeno que, como explica Dafonte, engloba "toda aquela información falsa, imprecisa ou enganosa presentada e promovida coa intención de facer un dano público ou con ánimo de lucro", a segunda parte do libro recolle os resultados da análise das estratexias de distribución de contidos das 17 plataformas de España, Portugal e América Latina, acollidas á International Fact-Checking Network (IFCN). Este estudo constata que o "volume de desinformación" que xera "o día a día da actividade política" nos diferentes países fai desta, como sinala Míguez, o principal eido de traballo destas iniciativas, representando preto do 40% dos contidos que publicaron en Facebook e Instagram en 2021. Non obstante, a pandemia converteu a saúde na segunda temática máis relevante nestes anos, mesmo para plataformas ata entón "orientadas case en exclusiva á verificación de contidos de tipo político", protagonizando boatos que "circularon por varios países, relacionados sobre todo coas vacinas".

O libro detense tamén no uso que os *fact-checkers* realizan das diferentes redes sociais, sendo X, a antiga Twitter, a máis empregada. Neste punto, outra das cuestións detectadas foi que, a raíz, da COVID-19, estas plataformas "incrementaron moito a súa actividade en redes sociais", o que provocou que "as súas comunidades de seguidores aumentaran tamén dunha maneira moi significativa", destaca Míguez. Pola contra, isto non se traduciu nun aumento significativo "das interaccións que conseguen coa súa actividade, que seguen sendo limitadas".

O proxecto abrangueu tamén o estudo do uso que realizaban de servizos de mensaxería como WhatsApp ou Telegram, que se teñen convertido "nunha das principais vías de difusión de desinformación", así como a produción de contidos audiovisuais para redes sociais.

A terceira parte do libro aborda diferentes "contextos de desinformación", relacionados cos ámbitos da saúde, o feminismo e o discurso do odio xerado contra a comunidade chinesa durante a pandemia, mentres que a última céntrase na importancia da "alfabetización mediática" fronte a esta problemática. ■



Coidados dende o aire

Preséntase DroneFinder, a solución que unifica drons e IA a prol da busca de persoas desaparecidas

Localizar a persoas desaparecidas en tempo marca e salvar vidas mediante o uso de drons e Intelixencia Artificial (IA) é a misión do DroneFinder, a idea levada a cabo por Aeromedia, Indra e o Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG). O dito sistema, impulsado pola Axencia Galega de Innovación (GAIN) no marco do Polo Aeroespacial de Galicia e que contou con financiamento da Xunta de Galicia, a través de Fondos FEDER, ten como usuarios finais á Axencia Galega de Emerxencias (AXEGA), ás Forzas e Corpos de Seguridade do Estado e entidades sociosanitarias.

DroneFinder era presentado o pasado martes 9 de xaneiro pola UTE formada por Aeromedia, Indra e o ITG, nun acto onde se deron a coñecer os seus usos e potencialidades e que contou coa presenza como convidados do presidente da Xunta de Galicia, Alfonso Rueda; así como dos titulares das Consellerías de Presidencia e Política Social; representantes de empresas, entidades do ámbito sociosanitario, Protección Civil e Forzas e Corpos de Seguridade do Estado. A solución foi xa testada en diferentes escenarios e casos de uso, tanto en zonas periurbanas como rurais e costeiras, e nun total de 11 misións de localización e procura en colaboración con AXEGA e membros de Forzas e Corpos de Seguridade do Estado.

A finalidade desta solución é localizar a persoas extraviadas nun tempo marca, posto que, para o éxito deste tipo de operacións as primeiras 48 horas de procura son vitais, especialmente na procura de persoas con deterioración cognitiva, enfermidades neurodexenerativas ou persoas con discapacidade.

E é que, segundo datos de SOS Desaparecidos, o 46% dos maiores de 70 anos que se perden en España padecen a enfermidade de alzhéimer. En moitos casos, o desenlace destas situacións é fatal, malia que a maioría dos falecidos atopábanse a só 3 ou 4 quilómetros da súa residencia ou do lugar onde foron vistas por última vez. Asemade, no caso do turismo activo ou de catástrofes naturais, son frecuentes os accidentes ou situacións nas que unha persoa se perde e non ten posibilidade de comunicar a súa situación.

Para resolver o problema, DroneFinder analiza de maneira automática, en tempo real, grandes volumes de imaxes recollidas pola cámara de vídeo dual (RGB e térmica) integrada nos drons. Para iso, conta cun software de Intelixencia Artificial que foi adestrado con até 40 horas de gravacións recompiladas para tal efecto. Amais, o dispositivo pode detectar á persoa no caso de que esta porte algún dispositivo electrónico, como pode ser unha pulseira, reloxo intelixente *(smartwatch)* ou un *smartphone*. Ao mesmo tempo, lanza un aviso directamente aos equipos de emerxencias, reducindo ao mínimo os tempos de resposta e optimizando os recursos empregados na procura, contribuíndo con iso a salvar vidas.

A empresa Aeromedia, especializada en servizos de RPAS (sistemas de aeronaves pilotadas a distancia), posúe experiencia a nivel nacional en servizos de procura de persoas desaparecidas e achega tanto o hardware (permitindo a procura a través de reloxos, pulseiras intelixentes ou teléfonos móbiles), como a despregadura da operativa de procura con UAV (siglas en inglés de vehículos aéreos non tripulados).

A compañía IIndra, que desenvolveu a aeronave OPV *(Optional Piloted Vehicle)* TARGUS dentro do ámbito da *Civil UAVs Initiative* da Xunta de Galicia, ofrece a súa experiencia a través dun centro de procesamento de datos que amorea toda a información recollida das diversas fontes. Pola súa banda, o Sistema de Xestión de Procura de Persoas Desaparecidas (SGBPD) centraliza e almacena as entradas de datos procedentes dos diferentes sistemas e así achega aos usuarios finais unha interface desde a que poder facer monitoraxe en tempo real a captura destes, sendo posíbel empregalos para unha reprodución posterior. Tamén permite que o 112 acceda, en tempo real ás funcionalidades propostas, desde calquera lugar en que haxa unha conexión a internet ou cobertura de telefonía móbil.

En canto ao Centro Tecnolóxico ITG, este achega a súa ampla experiencia en Visión Artificial cunha solución que facilita ao equipo de procura a inspección visual automatizada das imaxes capturadas polos drons. Unha tecnoloxía baseada en IA que permite procesar e analizar en tempo real, sen intervención humana (de día e de noite), as imaxes procedentes das cámaras duais (RGB e térmica) que portan os drons. ■

Tecnoloxía + pedagoxía

O colexio compostelán Casa do Neno recibe o recoñecemento de Samsung Smart School como impulsor da aprendizaxe mediante a tecnoloxía responsábel

Tecnoloxía e pedagoxía son dúas vertentes que definen a metodoloxía do colexio Casa do Neno (cdn.semda.es), en Santiago de Compostela, que vén de recibir a placa conmemorativa de Samsung Smart School polo seu impulso á aprendizaxe a través do uso responsábel da tecnoloxía, sendo o primeiro centro galego en contar con este premio.

Deste xeito, Judith Fernández, directora xeral de Ordenación e Innovación Educativa, e Diego Granxa, responsábel da área de educación de Samsung España, entregaban este distintivo o pasado venres 19 de xaneiro, á directora do centro, Eva Vidal Querentes.

Segundo Samsung, as súas solucións tecnolóxicas fan máis doada a aprendizaxe do alumnado e do profesorado de Casa do Neno e posibilitan o desenvolvemento dun modelo educativo baseado nos proxectos e no sistema one-to-one.

Casa do Neno é unha escola que achega un proxecto educativo onde o alumnado pode acceder de xeito instantáneo a unha ampla gama de información e recursos en liña para investigar, explorar e ampliar o seu coñecemento alén dos límites tradicionais da aula. Neste senso, facilítaselles a aprendizaxe personalizada, que resulta fundamental para atender as súas necesidades individuais como estudantes.

O centro compostelán pertence á iniciativa *Escolas que Aprenden,* unha rede de escolas diversas (públicas, concertadas e privadas, grandes e pequenas, desde infantil a secundaria e FP, rurais e urbanas) está impulsado pola Fundación Trilema. Estes centros levan a cabo os seus procesos de mellora nun modelo de xestión do cambio e innovación. Arestora, conta con 239 nenos e nenas de entre 0 e 12 anos que forman parte do proxecto educativo. Neste contexto, A Casa do Neno puxo en marcha unha metodoloxía que respondese ás necesidades educativas do século XXI. Foi en 2017 cando viron a oportunidade de promover un modelo diferencial, no que a tecnoloxía fose o acompañamento perfecto durante a aprendizaxe.

Nesta liña, A Casa do Neno escolleu Samsung para pór en marcha o seu proxecto, "pola fiabilidade da súa tecnoloxía e o seu liderado en máis de 10 anos de innovación na gama de dispositivos móbiles Galaxy", explicaron dende a dirección. Isto permitiu ofrecer aos alumnos e alumnas ferramentas tecnolóxicas que serán claves no desenvolvemento das súas habilidades dixitais durante a súa traxectoria académica.

Os dispositivos Samsung permítenlles traballar en documentos colaborativos, onde fomentan o traballo en equipo; gravan vídeos e audios para mellorar as súas capacidades de oratoria; realizan fotografías en exteriores para ilustrar os seus traballos; e traballan a través de diferentes aplicacións segundo as necesidades de cada momento. Así, a tecnoloxía Samsung tamén é unha aliada, xa que o S Pen -que funciona como un lapis dixital- permítelles realizar moitas funcións básicas nun formato dixital.

Engadir que desde a súa creación en 2014, o programa Samsung Smart School atópase en 108 aulas de 5º e 6º de Educación Primaria, formou a uns 700 profesores e beneficiou a máis de 4.000 estudantes de 40 centros públicos, co fin de reducir a fenda dixital entre os estudantes españois.

A dirección do centro compostelán definiu deste xeito a distinción outorgada pola multinacional tecnolóxica: "Este recoñecemento impúlsanos para seguir mellorando e enriquecendo o noso traballo pedagóxico ao servizo dos nenos e nenas que pasan polas nosas aulas, facendo da tecnoloxía educativa unha ferramenta importante ao servizo da aprendizaxe". ■

Tecnoloxía amiga

A Deputación da Coruña incluirá novas funcionalidades no seu servizo de Teleasistencia

A Deputación da Coruña vai dar un novo impulso ao seu servizo de Teleasistencia co comezo do novo ano. Así o deron a coñecer o pasado martes 23 de xaneiro o presidente da entidade provincial, Valentín González Formoso, e a deputada responsábel da área de Política Social, Mar García Vidal, durante unha visita ao Polígono de A Grela (A Coruña) a central desde onde a institución provincial presta o seu servizo de Teleasistencia Domiciliaria (TAD).

Na súa visita á Grela, Formoso destacou que "a día de hoxe, a Teleasistencia da Deputación acompaña durante as 24 horas, os 365 días do ano, a 3.846 persoas maiores en 90 concellos da provincia, ofrecendo tranquilidade para elas e as súas familias".

Segundo engadiu, o servizo ampliou a súa cobertura á cidade de Ferrol e, ademais, "estamos despregando un novo servizo de Teleasistencia Avanzada, que xa utilizan preto de 200 persoas e que vai a ir substituíndo progresivamente o clásico colgante co botonciño vermello por un moderno reloxo que xa non está vinculado ao teléfono, o que permite maior autonomía e liberdade de movemento aos usuarios e novas funcionalidades como por exemplo a xeolocalización, que son moi útiles en caso de caída ou accidente".

Formoso destacou que "nunha provincia caracterizada polo envellecemento da poboación, especialmente no ámbito rural, é fundamental un servizo coma este" e incidiu en que "o noso obxectivo é seguir levando a Teleasistencia da Deputación cada día a máis persoas, como os 119 ferroláns e ferrolás que xa usan este servizo, do que estamos profundamente orgullosos porque sabemos que é útil e mellora a vida das persoas".

O presidente eloxiou tamén "o gran traballo que realizan as operadoras para acompañar aos nosos maiores que viven sós e dar tranquilidade ás súas familias, que saben que se pasa algo hai alguén pendente ao outro lado do botón vermello durante as 24 horas do día".

Unha asistencia de balde a través dos servizos sociais dos concellos

González Formoso engadiu que a Teleasistencia da Deputación é gratuíta para os usuarios, cuxo perfil tipo é o dunha muller maior de 80 anos que vive soa, aínda que tamén hai unha pequena porcentaxe correspondente a persoas con algún tipo de diversidade funcional. "Calquera persoa pode acceder demandándoo a través dos servizos sociais do seu concello", dixo.

Carballo, con 215 persoas usuarias, Narón (213), Malpica (127), Oleiros (125), Ferrol (119), Ribeira (108) e Arzúa (99) son os municipios da provincia que contan con maior número de usuarios do servizo de Teleasistencia.

No seu balance, o presidente provincial sinalou que as teleoperadoras "realizan todos os días arredor de 510 chamadas de control desde a central co obxectivo de interesarse sobre o estado de saúde da persoa usuaria ou lembrarlles a hora da medicación". O ano pasado, a central rexistrou un total de 186.281 chamadas.

Ademais, os usuarios e usuarias poden chamar á central durante as 24 horas no caso de emerxencias ou accidentes ou, simplemente, cando queiran falar coas operadoras.

A información de cada usuario ou usuaria queda rexistrada nun programa informático, co que se crea un expediente individualizado que permite un seguimento máis completo e eficaz.

O teléfono de información para solicitar a Teleasistencia Deputación é o 900 533 027. ■

Integración da HSUE dos servizos sociais

A Deputación da Coruña anunciou que os concellos da provincia que empregaban o ecosistema de Administración Electrónica Concello Dixital, da institución provincial, dispoñen xa no seu catálogo dixital de servizos administrativos a integración coa Historia Social Única Electrónica (HSUE) da Xunta de Galicia.

Que suporá esta achega tecnolóxica? Pois impulsará a eficiencia nos servizos sociais comunitarios das entidades locais grazas a interoperabilidade que permite a consulta da información e descarga da documentación relativa á historia social da cidadanía aloxada na plataforma de datos da Administración Autonómica (HSUE).

Ricardo Cao, novo reitor da UDC

O investigador fixo unha especial mención ás posibilidades da IA na toma de posesión do seu cargo

A UDC xa conta con novo reitor para os vindeiros seis anos: Ricardo Cao. O reitor electo tomou posesión do seu cargo o 16 de xaneiro nun acto institucional no Paraninfo ateigado de personalidades, días despois de que o escrutinio das votacións lle fose favorábel a Cao con 2.983 votos ponderados fronte aos 1.590 que tivo o outro candidato, Fermín Navarrina. Tamén tomaron posesión dos seus cargos os membros do novo equipo de goberno na UDC.

O acto de investidura estivo presidido polo presidente da Xunta de Galicia, Alfonso Rueda, e contou coa presenza do conselleiro de Cultura e Educación, Román Rodríguez; o reitor da USC, Antonio López; o reitor da UVigo, Manuel Reigosa; e a alcaldesa da Coruña, Inés Rey, entre outras/os.

Tamén asistiu o reitor saínte da UDC, Julio Abalde, que comezou a sesión felicitando a Ricardo Cao e ao seu equipo e desexándolles "moita sorte nesta nova etapa". Abalde fixo un repaso do que foi o seu período de goberno. Destacou o impulso a proxectos estratéxicos, como "a creación do Centro Mixto UDC-Navantia, que está a colaborar na modernización e dixitalización do estaleiro de Ferrol" e "a Cidade das TIC, de transformación da Fábrica de Armas nun espazo de innovación tecnolóxica e que, xunto coa Facultade de Informática, o Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC), e a decisión do Goberno de situar a Axencia Española de Supervisión da Intelixencia Artificial (AESIA) na cidade da Coruña, son unha oportunidade para Galicia de ser unha referencia europea e mundial nun sector de futuro, xa de presente, como é a Intelixencia Artificial".

Polo que respecta ao novo reitor, afirmou que desenvolverá a súa acción de goberno baixo o lema que entende a universidade pública feita entre todas as persoas; "por e para todas as persoas", puntualizou. "Toda a comunidade universitaria ten que ser escoitada", indicou, "mais tamén ten que poñerse mans á obra para facer da UDC a mellor universidade posíbel", engadiu.

Cao resumiu as propostas do seu equipo de goberno de cara ao futuro, tomando tres versos do himno galego como referencia: "Os tempos son chegados", "Esperta do teu sono" e "Os bos e xenerosos".

Segundo Cao, "os tempos son chegados de facer unha aposta clara e inequívoca pola universidade pública de calidade. Neste sentido, recordou que entre os aspectos positivos da nova Lei Orgánica do Sistema Universitario (LOSU), atópase o aumento do financiamento ás universidades públicas ata chegar ao 1% do PIB no ano 2030. "Temos que aproveitar o establecido na LOSU para conseguir que as administracións públicas, e nomeadamente a Xunta de Galicia, incrementen o financiamento ás universidades", comentou.

Con "esperta do teu sono", Ricardo Cao referiuse á necesidade de acometer cambios, algúns deles estruturais. "A renovación xeracional do persoal, e nomeadamente a do persoal docente e investigador, é unha necesidade urxente", afirmou. "Tamén o é intensificar a participación da comunidade universitaria nos órganos de goberno e nos procesos de decisión, afondando na corresponsabilidade na gobernanza, mudando o que haxa que mudar e traballando arreo de cara aos obxectivos fixados", engadiu.

Co verso "os bos e xenerosos", o novo reitor resume algúns aspectos que considera fundamentais e "que están no ADN da acción de goberno desenvolvida nos últimos 20 anos na UDC: a igualdade de oportunidades para o alumnado e tamén para o persoal, a xustiza social e a rendición de contas", mais tamén cuestións como "o aumento da eficiencia na xestión e a consecución dos obxectivos de desenvolvemento sustentábel (ODS)".

Cao realizou unha mención especial á Intelixencia Artificial e a ciencia de datos como disciplinas "indispensábeis para acometer cambios que melloren a calidade de vida dos seres humanos" e avogou polo seu sometemento a unha regulación axeitada por parte das axencias de supervisión que se creen na Unión Europea ou nos distintos Estados, como a AESIA, con sede na Coruña

Ricardo Cao, investigador do CITIC da UDC, conta cunha ampla experiencia nos eidos da estatística e as matemáticas, que inclúen máis de 200 traballos de investigación e colaboracións con científicos de todo o mundo. ■

A Catedral de Santiago e o seu xemelgo dixital

Un equipo da USC crea unha representación virtual do tempo compostelán para xestionar no seu interior a circulación do aire

Un equipo de investigadores da Facultade de Física da USC vén de desenvolver unha representación virtual da Catedral de Santiago coa que xestionar a circulación de aire no seu interior e preservar, deste xeito, a súa conservación. O seu traballo ten o punto de partida no concepto de xemelgo dixital, representación virtual dun obxecto, proceso ou servizo físico co obxectivo de deseñalo, melloralo, probalo e poñelo a punto.

Segundo explican fontes da USC, trátase de recompilar datos para predicir como pode ser o seu comportamento futuro, neste caso concreto o futuro da catedral compostelá. O equipo integrado polo catedrático da USC e investigador do Instituto de Materiais da USC (iMATUS), Jorge Mira, e polos tamén investigadores da USC Alberto Otero Cacho e Alberto Pérez Muñuzurri, pertencentes ao Centro de Investigación e Tecnoloxía Matemática de Galicia (CITMAga), desenvolveu este modelo matemático complexo utilizando técnicas de fotogrametría.

Estas ferramentas, sinalan os investigadores, permitirán entender os fluxos de aire e a condensación de humidade no interior do templo, co obxectivo de mellorar a súa protección e preservar o seu valor patrimonial. Agárdase que os resultados poidan beneficiar tamén a outros edificios históricos no futuro. Este proxecto contou tamén coa colaboración do grupo de Luis Hernández Ibáñez do Centro de Innovación Tecnolóxica en Edificación e Enxeñaría Civil da UDC.

Os resultados do estudo foron presentados este venres 12 de xaneiro nun acto que se desenvolveu no Museo das Peregrinacións e no que participaron Jorge Mira e Alberto Otero, xunto a Daniel Lorenzo, director da Fundación Catedral de Santiago, e Román Rodríguez, conselleiro de Cultura, Educación, Formación Profesional e Universidades da Xunta de Galicia. "Este foi un traballo difícil", explicou Jorge Mira, quen fixo fincapé en que "esta investigación constitúe un estudo pioneiro en España ao ser unha das primeiras recreacións virtuais para ver como se xestiona o fluxo do aire nunha construción desta magnitude". Tamén lembrou que a catedral está orientada cara ao oeste, case en liña recta coa ría de Noia, "polo que enfronta o vento directamente co Pórtico da Gloria".

Daniel Lorenzo sinalou que "a realización deste proxecto foi posíbel grazas á gran cantidade de datos e modelos recollidos e proxectados con anterioridade desde a Fundación Catedral de Santiago, que, durante as última obras de restauración, monitorizou todo o conxunto catedralicio". Tamén destacou a importancia desta nova ferramenta "que vai permitir prever movementos de aires e graos de humidade en determinados supostos, e adecualos aos traballos de conservación preventiva que se levan a cabo na Catedral".

Nesta mesma liña, Román Rodríguez manifestou "o compromiso da Xunta para traballar pola conservación deste ben patrimonial a nivel mundial, partindo da premisa de coñecer para previr". Salientou a implicación da Universidade e de todos os equipos vinculados á iniciativa. No acto tamén participou María del Carmen Martínez Insua, directora xeral do Patrimonio Cultural.

Alberto Otero foi o encargado de explicar os detalles do proxecto, destacando a creación dun xemelgo dixital que defina estratexias de ventilación e que analice a influencia das posíbeis modificacións que se poidan levar a cabo no interior da catedral, froito do seu funcionamento ordinario. Trátase, en definitiva, de crear un modelo preditivo, que sexa robusto e que permita realizar simulacións de maneira rápida, e a partir de múltiples supostos.

A iniciativa foi financiada pola Dirección Xeral de Patrimonio da Consellería de Cultura, Educación, Formación Profesional e Universidades da Xunta, en colaboración coa Fundación Catedral de Santiago. ■

Libre e galego

O Proxecto Nós mobiliza recursos intelixentes e accesíbeis a prol da nosa lingua

Co novo ano, o portal Mancomún fixo un balance do acadado até o de agora polo Proxecto Nós (nos.gal), iniciativa impulsada para incrementar a presenza do galego no panorama actual da Intelixencia Artificial, posta en marcha pola Consellería de Educación, a Secretaría Xeral de Política Lingüística e a Universidade de Santiago.

Nós, lembra Mancomún, é un proxecto colaborativo que permite xerar os recursos dixitais e lingüísticos precisos para facilitar o desenvolvemento de aplicacións baseadas en Intelixencia Artificial (IA) e Tecnoloxías da Linguaxe (TL) tales como asistentes de voz, tradutores automáticos e axentes conversacionais en lingua galega. Destaca tamén pola súa vontade de achegar recursos libres, lingüísticos e dixitais.

No balance tamén se recorda que o obxectivo central do proxecto "é promover a presenza dixital do galego, garantindo que a nosa lingua non fique excluída dos novos desenvolvementos TIC, mediante a creación dunha ampla variedade de ferramentas e recursos de alta calidade que serán postos, de xeito gratuíto e con licenzas libres, a disposición de calquera institución, organización ou empresa que queira desenvolver un produto tecnolóxico, aplicación ou servizo que incorpore o galego".

O Proxecto Nós é un proxecto da Xunta de Galicia cuxa execución foi encomendada á Universidade de Santiago de Compostela, a través de dúas entidades de investigación en Intelixencia Artificial e Tecnoloxías da linguaxe: o ILG (Instituto da Lingua Galega) e o CiTIUS (Centro Singular de Investigación en Tecnoloxías Intelixentes).

Características do proxecto Nós

O equipo investigador está a traballar nos subproxectos de que consta Nós, e que se corresponden con algunhas das grandes tarefas do Procesamento da Linguaxe Natural:

- Síntese de voz
- Recoñecemento da fala
- Sistemas de diálogo
- Corrección e avaliación lingüística automáticas
- Tradución automática
- Xeración automática de textos
- Extracción de información
- Verificación de información e minaría de opinións

En Mancomún valórase moi positivamente a adopción dentro do Proxecto Nós de licenzas libres, o que permitirá que recursos, ferramentas e até casos de uso poidan ser mantidos pola comunidade de software libre e tamén polas empresas, "o que fará posíbel, tamén, que a comunidade galego-falante e galego-escribente poida realizar a súa vida diaria na sociedade dixital do século XXI".

Parte destes recursos xa foron recopilados e publicados na web do proxecto, nos.gal.

En Mancomún destácase que un dos máis recentes e destacados foi *AgasallaNós,* cuxa campaña está a día de hoxe en marcha. O obxectivo de *AgasallaNós* é recoller voces a través de voluntarios, para enriquecer o recoñecemento de voz en galego. A iniciativa pretende rexistrar diferentes variedades fonéticas do galego para que as aplicacións baseadas no recoñecemento da fala sexan quen de identificar toda a riqueza da nosa lingua.

O obxectivo é recompilar máis de 1.000 horas de gravacións que representen diferentes idades, xéneros e variedades dialectais.

As colaboracións, que comezaron os días pasados no Concello de Porto do Son, cunha xeira de traballo na que participaron o alcalde Luis Oujo, ou o patrón maior da Confraría de Portosín, Isaac Gaciño, poden facerse a través da web doagalego.nos.gal, que emprega a plataforma doutro gran proxecto colaborativo como é Common Voice da Fundación Mozilla. ■

21 días de inmersión lingüística... e tecnolóxica

Arrinca con novidades a 6ª edición do reto que propón ao noso alumnado mergullarse no galego durante tres semanas

Co inicio do novo ano comeza a súa andaina a sexta edición do programa de dinamización lingüística da Secretaría Xeral de Política Lingüística *21 días co galego e +*, que colle a remuda e amplifica o legado do proxecto 21 días co galego, impulsado pola profesora Pilar Ponte no IES da Pobra do Caramiñal. Entre as novidades desta nova convocatoria figura a incorporación dos centros de Educación Infantil como participantes.

Así o avanzaron o pasado mércores 17 de xaneiro, no acto de apertura desta iniciativa, o secretario xeral de Política Lingüística, Valentín García, e o director xeral de Centros e Recursos Humanos, Jesús Álvarez, que destacaron "a importancia de enfocar nas primeiras etapas educativas o esforzo dinamizador e normalizador da lingua galega". Tamén estivo presente o presidente da Real Academia Galega (RAG), Víctor Freixanes.

Nesta nova edición, que se desenvolverá en 10 centros de Educación Infantil e Primaria das catro provincias entre o 17 de xaneiro e o 6 de febreiro, participarán voluntariamente 4.587 persoas entre alumnado, profesorado e persoal de administración e servizos, unha cifra que "por segundo ano consecutivo bate récord de participación nesta iniciativa", sinalaron.

Na sesión de apertura, que acolleu a Facultade de Ciencias da Educación baixo a organización do Colexio CEIP López Ferreiro, tamén participaron representantes institucionais e o profesorado e alumnado do centro. Ademais, os restantes nove centros adscritos ao programa realizaron cadanseu acto de apertura ao longo do día de hoxe.

Baixo o lema Medrando en galego, o alumnado dos centros participantes intensificará voluntariamente a súa expresión en galego durante 21 días. Disto quedará constancia nas redes sociais do programa e no blog 21diascogalegoemais.gal, o soporte central da iniciativa, onde se mostrarán as creacións dos centros participantes e onde, por primeira vez, "publicarase durante as tres fins de semana contido lúdico para que as familias continúen o labor iniciado nos centros", explicou Valentín García.

Por outra banda, *21 días co galego e +* manterá a colaboración externa co programa *Galicia por diante*, da Radio Galega, onde terá unha sección diaria de luns a venres, e co programa *Dígocho eu!*, da CRTVG, que terá encontros co alumnado dos 10 centros educativos.

O broche de ouro da edición porao de novo o *Encontro 21 días co galego e +*, que na súa segunda edición, reunirá o 21 de febreiro, Día da Lingua Materna, o alumnado e profesorado de todos os centros participantes no Auditorio Domingo Fontán do Gaiás para compartir, nunha sesión lúdica, as súas experiencias no programa. ■

Centros voluntarios participantes

Neste curso 2023/24 o programa desenvolverase nos colexios CEIP Ponte dos Brozos (Arteixo), CEIP de Prácticas López Ferreiro (Santiago de Compostela) e CEIP Plurilingüe da Ramallosa (Teo), na provincia da Coruña; no CEIP Plurilingüe de Nadela e CEIP Frei Luís de Granada (Sarria), en Lugo; no CEIP O Couto (Ourense) e CEIP Ramón Otero Pedrayo (O Barco de Valdeorras), en Ourense e no CEP Campolongo (Pontevedra), CEIP Plurilingüe García Barbón (Vigo) e CEIP Plurilingüe Pintor Laxeiro (Vigo), na provincia de Pontevedra.

Esta iniciativa de dinamización lingüística naceu para estimular o uso do galego no alumnado e perfeccionalo dentro e fóra das aulas. Ten a súa orixe nunha experiencia que se puxo en marcha desde 2013 no Instituto IES da Pobra do Caramiñal, da man da profesora Pilar Ponte, e que mesmo chegou a recibir en 2015 un premio de innovación en dinamización lingüística, en 2016 un recoñecemento da Real Academia Galega e no 2019 o Premio da Cultura Galega na categoría de Lingua. Desde o ano 2019 foi asumido pola Secretaría Xeral de Política Lingüística e a el adhírense os centros educativos de xeito voluntario.

Tecnogalicia

A NOSA CULTURA FOI NESTE ARRINQUE DO ANO UN FERVEDOIRO DE NOVIDADES DIXITAIS E DE IA

Chega GA-LINK

Un grupo de estudantes do Campus Terra (Campus de Lugo) da Universidade de Santiago veñen de mobilizar recursos e coñecementos tecnolóxicos para revitalizar o medio rural e dar a coñecer a súa oferta de lecer, cultural e divulgadora. Fixérono a través da nova plataforma GA-LINK, premiada na terceira edición do Terra Creative Jam (USC). Trátase dunha iniciativa para contrarrestar a deslocalización e o descoñecemento que existe sobre a actividade do noso rural. A idea, impulsada nun inicio por cinco estudantes do Campus Terra, pero á que na actualidade dan continuidade tres estudantes do grao en Robótica na Escola Politécnica Superior de Enxeñaría de Lugo, pretende "dar a coñecer dunha maneira directa todas as actividades, produtos e todas as experiencias que ofrecen os pequenos pobos de Galicia".

GA-LINK xurde en resposta, cando menos en parte, ás necesidades advertidas por Juan Hernández, Gabriel Barrigón e Abel Belhaki, tres estudantes procedentes de Albacete, Cáceres e Murcia, respectivamente, que na súa estadía en Lugo botan en falta a dispoñibilidade dunha axenda en tempo real que "permita que calquera poida consultar desde o seu móbil que é o que está a suceder ao seu ao redor", sinalan, poñendo o foco noutra das vantaxes da tecnoloxía desenvolvida: ofrecer a pequenos concellos, aldeas e empresas unha plataforma aberta para darse e a coñecer e atopar so seu sitio no mapa.

A plataforma parte dunha interface "moi simple e intuitiva" na que calquera usuario pode consultar todos eses eventos, festas e atractivos que pode atopar preto da súa localización. Trátase, explican, "dunha sorte de mapa colectivo no que profundar nas paixóns e afeccións individuais, relatan estes universitarios".

Os promotores de GA-LINK entenden que o carácter aberto, transparente e colectivo desta plataforma pode representar un revulsivo para o rural, pois "estamos diante dunha ferramenta tecnolóxica que ten capacidade para conectar á comunidade local con turistas potenciais, aos que ofrece unha visión completa da oferta existente, o que pode contribuír ao desenvolvemento sustentábel e ao medre do turismo rural na comunidade". ■

Cibercarracho, elixida Palabra do Ano 2023

Na recta final de 2023 a Real Academia Galega (RAG) achegounos novamente unha das nosas votacións preferidas na Rede: a elección da que sería a palabra galega do ano. Este ano competían os seguintes termos: *biodiversidade, cibercarracho, -a, cooficialidade, dereitos humanos, educación emocional e feitiño, -a*. Finalmente a gañadora foi *cibercarracho*, en palabras da RAG "un neoloxismo que tira do humor para alertar dos riscos da ciberdelincuencia".

Foi a voz máis votada na iniciativa organizada pola Real Academia Galega e a Fundación Barrié a través da páxina web (Portal das Palabras) que promoven ambas as institucións para a divulgación do léxico galego. Por certo que a RAG e a Barrié colaboran tamén na aplicación de xogos do *Dicionario Ximnasio Léxico*, dispoñíbel de balde para dispositivos Android e iOS.

Segundo lembran as dúas institucións, o lema ciberdelincuente figura dende hai un tempo no Dicionario da Real Academia Galega para designar a persoa que comete un acto delituoso por medio das Tecnoloxías da Información e da Comunicación (as TIC), pero, explican, "a inventiva para sensibilizar sobre o problema dos ciberataques e outros delitos informáticos creou nos últimos meses un neoloxismo de rexistro coloquial que tira do humor para gañar eficacia neste desafío: *cibercarracho, -a*. Finalmente foi este termo o elixido como Palabra do Ano 2023 e fíxoo "nun momento en que grandes empresas de múltiples sectores e institucións públicas e privadas de todo o mundo están a ser obxecto de graves agresións deste tipo de delicuentes, que tamén afectan cada vez máis particulares".

O vocábulo fíxose con máis do 40 por cento dos votos rexistrados na votación organizada dende o Portal das Palabras. A segunda voz máis apoiada foi *feitiño, -a*, con algo máis do 30 % dos votos, seguida de *biodiversidade, dereitos humanos, educación emocional* e *cooficialidade*.

Cibercarracho fórmase partindo do prefixo ciber-, resultante do acurtamento cibernético, e o substantivo carracho, que nomea un arácnido da orde dos ácaros do que existen varias especies e que se alimenta do sangue de mamíferos e aves, tamén denominado carracha, carraza, carrapato ou carrapata. ■

Viaxes sonoras para reivindicar o patrimonio dos Ancares

O presidente da Deputación de Lugo, José Tomé Roca, asinou un convenio de colaboración co estudo de produción cultural Fósforo, Arte e Cultura, integrado polos artistas galegos Iria Acevedo e José Díaz, para visualizar e mostrar o patrimonio dos Ancares a través dunha serie de seis viaxes sonoras. Baixo o título *Os Andares*, este proxecto contará con 10.000€ da institución provincial e consiste en diferentes pezas en formato de *docuficción* que propoñen un percorrido polos concellos que conforman a comarca.

Os diferentes sons desta serie poden escoitarse xa de xeito gratuíto na páxina webosandares.com, que conta con paradas na Pobra de Navia (Navia de Suarna), Penarrubia (Baralla), Torés (As Nogais), Castro de Santa María (Cervantes), Os Grobos (Becerreá) e Lagoa Maior (Pedrafita do Cebreiro). "Estas viaxes sonoras", explicaron os autores, "son pezas de arte inmersiva ao aire libre e están contadas por actores e actrices que interpretan diferentes personaxes; o seu discurso altérnase con intervencións en primeira persoa dos veciños e veciñas que viven no territorio".

Dispoñíbel en galego, castelán e inglés, cada capítulo servirá para ampliar e completar a oferta turística de cada concello dos Ancares lucenses, aproveitando os propios recursos existentes en cada municipio. ■

Filmin achega un catálogo monográfico sobre o noso cinema

A plataforma en liña Filmin confírmase neste novo ano como unha das principais canles de acceso a contidos en galego, non só pola orixe galega (en 2007) da plataforma, senón tamén polos datos de presenza destes contidos na nosa lingua achegados pola Mesa pola Normalización Lingüística no seu *Informe Xabarín 2023*. Agora, a Xunta vén de apostar por Filmin para dar un novo paso na difusión do cinema galego. A través da colaboración con esta plataforma, porase a disposición do público un catálogo monográfico no que se agrupan filmes de autoría galega, xunto con outras películas que poden verse en galego grazas á dobraxe ou aos subtítulos.

Baixo a denominación Cinemas_GAL, reúnense máis de 80 títulos que xa formaban parte do repositorio da plataforma, pero que agora poden atoparse clasificados nunha única carpeta temática subdividida en categorías como *Éxitos recentes do cine galego, Éxitos internacionais en galego, Autores galegos, Curtametraxes galegas, Documentais, O mellor cine europeo en galego*, ou fitas baixo o epígrafe *Música*. ■

O Álbum de Galicia actualiza a entrada web de Luísa Villalta

A Silverio Cerradelo vén de achegar unha nova entrada á enciclopedia web de persoas galegas *Álbum de Galicia*, impulsada polo Consello da Cultura de Galicia. Trátase da entrada da nosa poeta, narradora e dramaturga Luísa Villalta (A Coruña, 1957–2004), a quen a Real Academia Galega lle adica este ano a festividade do Día das Letras Galegas.

Na entrada destácanse as múltiples facetas artísticas e comunicadoras de Villalta, quen salientou como escritora en lingua galega "cunha obra na que cultivou diferentes xéneros, como a poesía, a narrativa ou o teatro". Ademais, colaborou con diferentes cabeceiras xornalísticas, elaborou traducións e foi tamén violinista. Cun fondo sentido da xustiza e da conciencia social, sobresaíu "pola forza da súa voz" e por estar "sempre do lado das persoas máis desfavorecidas", subliña Silverio Cerradelo, autor da entrada de Villalta no *Álbum de Galicia*, a colección dixital de biografías que mantén o Consello da Cultura Galega (CCG), entrada á que hoxe incorpóranse novos recursos e materiais. Con esta actualización, o CCG súmase ao recoñecemento de Luísa Villalta como autora homenaxeada no Día das Letras Galegas 2024. ■

Profesións de futuro

Entregados no CESGA os premios aos mellores TFM do Mestrado de Altas Prestacións da UDC e a USC

O pasado 10 de xaneiro celebrouse na sede do Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), no Campus Sur de Santiago, a entrega de premios aos mellores Traballos de Fin de Mestrado (TFM) do Mestrado Interuniversitario en Computación de Altas Prestacións (Universidade da Coruña) na súa edición 2022/2023.

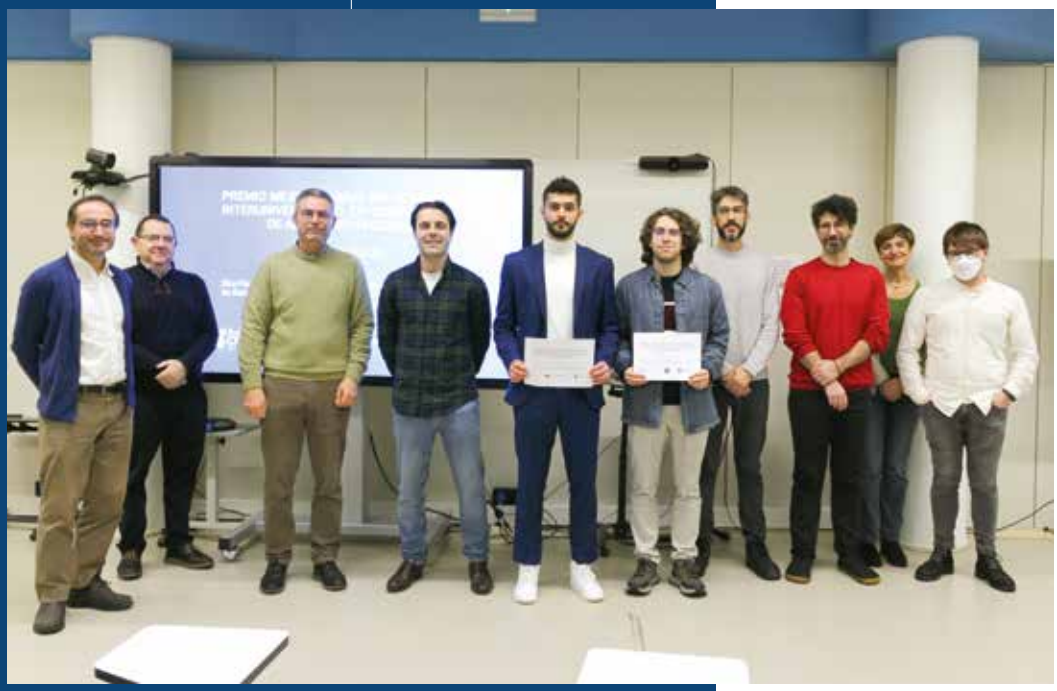
Foron concedidos ao alumno Daniel del Castillo de la Rosa polo seu traballo con título *Implementación paralela do algoritmo HSI-MSER para ou rexistro de imaxes hiperespectrais* dirixido por Álvaro Ordóñez Iglesias, Dora Blanco Heras e Francisco Argüello Pedreira; e ao alumno Xico Fernández Lozano polo seu traballo con título *Análise Distribuída de Datos Sobre a Marcha para Simulacións Numéricas baseado en Ray* dirixido por Emilio José Padrón González.

O Mestrado Interuniversitario en Computación de Altas Prestacións é un *master* impartido conxuntamente pola UDC e a USC, coa colaboración de CESGA, cuxo obxectivo é "dar unha formación profunda e detallada acerca das diferentes tecnoloxías empregadas na área da Computación de Altas Prestacións a futuros profesionais e investigadores do eido". Esta área, segundo lembran as ditas universidades, atópase en auxe nos últimos anos "grazas ao continuo aumento de investimento tanto público como privado para o desenvolvemento de sistemas cada vez máis potentes e con menor custo enerxético".

A docencia deste mestrado segue un modelo híbrido, que permite aos alumnos seguir as clases de maneira presencial na aula ou ben de forma en liña mediante plataformas de vídeoconferencia. A docencia recibida polos alumnos é de alta calidade, impartida polos 24 profesores da UDC ou a USC, todos asociados ben ao CITIC (A Coruña) ou ao CiTiUS (Santiago de Compostela) e con extensa bagaxe investigadora no ámbito da Computación de Altas Prestacións. Ademais, o master pódese cursar completamente en inglés, polo "que ten unha gran proxección internacional", engaden dende as Universidades de Santiago e A Coruña, lembrando que a calidade desta contribución formativo permitiulle recibir a finais de 2022 o Selo de Excelencia da Xunta de Galicia, o que implicou unha dotación económica que permitirá continuar co crecemento do título. Entre as diferentes accións convocáronse dous premios aos mellores Traballos Fin de Máster (TFM). Presentáronse ao devandito premio 6 dos 12 alumnos que concluíron o mestrado durante o curso 2022/23, e tiveron que presentar o seu traballo diante dun tribunal de marcado carácter internacional, que incluía non só a un membro do CESGA senón tamén a un profesor da Cergy Paris Université (Francia) e a un investigador do Jülich Supercomputing Center (Alemaña).

O Mestrado en Computación de Altas Prestacións pon o foco no que se coñece como *High Performance Computing* (HPC), que é a Computación de Altas Prestacións. A HPC está relacionada con temas tan de moda como os procesadores multinúcleo (antigamente específicos de grandes equipos informáticos, pero hoxe en día presentes en PC, tabletas ou teléfonos móbiles), a computación na nube *(cloud computing)* ou a análise da información a gran escala, o chamado Big Data. Neste mestrado colaboran empresas multinacionais tan importantes como IBM, HP, Atos, Fujitsu, AMD, Amazon Web Services ou Gompute, así como o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia.

Ademais, existe un convenio de título duplo coa École d'Ingénierus - Mathématiques - Informatique polo que un alumno pode obter de forma simultánea o Grado en Enxeñería Informática pola EISTI e o Mestrado en Computación de Altas Prestacións pola UDC. ■



Sanidade Mediaverso

O Gaiás acolleu a presentación da plataforma galega para fomentar hábitos saudábeis

A Cidade da Cultura acolleu o pasado 12 de xaneiro a presentación da nova plataforma tecnolóxica Sanidade Mediaverso, coa que Xunta de Galicia promoverá os estilos de vida saudábeis entre a poboación galega.

Na cita participou o conselleiro de Sanidade, Julio García Comesaña, quen sinalou que a plataforma insírese no Plan Obesidade Zero e estrutúrase ao redor de catro grandes eixos que teñen por obxectivo contribuír ao mantemento dunha boa saúde entre os galegos e galegas. En concreto, a alimentación saudábel, a realización de actividade física, o coidado do benestar emocional e a prevención de condutas aditivas.

Sanidade Mediaverso contén recursos dixitais, audiovisuais, aplicacións, xogos e programas de Realidade Aumentada e Virtual, nos que se achegan solucións para acadar un estado de saúde óptimo, e cuxas destinatarias son persoas de todas as idades.

Na compaña da directora xeral de Saúde Pública, Carmen Durán; o titular da carteira sanitaria da Xunta destacou o "carácter integral" da plataforma ao abordar o coidado da saúde desde diferentes perspectivas, que inciden no tanto no ámbito do benestar físico, como no do emocional".

Pola súa banda, a subdirectora xeral de Programas de fomento de estilos de vida saudables, Silvia Suárez Luque; e o subdirector xeral de Sistemas e Tecnoloxías da Información da Consellería de Sanidade, Benigno Rosón; abordaron polo miúdo *Sanidade Mediaverso* e explicaron que a nova plataforma porá a disposición dos usuarios un planificador de comidas con menús equilibrados para oito semanas, e no que tamén se achegará a lista da compra necesaria, e as receitas para elaborar cadanseu menú. Amais, e co obxectivo de acadar "unha boa condición física e reducir o sedentarismo", a plataforma contará coas aplicacións móbiles activAR-t e Camiña; vídeos con exercicios para realizar de xeito individual ou coa familia; a aplicación de RV EnMovemento, ademais de cursos formativos e consellos sobre a práctica do exercicio físico.

O terceiro dos piares nos que se sustenta a plataforma Sanidade Mediaverso é o benestar emocional, a saúde mental e o coidado do sono. Para isto, achegará diversos cursos con técnicas destinadas á redución do estres, pílulas audiovisuais de *mindfulness* ou recursos para levar a cabo unha xestión emocional axeitada.

Por último, e co ánimo de "reforzar a prevención sobre o consumo de substancias aditivas ou o tabaquismo", a nova plataforma tecnolóxica da Xunta incluirá unidades didácticas para evitar o inicio do seu consumo, e tamén para axudar ao cesamento destes hábitos nocivos para a saúde.

Desenvovido pola UTE BiGXoia, Sanidade Mediaverso é un proxecto promovido pola Consellería de Sanidade, e financiado integramente con fondos europeos no marco do eixo REACT-UE do programa operativo FEDER Galicia 2014-2020.

O acceso á nova plataforma da Xunta para a promoción dos estilos de vida saudábeis, pódese realizar desde a web Xanela aberta á familia, e ao través da ligazón vida-saudable.sergas.gal.

Xa está accesíbel en Internet e dende o móbil. Na presentación fíxose saber que "se o usuario o desexa, pode compartir datos dos seus hábitos co seu médico, porque pode conectarse a SERGAS Móbil".

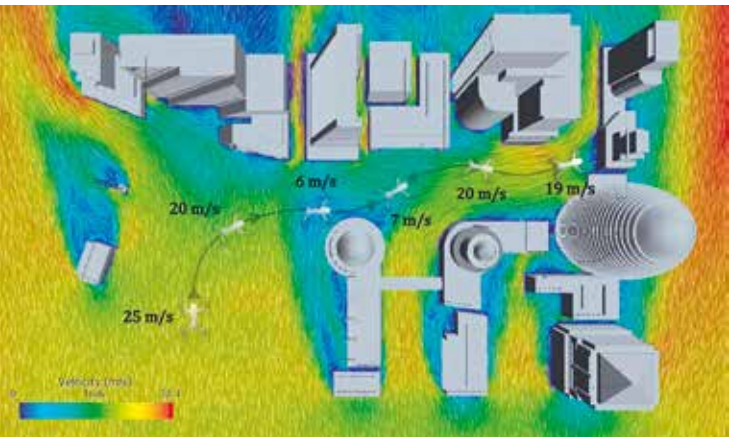
"Hoxe é un día importante, que consolida a nosa intención, no ámbito da saúde pública, de traballar na prevención, animando a unha alimentación saudábel, á práctica do exercicio físico ou ao coidado do benestar emocional", comentou Xulio García Comesaña, o conselleiro de Sanidade .

E un proxecto que desenvolveu a Consellería cos Fondos Europeos de Recuperación e Resiliencia. Segundo os datos da propia UE, o sedentarismo en occidente aumentou de media dúas horas e media ao día tras a pandemia. ■

Innovación galega e outros asuntos

As nosas empresas e institucións afrontan o inicio do novo ano con grandes novidades tecnolóxicas

Ventilatio Lab permitirá facer completas simulacións de voos con drons



Mapa de velocidades que afecta a unha determinada traxectoria dun dron nun ambiente urbano

Ventilatio Lab *spin-off* da Universidade de Santiago, definirá unha contorna de simulación para analizar a aerodinámica e as condicións de voo dos vehículos aéreos non tripulados (UAV polas súas siglas en inglés). O proxecto é unha das doce novas iniciativas empresariais que formarán parte da quinta edición da Business Factory Aero (BFAero), o programa de incubación, aceleración e consolidación de empresas especializado no segmento dos vehículos non tripulados do Polo Aeroespacial de Galicia.

Ao abeiro do proxecto *Banco de probas virtual para o estudo da aerodinámica de UAVs con aplicación no transporte de cargas e condicións de voo*, Ventilatio Lab creará unha plataforma virtual que permitirá realizar simulacións de voo tendo en conta as condicións meteorolóxicas locais, a orografía do terreo e as condicións de carga e de potencia de cada tipoloxía de UAV. "Deste xeito, este desenvolvemento terá a capacidade de acelerar a toma de decisións do operador e valorar de forma rápida e accesíbel se unha operación é abordable baixo unhas certas condicións atmosféricas ou de carga ou se se debe pospoñer ou modificar", explican dende a *spin-off*.

VentilatioLab é froito do traballo dun equipo de investigadores da Facultade de Física da USC. Alberto Pérez Muñuzuri, Alberto Otero Cacho e Jorge Mira Pérez, aos que se une o economista Ramón Tubío Villanueva, son os impulsores da iniciativa. ■

Gartner sitúa a Optare entre as principais provedoras *teleco*

A empresa galega Optare Solutions rematou 2023 recibindo un importante recoñecemento por parte da renomeada consultora Gartner. No seu recente informe titulado *T Service Provider Selection Guide for CSP CIOs*, Gartner posicionou a firma Optare Solutions como unha das provedoras máis relevantes no sector das telecomunicacións, tanto no mercado europeo como no latinoamericano.

A distinción de Optare Solutions como un dos poucos "provedores rexionais" subliña, en palabras da empresa galega, "a nosa presenza significativa en ambos os continentes, a través das nosas sedes estratexicamente situadas en Vigo (España) e México". ■

Seresco fará o levantamento catastral en rexións de Perú

A compañía tecnolóxica Seresco, un dos grandes referentes tecnolóxicos da nosa terra, vén de ser elixida para levar a cabo o levantamento catastral urbano en varias cidades do Perú, entre elas: Lambayeque e Piura, así como en varias localidades da provincia de Lima, actuarase nos distritos de Breña, As Oliveiras, San Luís e Surquillo.

Para o dito proxecto Seresco recibiu a adxudicación de dous contratos por valor de 15,7 millóns de dólares. Seresco, como lembraremos, celebrou recentemente os seus 50 anos de actividade en Galicia.

Engadir que ambos os proxectos posúen unha gran importancia na zona, xa que o levantamento catastral urbano destas rexións permitirá á administración pública do país recompilar datos como a localización, dimensións, uso do chan, características físicas e valores de mercado das propiedades, información que é de vital importancia para a xestión e planificación urbana, a recadación de impostos, a identificación de propietarios e a toma de decisións relacionadas co desenvolvemento das cidades. ■

A Vigo estrea canle en TikTok para achegarse á *xeración Z*

A UVigo comezou o ano poñendo o foco nas redes sociais, concretamente en TikTok, onde puxo en marcha unha nova vía de comunicación especialmente deseñada para o público obxectivo da entidade, o da *xeración Z*, os que se atopan entre os 28 e os 24 anos. A conta, baixo o nome de *UvigoShow,* busca empregar o humor e a orixinalidade para contar as aventuras de Jéssica, unha moza *nini*, que nin estuda nin traballa e que, tras recibir a visita en soños de Oli, a mascota da UVigo, toma a decisión de investigar en profundidade a Universidade durante un ano para así descubrir cal é a carreira que máis encaixa con ela e deste xeito superar a seu "crise educativa-profesional". ■

Inforhouse, adxudicataria do mantemento de licenzas IBM da RTVE

A empresa tecnolóxica galega Inforhouse foi a adxudicataria do novo concurso de mantemento de licenzas IBM para os anos 2024 e 2025 da Corporación Radio Televisión Española. O orzamento deste contrato vén cun importe superior aos 1.600.000 euros.

A empresa Inforhouse consolida, con este contrato, a súa posición de socia referente de solucións software IBM a nivel nacional, onde ademais de RTVE, conta con referencias en contratos do Goberno de Asturias, Comunidade e Ayuntamiento de Madrid e en Galicia, no marco da Administración autonómica, na AMTEGA (Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia) e no Servizo Galego de Saúde (SERGAS). ■

Desvelados os finalistas da V edición de Altia Premia

A empresa tecnolóxica Altia, con sede en Oleiros (A Coruña), desvelou o nome das e dos finalistas da quinta edición dos seus premios. O xurado destacou a gran calidade de todos os TFGs (Traballos de Fin de Grao) recibidos

Segundo explicaron fontes da empresa, o certame Altia Premia, ademais de impulsar a innovación e recoñecer o talento novo, consolídase como "unha plataforma para aqueles que desafían límites e exploran novas fronteiras no mundo da tecnoloxía".

Nesta quinta edición, o xurado, composto por profesionais de Altia e da Escola Técnica Superior de Enxeñería da Universidade de Santiago de Compostela, seleccionou os cinco Traballos Fin de Grao que optarán ao premio final, dotado con 1.500 euros.

Os finalistas son os traballos presentados por Alberto Ruibal Ojea, Aldán Creo Mariño, Diana Mascareñas Sande, Guillermo Blanco Filgueira e Nicolás Vilela Pérez.

O 8 de febreiro de 2024 os finalistas presentarán os seus traballos ante o xurado no salón de actos da ETSE. ■

En marcha a tenda en liña Sinescama

O panorama da innovación galega achegou neste inicio de 2024 unha novidades relacionada co mar que reivindica a calidade dos nosos produtos frescos. Trátase de Sinescama.com, unha innovadora tenda en liña que, segundo os seus impulsores, "leva até a nosa cociña a frescura inigualábel da Lonxa de Vigo, a maior de toda Europa". Os envíos faranse sempre en menos de 24 horas, sinalan dende a empresa de Nigrán.

Con esta plataforma "redefinimos a experiencia culinaria cunha coidada selección de peixes e mariscos", engaden, salientando que o camiño da súa tenda online está despexada de intermediarios, "polo que podemos garantir prezos ao alcance de todas as economías e unha calidade de produto insuperábel". ■

80 persoas participaron nos cursos de informática de **Ames**

A Aula Municipal Tecnolóxica da Información e da Comunicación (AMTIC) de Ames organizou esta tempada, co inicio do curso, un programa de novos cursos de informática para o desenvolvemento dixital no medio rural, que se impartiron dende o pasado mes de outubro nos locais sociais de Agrón, Bugallido, Biduído, Augapesada, Covas, Tapia, Ameixenda e Ortoño. A formación, que foi de balde, incluíu 25 horas de clases prácticas. Un total de 80 persoas participaron en ditos cursos. Unha vez rematados, as persoas participantes recibiron o pasado xoves 18 os diplomas que acreditan o correcto aproveitamento de dita formación.

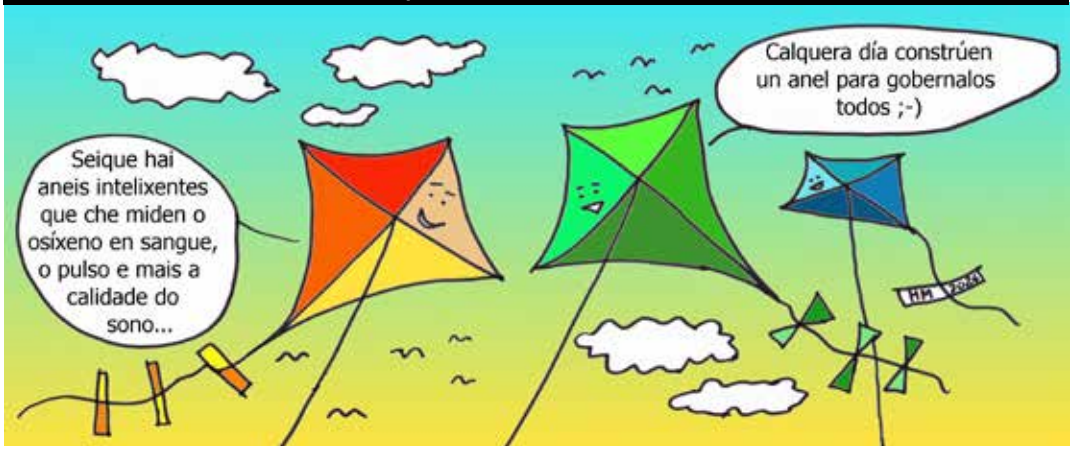
O temario destes cursos abrangueu a navegación por Internet (busca en liña e navegación segura), o uso do correo electrónico (creación de contas e envío de correos), a introdución a Windows, a utilización de Office en liña, o uso de imaxes, a impresión de documentos, a introdución á folla de cálculo (formato de celas e gráficos básicos) e o uso do teléfono intelixente (configuración e axustes iniciais, chamadas e mensaxes de texto, aplicacións de mensaxería, uso da cámara, agregar e eliminar contactos...). ■

José Luis Escrivá visitou a sede do **CITIC**

O ministro para a Transformación Dixital e da Función Pública, José Luis Escrivá Belmonte, realizou o pasado 22 de xaneiro unha visita de traballo ao Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC) da Universidade da Coruña. Neste encontro, o ministro puido coñecer as principais liñas de investigación que se están levando a cabo no centro, que lidera importantes proxectos de Intelixencia Artificial aplicada á biomedicina, a inclusión, a astronomía, a industria 4.0, a sustentabilidade ou a estatística.

Escrivá cualificou como "extraordinarios os proxectos e iniciativas que se están a desenvolver no CITIC, tanto a nivel de investigación como de transferencia de coñecemento e traballo coas empresas". ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira



Novos Medios da USC organiza un seminario sobre comunicación e **IA**

O grupo de investigación Novos Medios da Universidade de Santiago de Compostela, coa colaboración do Colexio Profesional de Xornalistas de Galicia, organiza o seminario *A comunicación na era da Intelixencia Artificial,* que se desenvolverá o vindeiro venres 2 de febreiro, en horario das 12.00 ás 14.00 horas. A asistencia está aberta de maneira gratuíta, mediante inscrición previa, para profesionais da comunicación.

O seminario está coordinado por Xosé López García e Berta García Orosa, ambos os dous catedráticos de Xornalismo na USC, e vai contar coa participación de Sara Pérez Seijo, membro do grupo Novos Medios e profesora axudante doutor da USC; David Losada Carril, catedrático de Ciencia da Computación e Intelixencia Artificial na USC; e Marcos Fernández Pichel, investigador CITIUS.

Trala presentación por parte dos coordinadores, o primeiro relatorio do seminario correrá a cargo de Pérez Seijo, que ás 12.15 disertará sobre *O xornalismo e a Intelixencia Artificial. Riscos e oportunidades*. Ás 13.00 será a vez de Losada Carril e Fernández Pichel, que tratarán de *A revolución dos axentes conversacionais intelixentes: IAs xenerativas baseadas en Modelos Grandes de Linguaxe para a comunicación.*

As charlas van realizarse a través da aplicación Zoom. ■

A **CRTVG** estrea plataforma audiovisual en liña: **Agalega**

A Cidade da Cultura acolleu os días pasados gala de presentación de AGalega, a plataforma dixital de contidos audiovisuais da CRTVG, que facilita o acceso aos contidos de ficción, lecer, cine, series, animación, documentais, podcasts, directos e contidos exclusivos, converténdose na plataforma audiovisual en galego de referencia.

AGalega incorpora máis de 1.400 contidos audiovisuais dispoñíbeis baixo demanda, que van dende contidos clásicos da TVG até espazos nacidos directamente para a plataforma que actualmente está operativa vía web, a través de aplicacións móbiles (para dispositivos con iOS e Android), e tamén con aplicacións para televisores (polo momento para os dispositivos con Google TV, pero no mes de febreiro chegará tamén a televisores das principais marcas).

Son especialmente salientábeis os contidos para os cativos, coa renovación da aplicación de Xabarín (dispoñible para móbiles Android e iOS), que incorpora novidades como *Os Argonautas e a moeda de ouro* ou *Valentina,* á vez que tamén facilita o acceso ás canles en directo orientadas a cativos de distintas idades (Pequerrech@s, Cativ@s e Mociñ@s), Xabarín TV e Radio Picariña.

A Radio Galega tamén se incorpora a esta revolución con AGalega Audio, plataforma web e para dispositivos móbiles Android e iOS, que inclúe todos os servizos e canles da emisora pública, como as emisións en directo, os contidos en vídeo dende o estudio multimedia e incluso contidos creacións exclusivas para consumir en liña en formato podcast.

As tres faces de AGalega ofrecen a función de rexistro de usuarios, o que resulta máis que recomendábel para poder obter unha experiencia personalizada. ■

Aberto o prazo para presentar audiovisuais a **Enreguéifate**

O prazo de inscrición para enviar audiovisuais ao certame de regueifas en vídeo, o certame Enrguéifate, estará aberto até o 1 de marzo. Os concellos de Ames, Carballo, Pontevedra, Santiago de Compostela e Teo impulsan este proxecto de dinamización lingüística que se presentou os días pasados no Pazo de Raxoi baixo o lema *Temos madeira regueifeira*!.

Baixo o dito lema, o certame Enreguéifate procurará sacar á luz o talento para a improvisación oral que existe no noso país.

Como dixemos, o prazo para participar no certame de regueifas en vídeo estará aberto até o 1 de marzo. A inscrición pode realizarse dende a páxina web do certame (enregueifate.gal), onde xa están dispoñíbeis as bases. As persoas interesadas en participar deberán enviar un vídeo no que aparezan, como mínimo, dúas persoas retrucando en galego e cunha duración máxima de 3 minutos.

A gala de entrega dos galardóns celebrarase na mañá do mércores, 3 de abril de 2024 no Teatro Principal de Santiago de Compostela. ■

A Deputación de Lugo achega formación TIC para os maiores do rural

A Deputación de Lugo vén de poñer en marcha o programa *Xunt@s*, de actividades gratuítas, de lecer e formativas para contribuír ao envellecemento activo no rural, "para enriquecer a oferta de ocio e cultural dos pequenos concellos e, polo tanto, para mellorar a calidade de vida dos veciños e veciñas, un factor determinante para fixar poboación no territorio", en palabras da voceira socialista, Pilar García Porto. Unha parte significativa das actividades previstas xirarán arredor das TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación).

García Porto anunciou que esta iniciativa, á que a Deputación destina un total de 91.000€ e que está organizada da man dos concellos, consiste nunha serie de 125 xornadas temáticas gratuítas, que se celebrarán ata a primavera por toda a provincia, e que "teñen que ver coa saúde, co deporte ou coas novas tecnoloxías".

Explicou García Porto que este mes están previstas sesións en Pedrafita do Cebreiro, Trabada, Antas de Ulla, Taboada, Navia de Suarna, A Pontenova, A Fonsagrada e Guitiriz. ■

TREBELLOS

Sony amosa o seu visor de realidade estendida para un metaverso industrial

Sony e Siemens están a colaborar para crear solucións industriais que tiren proveito da realidade estendida para que deseñadores e enxeñeiros poidan explorar deseños conceptuais en contornos inmersivos mediante a combinación do software industrial de Siemens e o novo sistema de creación de contido espacial de Sony, que como elemento máis salientable ten un visor con pantallas OLED 4K.

Estas solucións pretenden chegar ao mercado este mesmo ano, e poden lembrar bastante ás Vision Pro de Apple, pero enfocando os produtos directamente a usos industriais, onde o seu elevado prezo estaría máis xustificado.

O novo visor de Sony ten un deseño bastante curioso, pois incluso pode lembrar a un casco de PlayStation VR, pero sorprendendo pola posibilidade de separar o visor da cara sen ter que sacalo da cabeza. Para unha grande precisión fai uso de controladores físicos con deseños curiosos, pois tanto pode empregarse unha especie de anel como outro mando que serviría máis como punteiro.

Esta tecnoloxía estaría orientada á creación de contido tridimensional, polo que habería moitos ámbitos profesionais nos que podería aplicarse, como o deseño industrial, a arquitectura ou mesmo a creación de videoxogos, que xunto coas posibilidades da computación na nube poderían beneficiarse claramente desta proposta de metaverso industrial.

Os novos Samsung Galaxy S24 apostan con forza pola IA

Samsung celebrou o seu Galaxy Unpacked, evento de presentación dos novos móbiles da serie Galaxy S24, que destacan por levar aos usuarios á nova era da intelixencia artificial móbil, xa que a meirande parte das súas novidades están baseadas na aplicación da IA a funcionalidades do smartphone que poden ir dende a edición de fotografías até á tradución automática de chamadas.

O móbil máis avanzado da familia sería o Samsung Galaxy S24 Ultra, que conta cun marco de titanio e protección de pantalla Corning Gorilla Armor, polo que estamos ante un terminal de grande resistencia. Falamos dun móbil cunha pantalla de 6,8 polgadas que pode controlarse cun S-Pen que pode agocharse no seu interior; funciona cun procesador Qualcomm Snapdragon 8 Gen 3, 12 GB de RAM e 256 GB/512 GB/1 TB de almacenamento; a súa batería de 5.000 mAh ten carga rápida de 45 watts; o seu peso é de 232 gramos; e onde busca diferenciarse en boa medida dos seus irmáns pequenos é nas cámaras, xa que a súa cámara traseira cuádrupla ten un sensor principal de 200 Mpíxeles, un ultra grande angular de 12 Mpíxeles, un teleobxectivo 3x de 10 Mpíxeles e, como grande novidade, un teleobxectivo 5x de 50 Mpíxeles, co que prometen unhas imaxes a obxectos distantes de grande calidade. Este móbil, en función da súa configuración, ten un prezo oficial de entre 1.479 e 1.819 euros.

Un detalle a salientar destes novos smartphones de Samsung é que o fabricante promete que recibirán 7 xeracións de actualizacións do sistema operativo e 7 anos de actualizacións de seguridade, de xeito que serían os móbiles con Android co soporte máis duradeiro do mercado.

O DJI Mic 2 convértese nunha das solucións máis versátiles para a gravación sonora sen fíos

O DJI Mic 2 é unha solución ideal para creadores de contido e videógrafos, xa que permite recoller audio con grande calidade, contando agora con funcións como a cancelación de ruído intelixente e tamén conta coa opción de pista de seguridade (de xeito que grava unha segunda pista sonora a -6 dB para poder evitar picos inesperados), aínda que esta última función pode ignorarse se temos en conta que os emisores con micrófono integran 8 GB de memoria interna na que pode gravarse o audio incluso en 32 bits flotantes, o que achega un rango dinámico practicamente ilimitado, de xeito que en postprodución é posible recuperar dende son moi baixos até son moi elevados, o que achega unha grande seguridade para os creadores, que non atoparán ao remate dunha gravación que o son quedou inservible por mor de non ter axustado o volume de gravación como é debido.

Os micrófonos con emisor poden ocultarse rapidamente na roupa grazas a un sistema de fixación magnética, e o seu receptor, que pode recibir dúas fontes simultáneas, pode conectarse por cable a unha cámara ou smartphone, aínda que nesta nova versión destaca o feito de que os micrófonos tamén contan con conectividade Bluetooth, de xeito que poden ligarse directamente aos smartphones, resultando moi práctico cando se estea a empregar algún tipo de estabilizador (xa que conectar a un smartphone un receptor pode ser todo un problema para equilibrar o seu peso).

Satechi actualiza a súa base para ampliar a conectividade e o almacenamento dos Mac mini

Como solución aos altos prezos do almacenamento nos equipos de sobremesa de Apple, Satechi vén de actualizar o seu concentrador e soporte para Mac mini e Mac Studio que integra unha rañura NVMe, ou sexa, que serve para incrementar considerablemente a capacidade de almacenamento dos equipos a un prezo asumible, á vez que mellora a conectividade.

Este accesorio, que vén de pórse á venda nos EE.UU. por 99,99 dólares, pode colocarse a xeito de base dos ordenadores de sobremesa de Apple, e conectarse aos mesmos cun cable USB-C pola súa parte traseira, empregándose tal conexión para que a unidade SSD M.2 que alberguemos no seu interior poida comunicarse a velocidades de até 10 Gbps, incorporando de paso na parte dianteira do equipo informático un lector de tarxetas de memoria SD e microSD, toma para auriculares, 2 portos USB-A 3.2 de até 5 Gbps, 1 porto USB-A 3.2 de até 10 Gbps e un porto USB-C de até 10 Gbps, o que fai que os pequenos Mac mini poidan competir en conectividade con equipos en formato de torre.

Este concentrador USB con lector de unidades NVMe ten un deseño que encaixa á perfección en tamaño e cor cun dos equipos de Apple, converténdose así nun dos accesorios máis recomendables.

Rabbit presenta un orixinal asistente de IA

Aproveitando a celebración do CES presentouse un curioso dispositivo chamado r1, que nun tamaño semellante a un paquete de Post-It e cun peso de 115 gramos integra un procesador MediaTek Helio P35, 4 GB de RAM, 128 GB de almacenamento, conector USB-C, rañura para tarxeta SIM, Wi-Fi, pantalla táctil de 2,88 polgadas, un botón, unha roda de desprazamento e unha cámara rotatoria, que promete tirar proveito da intelixencia artificial para que poidamos traducir as nosas palabras en accións.

Falamos dun produto que pode lembrarnos á proposta de Humane, que quere comercializar o seu Ai Pin por 699 dólares aos que habería que sumar unha conta mensual de 24 dólares, pero desta volta o dispositivo só custa 199 dólares e non precisa de subscricións para funcionar, polo que ten unha porta de entrada moi accesible.

Este trebello funciona con Rabbit OS, un sistema operativo construído sobre un grande modelo de acción (LAM) que promete aprender das intencións e o comportamento dos humanos cando empregan certas aplicacións para poder imitalo e poder empregalas no futuro con axilidade e fiabilidade. Incluso podería interactuar con servizos que contasen cunha API sen ter que instalar a aplicación correspondente. Deste xeito facilitaría a realización de accións sen unha intervención directa do usuario, simplificándolle así moitas tarefas.

PC, Xbox Series X|S

PC

INFESTATION: ORIGINS

Converte o rato Mickey nunha criatura terrorífica

O ano 2024 comeza cunha nova moi relevante no mundo dos dereitos de autor, xa que a curtametraxe *Steamboat Willie* na que nacía o célebre rato Mickey, pasa a ser de dominio público, detalle que están a aproveitar dende o estudio de videoxogos Nightmare Forge anunciando *Infestation: Origins,* un xogo cooperativo de supervivencia para até 4 xogadores que inspírase na curtametraxe animada de Disney para o deseño de criaturas terroríficas que aparecerán durante unha praga de roedores no ano 1988.

Infestation: Origins está xa dispoñible en Steam para que os xogadores poidan engadilo á súa listaxe de desexos, estando previsto que chegue a PC ao longo do presente ano. Non parece ser o mellor xogo que vaiamos ver en 2024, pero convidar aos xogadores a converterse en exterminadores para rematar con criaturas que poden lembrarnos ao rato Mickey pode ser incentivo dabondo para dar unha oportunidade a un título que conseguiu intelixentemente ter moita publicidade de balde por ousar a macelar a imaxe dun dos personaxes máis recoñecibles do século XX.

INDIANA JONES

Amosan como será o vindeiro xogo

O último Xbox Developer_Direct serviu para detallar que o 21 de maio lanzarase *Senua's Saga: Hellblade II,* no verán teremos *Visions of Mana* e que no outono chegarán *Ara: History Untold e Avowed;* pero todos estes títulos quedaron totalmente eclipsados por *Indiana Jones y el Gran Círculo*, que nos convida a somerxernos nunha aventura en primeira persoa ambientada entre *Indiana Jones: en busca del arca perdida* e *Indiana Jones y la última cruzada.*

Neste traballo de MachineGames (estudio detrás de *Wolfenstein: The New Order e Wolfenstein: The New Colossus*) teremos que meternos na pel do célebre arqueólogo cinematográfico no ano 1937, cando un grupo con escuras intencións quere facerse co poder segredo do Grande Círculo, o que haberá que evitar a toda costa.

No evento de Xbox puidemos ver 13 minutos de xogo, polo que xa sabemos que estamos ante un título de exploración, acción inmersiva e quebracabezas, no que percorrer un mundo cheo de misterios (explorando dende as aulas da Universidade Marshall até o Vaticano, as pirámides de Exipto ou os templos somerxidos de Sukhothai).

Os interesados neste título xa poden engadilo á listaxe de desexos da tenda de Xbox e mesmo en Steam, polo que entendemos que pretende chegar a un público bastante amplo, sen limitarse aos incondicionais de Xbox.

PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S, Nintendo Switch, PC e Amazon Luna

PRINCE OF PERSIA

Volve a consolas e PC

Os seareiros da franquía de xogos de *Prince of Persia*, teñen por fin nas súas mans unha nova entrega, *The Lost Crown,* coa que dan un interesante xiro ás mecánicas propias da saga, ao presentarse como un xogo de plataformas nos que xogar co espazo e o tempo dentro dunha ambientación inspirada na mitoloxía persa.

O xogo está repleto de atractivos escenarios que visitar, e onde enfrontarse a diversos inimigos, resolver quebracabezas, atopar tesouros agochados e completar misións dentro da vasta montaña de Qaf, na que teremos que liberar ao príncipe Ghassan.

O curioso deste título é que non procede das mecánicas de entregas anteriores, senón que chega do estudio Ubisoft Montpellier, encargado de *Rayman Origins* e *Rayman Legends,* dos que bebe moitos detalles este *Prince of Persia: The Lost Crown.* Loxicamente as mecánicas de combate deste xogo son totalmente orixinais, pero a experiencia do estudio nos xogos de plataformas válelles para crear unha experiencia moi satisfactoria nesta nova aventura, que coida especialmente as animacións, os efectos visuais e os fondos, de xeito que aínda que non esteamos ante un xogo de grande envergadura (como ben reflicte o seu prezo reducido), semella que atoparon unha base sólida sobre a que desenvolver máis entregas no futuro.

PS4, PS5, Xbox Series X|S, PC

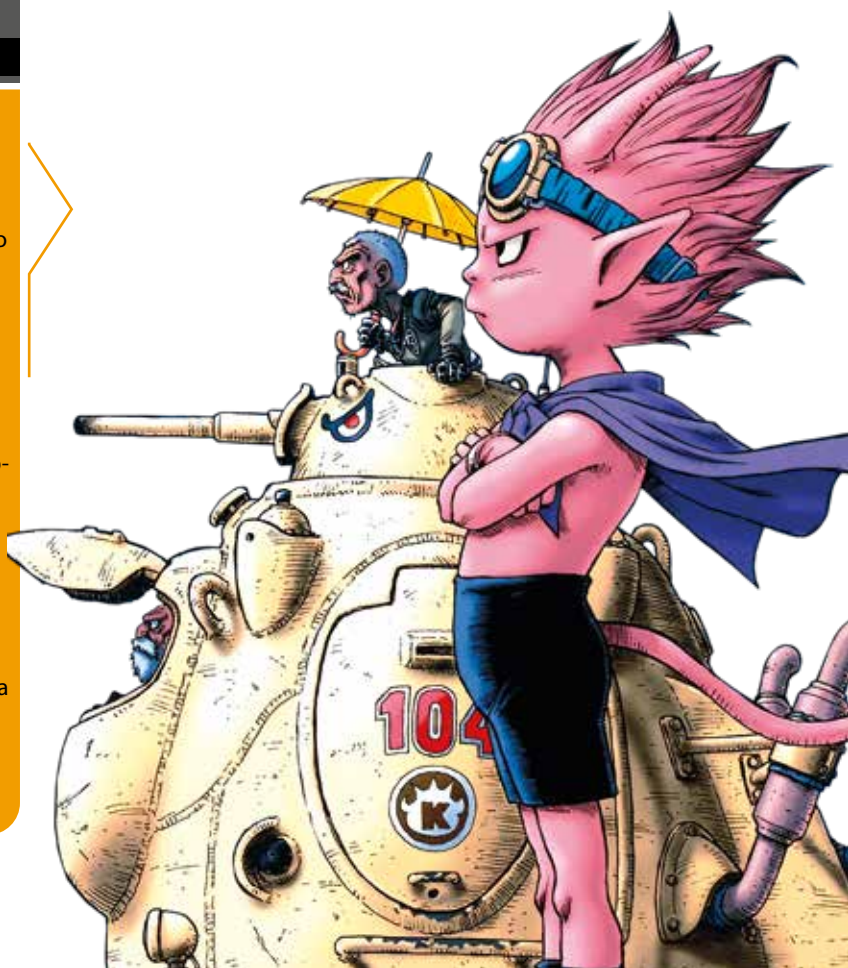
SAND LAND

Terá videoxogo en abril

Bandai Nanco anunciou que o vindeiro 26 de abril é a data escollida para o lanzamento do seu agardado xogo de rol de acción *Sand Land* inspirado no manga homónimo de Akira Toriyama (creador de *As Bólas Máxicas,* quen deixou grande pegada no sector dos videoxogos na saga *Dragon Quest* e en clásicos como *Chrono Trigger* e *Blue Dragon*).

O xogo contará con versión para PS4, PS5, Xbox Series X|S e PC, ofrecendo un grande mapa que explorar cunha grande variedade de vehículos mentres encarnamos a Beelzebub dirixindo a un grupo de heroes inadaptados na procura dun manancial de lenda oculto no deserto, enfrontándose a bandidos, a agresiva fauna e mesmo o Exército Real.

Resulta bastante curioso o feito de que *Sand Land* sexa agora unha obra relevante, xa que o manga orixinal publicouse no ano 2000 (publicándose en España en 2001) e a súa adaptación audiovisual non veu a luz até o pasado verán, cando se estreou nos cines xaponeses, descoñecéndose se chegará a estrearse en tal formato no noso territorio, xa que está previsto que Disney+ estrea a produción en formato de serie a vindeira primavera, incorporando material descartado no filme.



Feira de supertalentos

Galiciencia abre os prazos para que estudantes de toda España presenten os seus proxectos

Galiciencia, a maior feira científica que se celebra na nosa comunidade, promovida polo Parque Tecnolóxico de Galicia (Tecnópole) desde o ano 2006, abriu o prazo para que os centros interesados se inscriban e vaian presentando os seus proxectos; poderán facelo ata o vindeiro 18 de marzo a través da web da feira, www.galiciencia.com.

O obxectivo da nova edición e é novamente achegar o universo STEM (Ciencia, Tecnoloxía, Enxeñaría e Matemática) á sociedade, en particular aos estudantes de Primaria, Educación Especial, Secundaria, FP e Bacharelato.

Desenvólvese en colaboración coa Consellería de Economía, Industria e Innovación e a Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología – Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

Esta 19ª convocatoria celebrarase os días 8, 9 e 10 de maio, en formato presencial e tamén en liña. A temática elixida é *Mellor, de Madeira,* un material que o Parque quere promover de xeito particular, en liña cos seus obxectivos de desenvolvemento sustentábel. Así, na feira porase de relevo a importancia da madeira como material respectuoso co medio, con múltiples beneficios para o noso planeta por ser un produto renovábel, biodegradábel e cunha ampla variedade de aplicacións en eidos diversos como a construción e a fabricación.

Na modalidade presencial poden presentarse dous proxectos por centro educativo de Secundaria, Bacharelato e FP; que serán os que finalmente compitan polos premios de Galiciencia. No caso da modalidade online non hai límite de proxectos.

O primeiro premio está dotado con 1.000 euros, para financiar a participación na maior feira científica a nivel estatal, Exporecerca, que se celebra anualmente en Barcelona. O segundo equipo clasificado recibirá 500 €, o que lles permitirá asistir a Zientzia Azoka, a feira de ciencia que ten lugar cada ano en Bilbao. Pola súa parte, o equipo gañador do terceiro premio recibirá 200 € para a compra de material científico e/ou tecnolóxico para o seu centro escolar.

Así mesmo, premiarase a mellor comunicación e presentación oral, o proxecto máis innovador, o proxecto co método científico e proceso de investigación mellor definido, o mellor proxecto englobado dentro da temática Mellor, de Madeira, así como o proxecto liderado por unha nena e/ou relacionado con iniciativas que contribúan á igualdade de xénero no contorno da I+D+i. Haberá tamén un premio especial para a mellor proposta na categoría de FP. E galardoarase o proxecto coa mellor valoración popular, elixido entre todos os que participen en liña.

Ademais do concurso de proxectos, como en cada edición, a feira compleméntase con actividades, obradoiros, concursos diversos e espectáculos de ciencia.

Concurso de deseño da camiseta oficial

Ademais, o alumnado de Primaria de toda Galicia poderá participar no concurso de deseño da camiseta oficial de Galiciencia 2024. O prazo estará aberto tamén ata o 18 de marzo. O alumnado interesado deberán enviar un correo electrónico cos seus deseños escaneados ao enderezo galiciencia@tecnopole.gal ou presentar os orixinais na recepción do Parque Tecnolóxico de Galicia.

Tamén haberá un concurso de fotografía a través de Instagram. Neste caso o prazo para presentarse remata o 15 de abril e diríxese tanto ao alumnado como ao profesorado de Secundaria, Bacharelato e FP de toda España.

Desafío científico *Mellor de Madeira!*

O alumnado desde 4º de Primaria a Bacharelato de toda Galicia poderá participar no Desafío Científico *Mellor, de Madeira!* Consta dunha primeira fase online con tres retos. Para participar no primeiro reto será preciso inscribirse ata o 19 de febreiro a través da páxina web atrevete.galiciencia.com. Para chegar á fase final, que será presencial durante a celebración de Galiciencia, será imprescindíbel ter participado nos tres retos en liña. ■

Alicia Puentes | dirección de arte de Games Pond

Os Premios PlayStation Talents recoñecen o deseño artístico de *Avy, Fábulas da Noite*

— En decembro entregáronse os Premios PlayStation Talents, aspirando o estudio Gamespond a galardóns en 5 das 10 categorías, entre as que figuraba a de Mellor Xogo (que finalmente recaeu en *Retrieval* de 333 Studios), e a proposta galega saldouse cunha merecida recompensa: o premio a Mellor Arte. Precisamente a encargada deste apartado é ferrolá Alicia Puentes a quen quixemos preguntar sobre este importante fito para o seu xogo, *Avy, Fábulas da Noite*.

O equipo de Games Pond

– Comecemos polo principio. De onde sae o voso estudio de videoxogos?
– Gamespond naceu como un grupo de clase, nun inicio eramos 8 estudantes do mestrado de desenvolvemento de videoxogos da UDC, en Ferrol. O grupo formouno a dirección do mestrado para que desenvolvésemos xuntos un TFM en forma de videoxogo, pero cando rematamos os estudios vímonos cun videoxogo que funcionaba e un equipo que funcionaba estupendamente, así que decidimos seguir adiante co proxecto.

– Como xurdiu a idea de *Avy, Fábulas da Noite*?
– Como dicía, comezou como un traballo final de mestrado, os membros do estudio presentamos diversas ideas para posibles videoxogos, atopando enfoques moi diferentes. Entre as propostas estaban un videoxogo alegre, colorido e en ton cómico dun paxaro nunha illa, e outro de terror, dunha nena pequena que tiña múltiples medos que superar; *Avy, Fábulas da Noite* comezou como a mestura destas dúas ideas.

– Podes explicarnos que é iso dun xogo *cozy*?
– *Cozy* poderíase traducir como acolledor, de feito hai uns meses recibimos un premio ao xogo máis *cozy,* nomeado *fogueira* e *malvarisco*. *Avy* é un xogo no que podes pasear con calma apreciando a paisaxe e coñecendo aos habitantes da illa con moita calma, gozando do camiño, polo menos ata pegue unha volta cara a lugares máis escuros…

– Que recoñecementos tivestes antes de presentarvos aos PlayStation Talents?
– Como dicía, déronnos un premio ao xogo máis *cozy* no Indie Dev Day de Barcelona en setembro, tamén durante este verán déronnos o premio á mellor arte no Lérez Up de Pontevedra e tanto Mellor Arte coma Mellor Xogo na Kokoro Japan Expo, en Vigo, e o ano pasado tamén recibimos o premio de prata no evento Videoxogando, en Soutomaior. Cómpre salientar tamén todas as candidaturas nos premios PS Talents como a do Guerrilla Games Festival 2022, que son para nos recoñecementos moi importantes, porque en calquera dos eventos nomeados atopamos sempre proxectos de altísima calidade.

– Que está a supor para vós a participación nos premios? Sacastes algún proveito efectivo?
– Principalmente supón unha inxección de ánimo para seguir traballando neste proxecto, porque sen recoñecemento pode ser moi difícil seguir tendo claro o obxectivo, pero amais neste momento estamos buscando financiamento para poder dedicarnos a isto a tempo completo, gústanos pensar que a visibilidade e o recoñecemento que nos dan estes premios tamén nos axuda a encontrar o camiño a esa oportunidade.

– Que expectativas tedes para o voso xogo? Chegaredes a completalo pola vosa conta? Aspirades a unir forza con outros desenvolvedores?
– O noso plan polo momento é continuar con *Avy* pase o que pase, se conseguimos a financiación será moito máis fácil e rápido, porque poderemos dedicarnos a tempo completo, pero se non continuaremos pouco a pouco, é un proxecto no que creemos moito e témoslle moito agarimo. Si, seguramente traballemos con máis desenvolvedores nun futuro, de feito xa estamos traballando con outros excompañeiros de mestrado noutro proxecto máis pequeno.

– De cara ao futuro, a vosa intención é continuar a traballar pola vosa conta ou tedes xa no punto de mira algún estudio ao que mandar currículos?
– O noso futuro ideal é consolidarnos como estudio e facer videoxogos xuntos por moito tempo, xa que temos unha visión moi parecida e unha comunicación e coordinación inusualmente boa. Por suposto, mentres non sexa posible, buscamos traballar noutros estudios e cada un temos os nosos grandes proxectos soñados, quen non querería traballar no seu videoxogo favorito? Pero, polo menos para min, ser unha roda nun gran engrenaxe non se compara con ver medrar un traballo tan persoal e atopar cada pequena decisión no produto final. ■

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.

www.codigocero.com

Síguenos en: