codigocero.com

Revista de ciencia e tecnoloxía de Galicia

Nº 254

23 ANOS INFORMANDO

Código cero

Trámites con robótica e IA

AMTEGA impulsa a transformación integral da Administración

Talentos inclusivos quinta entrega

O CITIC redobra a súa aposta polas tecnoloxías universais

Curtocircuíto reinvéntase

O festival compostelán teima na súa exploración de novas linguaxes

Emprendemento vivo

O outono comeza con grandes eventos nos que presumir de proxectos

O virtual faise realidade

Avanza o estudo inmersivo avanzado da Deputación da Coruña

Toda a actualidade da comarca nas túas mans

obarbanza.gal

Visita a nosa web

Síguenos en:

obarbanza @obarbanzagal @o_barbanza 608 240 160

O Barbanza
Diario dixital

Equipo

DIRECTOR:
Xosé Mª Fernández Pazos
director@codigocero.com

WEBMASTER:
Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com

REDACCIÓN:
Fernando Sarasketa
Sonia Pena
redaccion@codigocero.com

FOTOGRAFÍA:
Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

DESEÑO E MAQUETACIÓN:
Óscar Louzán
foro@codigocero.com

PUBLICIDADE:
publicidade@codigocero.com

EDITA:
Grupo Código Cero Comunicación S.L.
Rúa das Hedras nº 4, 1º M
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 254
(Setembro - outubro 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: 2, 9, 14, 21 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

Sumario
nº 254

REPORTAXES

4 O presidente da Deputación, Valentín González Formoso, visitou a sede do CITIC

5 O CITIC prepara a quinta edición de Talentos Inclusivos para o novo curso escolar

6 Falamos de 5G con Isidro Fernández de la Calle, director BTB de R

7 Particulares e concellos recibiron preto de 2.400 axudas en catro anos para corrixir o *feísmo*

8 O CNTG presenta a súa oferta formativa para este curso con 2.540 prazas

9 A contratación de Internet medra máis dun 20% nos concellos de menos de 5.000 habitantes

10 A finais de ano actívase o estudo inmersivo impulsado pola Deputación da Coruña

12 O CPEIG e AMTEGA convocan un concurso para unir cultura galega e tecnoloxía

13 Fernando Suárez analiza para Código Cero o desafío europeo da innovación tecnolóxica

14 A Xunta aplica robótica e IA en máis de 30 pilotos activos de eAdministración

10 A finais de ano entraría en funcionamento o estudo inmersivo impulsado pola Deputación da Coruña

15 Estréanse as probas acordes co modelo europeo para acreditarmos a nosa formación TIC

16 O COETG e o AETG celebran unha nova edición da Noite Galega das Telecomunicacións

17 O Clúster TIC Galicia xunta en Vigo a investidores e startups (en outubro)

18 O emprendemento galego xúntase en setembro en Pontevedra na Pont-Up Store

19 Curtocircuíto reinvéntase para explorar os océanos e as novas linguaxes audiovisuais

20 Finis terrae reconstrúe virtualmente dous sitios militares romanos da Laracha e Touro

21 Valentín García e Lara Meneses entregan os premios da edición 2024 de *Lingua de namorar*

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

30 Achegámonos ás últimas novidades de Apple no mercado

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

Factoría de tecnoloxías igualitarias

O presidente da Deputación da Coruña, Valentín González Formoso, visitou o CITIC

O Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC) da Universidade da Coruña recibiu o xoves 12 de setembro a visita do presidente da Deputación da Coruña, Valentín González Formoso, quen puido coñecer de primeira man, na compaña do deputado de Avance Dixital, José Ramón Rioboo, proxectos e programas promovidos desde o centro, a través dos que se está a impulsar o uso da tecnoloxía dende "un punto de vista igualitario e inclusivo en ámbitos como o terceiro sector".

Acompañárono na súa estadía no CITIC o reitor da UDC, Ricardo Cao, e o director do CITIC, Manuel González Penedo, cos que visitou as instalacións e laboratorios do centro e interesouse polos proxectos que está a levar a cabo.

Formoso, integrante do Consello Reitor do CITIC como representante da Deputación, destacou que "o talento, a ciencia é o coñecemento son as bases dunha sociedade de progreso, polo que debe ser unha prioridade apoialo desde as administracións públicas". Na súa visita afirmou que "Galicia está moi lonxe de alcanzar ese 2% do PIB destinado a ciencia e investigación que recomenda a UE", e engadiu que "é triste ver como en algúns sectores somos unha das potencias económicas a nivel estatal, pero a nivel de investigación e ciencia os recursos que se dedican a esta área son insuficientes e supoñen apenas un 1,1 % do PIB, cando a media estatal é de 1,42 %. Como mínimo, Galicia debería situarse na media", afirmou.

O reitor Ricardo Cao agradeceu a visita do presidente, aproveitando a entrada da Deputación da Coruña no Consello Reitor do CITIC e recoñeceu a "importante e estreita colaboración" que manteñen a institución provincial e a UDC no ámbito das TIC, que se sustentan en proxectos como a Cidade das TIC, Coruña Estudo Inmersivo ou os programa Talentos Inclusivos e GreenPower.

Pola súa banda, o director do centro, Manuel González Penedo, salientou "a relevancia da colaboración coas institucións públicas para o desenvolvemento tecnolóxico e social de Galicia" e engadiu que "no CITIC cremos que a innovación debe ser unha ferramenta ao servizo de toda a sociedade, e é por iso que traballamos para que os nosos avances en IA e Tecnoloxías da Información se traduzan nunha maior inclusión e igualdade de oportunidades para todas as persoas". Penedo destacou que "proxectos como Talentos Inclusivos son un claro exemplo do noso compromiso por facer da tecnoloxía un medio para a integración" e subliñou que "a colaboración con administracións como a Deputación da Coruña é fundamental para seguir impulsando proxectos que poñen o foco no benestar colectivo". Segundo fixo saber "a nosa visión común de fomentar a inclusión a través da innovación tecnolóxica permítenos avanzar cara a un futuro máis xusto e equitativo, impulsando novas iniciativas que nos permitan seguir liderando a transformación dixital con impacto social positivo".

O presidente da Deputación mantivo tamén un encontro con persoal investigador, a través do que puido coñecer as liñas estratéxicas de investigación do centro en ámbitos como o terceiro sector, no que o CITIC é un referente a nivel tanto autonómico como estatal, así como distintas aplicacións da IA en áreas coma a saúde ou o medio ambiente e a súa implementación nas políticas públicas. Actualmente, un equipo multidisciplinar de 160 investigadores traballa no CITIC da UDC.

Ademais do encontro, Valentín González Formoso, realizou unha breve visita as instalacións centro TIC da Universidade da Coruña, coñecendo espazos como a Sala Demostrador Tecnolóxico ou a Colección OitoBits, que integrará o futuro museo do CITIC. Os responsábeis do centro lembraron que "o Demostrador Tecnolóxico do CITIC é un espazo único en Galicia dedicado á divulgación de proxectos de investigación e innovación en TIC, onde se expoñen prototipos, produtos en desenvolvemento e material didáctico". A través desta sala, preséntanse proxectos como unha aplicación de Visión Artificial para diagnóstico ocular, realidades virtuais para a rehabilitación, e un robot educativo, entre outros. Este espazo facilita a formación e interacción con novas tecnoloxías, contribuíndo á difusión do coñecemento ao ámbito social e económico." ■

Arranca a V edición de Talentos Inclusivos

O CITIC prepara a nova edición do seu proxecto académico solidario para o novo curso escolar

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 parálise cerebral.

Xa están en marcha os preparativos para a nova edición de Talentos Inclusivos, un proxecto académico solidario que ano a ano vén gañando popularidade entre a comunidade educativa. No pasado curso, acadouse un récord de participación con 15 centros adscritos de todo o territorio galego.

Talentos Inclusivos é unha iniciativa do Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC) e a 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 parálise cerebral. Con esta finalidade, proponse a creación de grupos de traballo nas aulas para o desenvolvemento de solucións tecnolóxicas innovadoras que faciliten o seu día a día.

Ao longo das catro edicións celebradas, máis de 900 alumnos desenvolveron preto de 50 proxectos pensados para axudar a persoas con diversidades funcionais e motrices derivadas da enfermidade. Entre eles atópanse propostas tan creativas como soportes de impresión 3D para o guiador da bicicleta, cámaras de fotos accesíbeis, timbres sen fíos, pechaduras electrónicas, mesas para arteterapia e rehabilitación, adaptadores de mandos para videoconsolas, adaptadores de xogos como o Simón di ou sopradores de velas.

A primeira fase da edición consistirá na definición destes proxectos tecnolóxicos, propostos polas asociacións implicadas no programa, nos que o alumnado traballará ao longo do curso coa axuda de persoal investigador do CITIC e os expertos das asociacións. Os retos teñen como obxectivo non só axudar a estas persoas, senón tamén favorecer oportunidades e aprendizaxes entre os estudantes vinculadas á metodoloxía científica, á innovación en tecnoloxía e á aplicación da ciencia en contornas reais.

Ao longo da súa traxectoria, Talentos Inclusivos leva recibidos diferentes recoñecementos polo alcance, dimensión e obxectivos do proxecto. Entre outros, destacan o Premio AMTEGA ao Mellor Proxecto TIC con Beneficios Sociais concedidos polo COETG AETG na Noite Galega das Telecomunicacións 2023, o Premio Nacional de Enxeñaría Informática outorgado polo consello xeral de Colegios Profesionales de Ingeniería en Informática de España ou o primeiro premio en Innovación Social da X Maker Faire Galicia.

Tal e como destaca Javier Pereira, subdirector do CITIC e responsable do proxecto, "Talentos Inclusivos é un proxecto que medra ano a ano e que supón unha experiencia moi enriquecedora para todos os axentes implicados. Trátase dunha iniciativa única en España que pon o foco en fomentar o interese polas TIC entre os estudantes. Queríamos mostrarlles como a tecnoloxía pode mellorar a calidade de vida das persoas e ao mesmo tempo, destacar as experiencias de vida das personas con discapacidade".

Os centros educativos interesados en participar poderán presentar a súa candidatura a través da convocatoria pública da Dirección Xeral de Ordenación e Innovación Educativa dirixida a centros educativos sostidos con fondos públicos dependentes da Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional no curso 2024-2025, que publicarase ao longo dos vindeiros días. No programa poderán inscribirse ata un total de 15 centros escolares de toda Galicia.

O CITIC e ASPACE Coruña promoven este proxecto colaborativo co apoio do Consello Social da UDC, a FECYT do Ministerio de Ciencia, o Concello da Coruña e a Xunta de Galicia a través da Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional e da Consellería de Política Social e Igualdade. ■

PO FEDER Galicia 2021 - 2027.
Operacións financiadas pola Xunta de Galicia e a Unión Europea a través do Fondo Europeo de Desenvolvemento Rexional co obxectivo temático de "Unha Europa máis intelixente: transformación económica innovadora

Isidro Fernández de la Calle | director BTB de R e territorial norte Grupo MASORANGE

“R vai por diante en cobertura 5G e quere seguir na mesma liña e máis”

— A operadora galega R converteuse en referente das cousas que teñen que ver coa 5G (cobertura, servizos, vantaxes para usuarios e empresas) e quere seguir séndoo. Así nolo conta Isidro Fernández de la Calle (director BTB de R) nesta entrevista.

– A tecnoloxía 5G representa unha das grandes liñas de traballo de R nestes últimos anos, e cónstanos que se fixeron esforzos titánicos para levala a todos os recantos da xeografía galega. Seguirá traballando R neste ámbito?
- R vai por diante e quere seguir na mesma liña e máis. Porque a transformación da tecnoloxía 5G aplícase ás antenas, á radio e a toda a comunicación móbil, onde xa temos cobertura para o 90% da poboación. O Grupo MASORANGE adxudicouse máis de 52M € do plan Único 5G Rural, destinado a dotar de 5G a contorna rural galega e reducir máis a fenda dixital na comunidade. Este orzamento é o 98 % do total do plan para Galicia, o que lle vai permitir liderar a 5G en Galicia no ámbito rural.

- Fálase moito de 5G pero se cadra máis a nivel abstracto do que lles gustaría aos nosos lectores. Falemos pois de cousas concretas. Que representa esta tecnoloxía para a cidadanía?
- A 5G é unha tecnoloxía de redes móbiles que achega tres vantaxes esenciais. Dunha banda, ata un GB por segundo de velocidade, algo limitado ata o momento a redes de fibra. Logo, o tempo que tarda en chegar a información a destino polas redes móbiles dende que se xera, é dicir, a latencia, que pode ser de tan só un milisegundo. E ademais pasaremos dunha rede móbil de persoas a unha rede móbil de persoas e sobre todo de cousas conectadas.

- E para as empresas?
- As empresas poderán ter redes móbiles privadas con prestacións similares ás que lles dan as redes fixas, con calidade de servizo e seguridade nas súas telecomunicacións. E ademais, outras empresas (non de telecomunicacións) poderán usar esa rede a través do software. Ou sexa, utilizarán unha rede complexísima dun xeito moi sinxelo por exemplo para controlar drons que transmiten vídeo de alta calidade en tempo real, retransmisión de eventos deportivos dende calquera localización e incluso en movemento como pasa no ciclismo, etc.

- Que iniciativas ou proxectos específicos ten R abeirados á cuestión 5G?
- Estamos a priorizar o desenvolvemento da 5G en tres eidos: xa podemos retransmitir eventos deportivos en alta calidade onde haxa unha rede móbil, sen depender da fibra. Despois temos o proxecto do vehículo autónomo, que traballa con datos que influén na estrada e ten que procesarse rápido para tomar decisións. Na loita contra os incendios trátase de sensorizar zonas de risco e observar con drons para reaccionar inmediatamente nesas áreas críticas.

- E en materia de dixitalización de empresas e Intelixencia Artificial?
- A IA está no noso foco para seguir dixitalizando empresas galegas. Facemos todo tipo de IA e analítica de datos para empresas: IA xenerativa, *chatbots* para consultar información interna; avatares virtuais con interfaces humanas dixitais para interacción de voz nun punto físico; IA aplicada á creación de texto ou preditiva de vendas, demanda ou categorizacións (*Machine Learning*). A mellora da cadea de produción do negocio é unha das vantaxes primeiras destas aplicacións da IA.

- E no ámbito da ciberseguridade?
- Esencial para garantir os servizos das empresas. R ofrécelles produtos a medida a negocios de calquera tamaño porque somos conscientes de que a prevención, o control remoto e a resposta a incidentes de ciberseguridade fundamentan a supervivencia da empresa. A ciberseguridade non é un luxo senón unha necesidade para calquera servizo de telecomunicacións.

- Falando da actividade presente e futura de R, o espírito e a estratexia de éxito da empresa seguen intactos co novo curso?
- A importancia da área de empresas hoxe está clarísima; e en fase de crecemento. Cómpre chegar a máis clientes/as con máis servizos de telecomunicacións porque así nolo demandan. E iso esixe profesionais e talento. Formar parte dun gran grupo de telecomunicacións é unha moi boa nova para os intereses estratéxicos dunha área de empresas que pode contar cos recursos para afrontar este reto con garantías. ■

Paderne

Aposta polo *fermosismo*

Particulares e concellos recibiron preto de 2.400 axudas en catro anos para corrixir impactos paisaxísticos

O *feísmo* nas nosas aldeas, vilas e cidades non é un problema sen solución. Un dos ingredientes básicos para revertelo é a vontade da Administración para contribuír ao embelecemento da nosa contorna, achegando recursos concretos ás persoas e entidades. A Xunta de Galicia, no marco da seria aposta polo *fermosismo*, concedeu nos últimos catro anos (2021-2024) un total de 2.374 axudas a concellos e a particulares por importe de preto de 9,6 millóns de euros para a corrección de impactos paisaxísticos que supoñen a mobilización dun investimento global de 14 millóns de euros.

A Consellería de Medio Ambiente e Cambio Climático, destaca que se trata dunhas achegas que cada vez teñen maior demanda e que permiten mellorar o estado tanto de inmobles propiedade de particulares como de edificios, equipamentos e outras instalacións de titularidade municipal. De feito, as axudas aprobadas desde 2021 xa chegaron a un total de 283 dos 313 municipios galegos, máis do 90% do total.

Na convocatoria deste ano aprobáronse 50 axudas a concellos (para 64 actuacións) e 346 a particulares, ata esgotarse os 2 millóns de euros orzamentados, 1 millón para as entidades locais e 1 millón para os particulares que cobren ata o 70% do orzamento subvencionable. Deste xeito, avánzase na execución das actuacións de corrección de impactos paisaxísticos e de aposta polo *fermosismo* promovidas polo Executivo galego.

As achegas a concellos están dirixidas a aqueles de menos de 20.000 habitantes para dúas liñas de axudas, podendo beneficiarse dun máximo de 40.000 euros (20.000 euros por liña). A primeira das modalidades é para renovación e remate exterior de fachadas, cubertas e muros de cerramento de edificios municipais e a segunda, para mellorar o aspecto e conservación de elementos etnográficos como fontes, lavadoiros públicos, palcos de música e hórreos.

Os apoios a particulares son para intervencións en fachadas, cubertas e muros de peche e na convocatoria deste ano introduciuse, como novidade, a posibilidade de financiar a retirada de elementos adxacentes que prexudiquen a imaxe ou causen algún impacto nos bens nos que se pretende intervir.

Na convocatoria deste ano aprobáronse solicitudes de 50 concellos para realizar 64 actuacións, e de 346 particulares, ata esgotar os 2 millóns de euros orzamentados

O exemplo de Trazo

Nunha recente visita a Trazo, Ángeles Vázquez, que estivo acompañada pola delegada territorial da Xunta na Coruña, Belén do Campo, e pola alcaldesa, subliñou que este concello recibiu nestas catro convocatorias axudas por importe de preto de 140.000 euros para un total de 38 actuacións. No caso da vivenda que visitou, na parroquia de Vilouchada, o propietario recibiu unha achega de 3.000 euros en 2021 para a renovación da cuberta con tella do país.

A maiores, ao abeiro da convocatoria deste ano para concellos, o Goberno local ten aprobadas dúas actuacións que suman unha axuda total de máis de 26.000 euros. A primeira delas consiste na mellora do estado do Centro Social de Oa, na parroquia de Xavestre, e a outra -xa en marcha- permitirá recuperar e acondicionar o Lavadoiro de Irexe, na parroquia de Chaián. ■

Redes (Ares)

Escola de talento

O CNTG presenta a súa oferta formativa para este curso con 2.540 prazas, un 40% máis que o pasado ano

Foi o pasado 12 de setembro cando o Centro de Novas Tecnoloxías de Galicia (CNTG) presentaba a súa oferta formativa para este curso 2024-25. No acto estaban presentes o conselleiro de Emprego, Comercio e Emigración, José González, e a directora xeral de Formación e Cualificación para o Emprego, Zeltia Lado, que subliñaron o obxectivo destes cursos: dar resposta á alta demanda de talento especializado neste sector estratéxico.

Situado en Compostela e dependente da Xunta, o CNTG desenvolve accións formativas encamiñadas a traballadores e traballadoras do sector TIC galego e desempregados con interese en incorporarse ao mesmo. Cunha oferta de 2.540 prazas, un incremento do 40% respecto do pasado curso, a programación deste curso que vén de comezar foi deseñada tendo en conta a análise e demanda do propio sector consultado a comezos de ano. Deste xeito, incorporará a formación adaptada ás necesidades do mercado, en áreas como a Intelixencia Artificial (IA), a ciberseguridade ou os servizos na nube, e con horarios adaptados aos traballadores para facilitar a súa participación.

Segundo José González, cómpre pór en valor as TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación), polo seu "carácter transversal", pois "actúan como un motor fundamental de desenvolvemento económico, impulsando a produtividade e a innovación". Atendendo a isto, sinalou que a nova programación formativa do CNTG "contribuirá a fortalecelo e facelo aínda máis competitivo a través da formación dun colectivo profesional dinámico e tecnicamente preparado, que saiba dar resposta ás necesidades, retos e proxectos dos diversos campos do tecido produtivo da nosa Comunidade, relacionados coas novas tecnoloxías e a sociedade da información".

Asemade, o titular de Emprego compartiu tamén que Galicia está apostando de xeito pioneiro polas microformacións como unha ferramenta estratéxica para fomentar máis e mellor emprego de calidade, garantir que as persoas teñan os coñecementos, capacidades e competencias que precisan para acceder a novas oportunidades ou recapacitarse para avanzar na súa vida profesional. Este compromiso compleméntase tamén coa modernización que se está realizando no Servizo Público de Emprego e que -a través dunha ferramenta tecnolóxica como o software EMi- permitirá realizar o perfilado competencial de 70.000 persoas para mellorar a súa empregabilidade e axudar ás empresas a localizar os perfís que precisan.

A programación do CNTG enmárcase na oferta formativa que -cun orzamento de máis de 7 millóns de euros- se impartirá este curso no total de 14 centros dependentes da Consellería de Emprego, Comercio e Emigración das catro provincias galegas.

As accións formativas, correspondentes aos graos B e C -certificados de competencia e profesionais respectivamente-, están destinadas prioritariamente a persoas traballadoras desempregadas. Tamén poderán participar persoas traballadoras ocupadas, inscritas en mellora de emprego, até un límite do 30% do total de participantes de cada lote, sempre e cando as prazas non se cubran co alumnado en situación de desemprego. Os cursos -que contarán cun máximo de 15 alumnos e alumnas- agrúpanse en 16 familias profesionais, entre elas, administración e xestión, especialidades agrarias, comercio e mercadotecnia, fabricación mecánica, seguridade e medio ambiente ou transporte e mantemento de vehículos. ■

Galicia terra dixital

A contratación de Internet medra máis dun 20% nos concellos galegos de menos de 5.000 habitantes

O 94,3% das familias galegas dispón de acceso a Internet no fogar. Entre 2020 e 2023, a porcentaxe de fogares galegos con conexión a Internet aumentou un 4,4%, mentres a media europea fíxoo no 2,3%, un incremento especialmente significativo nos concellos con menos de 5.000 habitantes, que achegaron unha taxa de medre do 20,5% neste mesmo período. Ademais, a porcentaxe de usuarios de Internet nos últimos tres meses chegou ao 91,5%, o que representa aumento do 2,5% en comparación co 2022. Estes e outros datos figuran no estudo *Galicia. A nosa vida en dixital. A Sociedade da Información nos fogares galegos. Edición 2023* elaborado polo Observatorio da Sociedade da Información en Galicia (OSIMGA), adscrito á Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA).

Internet nos fogares

No informe sinálase tamén que en 2023 un total de 890.005 fogares galegos tiña contratada unha conexión de Internet, o que supuxo un incremento de 36.545 fogares desde 2020. Ademais, os concellos que rexistraron o maior incremento na contratación deste servizo foron os de menos de 5.000 habitantes, cunha porcentaxe de 89,7% no 2023 (un 3,7% respecto ao ano anterior), o que supuxo un total de 3.815 fogares máis con Internet contratada no último ano. No estudo engádese que tamén se rexistrou un importante aumento na porcentaxe de fogares con conexión a Internet de máis de 100 Mbps, situándose no 32,7% en 2023 fronte ao 27,2% que rexistraba no ano 2020.

A dixitalización dos fogares galegos segue incrementándose no 2023

No informe *Galicia. A nosa vida en dixital* sinálase ademais que en 2023, o 79,1% do total de fogares galegos dispoñen de ordenador de sobremesa, portátil ou tableta. O maior crecemento ven dado polos ordenadores portátiles, un 1,7% máis que o ano anterior, e que están presentes no 61,1% dos fogares galegos. Ademais, o 27,8% dos fogares galegos dispoñen dalgún dispositivo electrónico intelixente o que supón un incremento relativo do 59,7% respecto ao ano anterior. Tamén aumentan nun 50% os dispositivos de seguridade con conexión a Internet, nun 20,2% os altofalantes intelixentes e nun 12,6% os fogares con Smart TV.

O dispositivo electrónico máis estendido entre os galegos e galegas é o smartphone, do que dispón o 92,6% da poboación galega. O seu uso é universal nas persoas de 16 a 44 anos mentres que, entre as persoas maiores de 64 anos sitúase no 70,3%.

A dixitalización da cidadanía galega segue en aumento

O informe de OSIMGA explica tamén que o número de internautas aumenta 2,5% respecto ao ano anterior. O 91,5% dos galegos e galegas de 16 a 74 anos utilizaron Internet nos últimos tres meses, o que implica un incremento de 70.070 internautas nos últimos catro anos. Ademais, saliéntase que a fenda dixital en función da idade "está a diminuír ano tras ano", e "é importante destacar un importante aumento no nivel de dixitalización entre as persoas de 65 a 74 anos, cunha porcentaxe de usuarios de Internet do 65,9%".

Usos de Internet

Respecto ao uso da Rede en 2023, un 63,9% dos galegos e galegas realizou compras por Internet, 5,3% máis que o ano anterior. Esta porcentaxe increméntase ata o 90,6% entre os mozos e mozas con idades entre os 25 e 34 anos. No que respecta á Administración Electrónica, o 85,2% dos internautas empregárona para buscar información e o 80,8% enviaron formularios cubertos ás administracións a través da Rede, cun incremento do 3,1% respecto á edición anterior.

Ademais, respecto a outros usos de Internet o estudo sinala que o 98,5% dos galegos e galegas que emprega Internet usa mensaxería instantánea; o 88,6% busca información sobre bens e servizo; o 86,6% recibe ou envía correos electrónicos , o 81,7% le noticias, xornais ou revistas en liña, un 79,6% realiza chamadas por Internet ou vídeo-conferencias; e un 78,4% usa a banca electrónica.

Ciberseguridade

O 63,1% das persoas que usaron Internet nos últimos 12 meses actualizan periodicamente automaticamente ou de xeito manual, algún dos seus produtos de seguridade. O estudo sitúa nun 14,4% a porcentaxe dos internautas galegos que sufriron algún incidente de ciberseguridade no último ano. ■

> A porcentaxe de fogares con este servizo contratado nestes municipios roza o 90%, aproximándose ao 94,3% da media galega

Saudámoste CEI

A finais de ano entraría en funcionamento o estudo inmersivo impulsado pola Deputación da Coruña

Na mañá do pasado 2 setembro reuniuse na sede da Deputación da Coruña a comisión de estudo político-técnica sobre a xestión económica do novo espazo dixital provincial Coruña Estudio Inmersivo (CEI), grupo de traballo presidido polo presidente provincial, Valentín González Formoso, e que conta con representantes de todos os grupos políticos provinciais. Tamén dá acubillo a representantes do Clúster Audiovisual Galego e doutras entidades. No transcurso da sesión González salientou os "grandes avances realizados dende a derradeira reunión" e subliñou a importancia da implicación de todas as partes que están a colaborar para facer do CEI unha realidade.

"Hoxe damos un paso definitivo aprobando o regulamento de usos e os pregos para licitar a xestión do CEI, o maior estudo virtual de España, que será unha realidade a finais deste ano", afirmou Formoso, que destacou que "a Deputación seguirá realizando unha aposta de futuro firme e decidida para consolidar á provincia da Coruña e a Galicia como un polo de referencia para a industria audiovisual a nivel nacional e internacional".

Formoso destacou a importancia crecente da industria audiovisual e particularmente da produción virtual, cunhas previsións de crecemento do 25% anual nos vindeiros anos. "No mundo existen arredor dun centenar de escenarios VPxR, que rexistran unha alta demanda, mentres que España pasará de 5 a 10 estudos virtuais nos vindeiros anos, todos eles de menores dimensións e funcionalidades que o CEI", lembrou, engadindo que a Deputación prevé licitar o contrato de xestión do CEI por un prazo de 20 anos, prorrogábeis por outros cinco, e valorará, entre outras cuestións, a solvencia económica e financeira, así como a solvencia técnica e profesional das empresas interesadas, o seu compromiso de investimento na infraestrutura e de creación de emprego, entre outras cuestións. Así mesmo, valorarase a súa contribución do proxecto de xestión do CEI para impulsar o sector audiovisual galego, e os plans de colaboración coa industria e con universidades e centros públicos para formación e investigación.

Durante a reunión avanzouse no programa de traballo establecido coa aprobación da *Memoria dos aspectos sociais, xurídicos, económicos, financeiros e técnicos para o exercicio da iniciativa pública económica no marco do proxecto Coruña Estudio Inmersivo (CEI)*, que supuxo a aprobación da seguinte documentación operativa imprescindíbel para o correcto funcionamento do plató virtual: o Regulamento de Uso do Centro de Produción Virtual VPxR e os pregos de cláusulas administrativas particulares (PCAP) e de prescricións técnicas (PPT) que rexerán o contrato de concesión de servizos do centro de produción virtual VPxR.

Co proxecto Coruña Estudio Inmersivo (CEI), a Deputación da Coruña quere impulsar o sector audiovisual galego, pola súa achega á economía, á identidade cultural galega e á proxección de Galicia e España no exterior.

En palabras da Deputación, o CEI "suporá a construción do maior estudo virtual de España, nun edificio de máis de 2.000 m2, dotada dun escenario virtual de última xeración de 735,10 m2, e múltiples servizos

Chega (con 28 eventos) o Rede Coworking Fest

A Deputación da Coruña organiza este mes o Rede Coworking Fest, o primeiro festival de traballo colaborativo e innovador da provincia. Durante a vindeira semana, do 16 ao 22 de setembro, os 11 espazos que integran a Rede Provincial de Coworking da Deputación da Coruña organizarán unha ampla programación de eventos de diversa tipoloxía.

Trátase de 28 citas e máis de 100 horas de actividades para dar a coñecer a todas as persoas interesadas os servizos e actividades que se ofrecen nos espazos de traballo colaborativo que conforman a Rede Provincial de Coworking da Deputación da Coruña: o Coworking do Pazo de Arenaza (Oleiros), o LAB-Barbanza (Boiro), Transformando en Brión, o Espazo A Proa (Ames), o Centro de Transformación Agroalimen-

adxacentes como camerinos, vestiarios, controis técnicos etc., que o situarán na vangarda internacional neste ámbito, o que permitirá potenciar o nivel competitivo das empresas do audiovisual galego e atraer novas producións audiovisuais e rodaxes á provincia".

O proxecto foi concibido como un espazo especializado na produción virtual, permitindo xerar contidos inmersivos de ficción, Realidade Virtual e Aumentada, contidos de aplicación no ámbito cinematográfico, televisivo, publicitario e de videoxogos, que pola súa vez xerarán un produto final de aplicación para sectores como a educación ou o turismo.

Durante a reunión da comisión o persoal técnico da Deputación expuxo a correcta evolución das obras do estudo virtual, "cuxas obras avanzan a bo ritmo, polo que se prevé que poida estar operativo a finais deste mesmo ano".

A súa construción e posta en marcha é posíbel grazas a un investimento de máis de 8 millóns de euros, dos que 5 millóns están financiados a través dos fondos do Plan de Recuperación do Goberno de España-Next Generation EU e arredor de 3 millóns con fondos propios da Deputación da Coruña. ■

O espazo colaborativo A Proa acollerá dúas actividades da "Rede Coworking Fest 2024"

taria A Fusquenlla (Moeche), o Coworking A Capela, o centro de emprendemento A Estación (Vedra), o Green Coworking (As Pontes), o Coworking A Pobra, o Coworking Dixital CCompostela (Santiago) e a Casa do Pescador (Miño).

Segundo explicou a deputada responsábel de Emprego e Industria, Rosa Ana García, do 16 ao 22 de setembro estes espazos acollerán formacións especializadas, xornadas de portas abertas, visitas, obradoiros e charlas de especialistas, asesoramento especializados a persoas emprendedoras, encontros empresariais sectorais e ata unha feira labrega, co obxectivo de achegar o funcionamento da Rede de Coworking á sociedade e, en concreto, ás persoas interesadas en emprender un negocio.

"O obxectivo desta iniciativa é fomentar o emprendemento local, dar a coñecer o que a Rede de Coworking da Deputación ofrece aos emprendendores e emprendedoras da provincia en cada un dos seus 11 centros, fomentar as sinerxías e redes de contacto que permitan crecer ás empresas e apoiar aos sectores clave na provincia, xa que cos coworkings son especializados por áreas", explicou a deputada de Emprego.

Todos os eventos son gratuítos e abertos ao público en xeral. Tanto a consulta da programación, como a inscrición nos eventos do Rede Coworking Fest pode realizarse desde a súa páxina web, redecoworking.pel.gal.

A Rede Provincial de Coworking, creada no marco do Plan de Emprego Local (PEL) da Deputación da Coruña, comenzou o seu funcionamento en 2019 coa posta en marcha en Oleiros do primeiro coworking no Pazo de Arenaza. A entidade provincial que preside Valentín González explica que "dende entón, a Rede non parou de medrar e a día de hoxe son 11 os espazos que a conforman, entre *coworkings*, viveiros de empresa e espazos colaborativos especializados na transformación agroalimentaria".

A Deputación engade que se trata dunha "rede única en Galicia", xa que cada un dos centros que a conforman atópase especializado no sector ou sectores estratéxicos da zona onde se localizan. Ademais, a meirande parte destes centros atópanse no rural coruñés e todos eles prestan servizos de apoio e fomento ao emprendemento a nivel supramunicipal. ■

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

Europa e a mirada do camaleón

No panorama global actual, Europa enfróntase a un desafío tan crucial como delicado: equilibrar a innovación tecnolóxica cunha regulación axeitada. A metáfora do camaleón, que posúe a habilidade única de mirar en dúas direccións ao mesmo tempo, resulta particularmente pertinente para describir esta tarefa. En termos de ciencia e evolución, Europa debe adoptar unha visión bifocal, cun ollo posto no regulamento e outro na innovación.

Europa foi pioneira na implementación de regulacións que buscan protexer aos seus cidadáns no ámbito dixital. O Regulamento Xeral de Protección de Datos (RXPD) é un exemplo de como a Unión estableceu normas estritas para salvagardar a privacidade e os datos persoais dos seus cidadáns. Esta postura proactiva é esencial nun mundo onde a tecnoloxía avanza a pasos axigantados e os riscos para a privacidade e a seguridade son cada vez máis significativos.

Porén esta tendencia á regulación non debe converterse nun freo para o avance científico. A normativa debe ser áxil e adaptativa, permitindo que a innovación floreza sen comprometer os dereitos fundamentais dos cidadáns. Neste sentido, é crucial que as políticas regulamentarias sexan desenvolvidas en paralelo cos avances tecnolóxicos, garantindo así que o vello continente non quede atrás na carreira global pola innovación.

A innovación é o motor que impulsa o desenvolvemento económico e social. Europa conta cunha longa tradición de excelencia en investigación e desenvolvemento tecnolóxico. Para manter e potenciar esta vantaxe competitiva, é fundamental fomentar un ecosistema que apoie e estimule a creatividade e o emprendemento.

Neste contexto, a Enxeñaría Informática desempeña un papel central. Só estes expertos quen, co seu coñecemento e habilidades, transforman as ideas en solucións tanxíbeis que melloran as nosas vidas. Polo tanto, é imperativo que teñan un protagonismo destacado no proceso de innovación. As políticas educativas deben estar orientadas a formar e capacitar a profesionais que non só sexan expertos técnicos, senón tamén líderes e visionarios capaces de guiar a Europa cara ao futuro.

Para lograr este equilibrio, é necesario adoptar un enfoque holístico. A lexislación non debe centrarse exclusivamente no uso da tecnoloxía, senón tamén no seu desenvolvemento. Isto significa establecer normas e estándares que guíen a investigación e a creación de novas tecnoloxías desde as súas primeiras etapas e os encargados e responsabilidades asociadas. Ao facelo, podemos asegurarnos de que as innovacións se desenvolvan de maneira ética e responsable, minimizando os riscos e maximizando os beneficios para a sociedade.

A colaboración entre reguladores, innovadores e a academia é esencial para este propósito. Os tecnólogos deben ser incluídos nas mesas de decisión e nos procesos de creación de políticas, xa que a súa perspectiva e experiencia son vitais para entender as implicacións técnicas e prácticas das regulacións propostas.

O noso continente atópase nunha encrucillada onde debe mirar en dúas direccións simultaneamente, como o camaleón. Manter un ollo na regulación é crucial non só para protexer aos cidadáns, senón para crear confianza no entorno dixital. Non obstante, isto non debe facerse a expensas da innovación.

Adoptar esta dobre mirada permitirá a Europa liderar con responsabilidade e creatividade no escenario global, abrindo o camiño para construír un futuro tecnolóxico que sexa seguro, inclusivo e dinámico para todos. ■

Despega Argallando.gal

O CPEIG e AMTEGA convocan un concurso para unir cultura galega e tecnoloxía

O Colexio de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e a Xunta de Galicia, co apoio da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), veñen de anunciar a iniciativa Argallando.gal, inserida no programa de fomento de vocacións tecnolóxicas entre a rapazada Tech Kids e baixo o lema deste ano *Argallando entre xeracións*.

O obxectivo desta proposta é a colaboración interxeracional na resolución de diferentes retos tecnolóxicos coa celebración de 28 obradoiros nos meses de setembro e outubro polas diferentes aulas CeMIT de Galicia. Sen ir máis lonxe o pasado martes 10 de setembro celebrábase un obradoiro no Centro Gaiás Tech cunha vintena de escolares de Compostela, ao que asistiu o presidente do CPEIG, Fernando Suárez.

Co concurso Argallando.gal quérese unir a cultura e a tradición galega coa tecnoloxía máis actual, buscando estimular o interese dos máis novos nos eidos da historia e a cultura de Galicia, as tradicións, a súa mitoloxía e a simboloxía máis ancestral. Para facérmonos unha idea da temática: un hórreo con Wi-Fi, un modelo de IA con retranca, xoias celtas impresas en 3D, un poboado de castros smart-city, unha igrexa domotizada ou un peliqueiro holográfico.

Informar que os e as participantes no certame, mozos e mozas de entre 12 e 18 anos e

persoas adultas sen límite de idade responsábeis legais dos equipos, terán que desenvolver proxectos creativos que fusionen a cultura máis ancestral coa tecnoloxía máis vangardista, achegando diferentes puntos de vista e coñecementos segundo as súas idades. A participación no certame deberá realizarse en equipo, dun mínimo de dous integrantes e un máximo de seis (incluíndo ao responsábel).

Os proxectos poden incluír mapas interactivos, modelos divulgativos feitos con fabricación dixital, videoxogos culturais, folclore e electrónica musical ou calquera outra iniciativa de carácter tecnolóxico encamiñada a dar a coñecer e dixitalizar a tradición galega. No deseño e execución dos proxectos valorarase o seu carácter divulgativo, os recursos tecnolóxicos empregados, o coñecemento técnico requirido, a innovación e a creatividade da idea, así como o nivel de utilidade para a sociedade galega.

Para presentar a idea e amosar os seus prototipos, os equipos deseñarán presentacións en formato de vídeo curto (máximo 1 minuto) ou imaxes para publicar nas redes sociais, aspecto divulgativo que tamén será tido en conta polo xurado do certame.

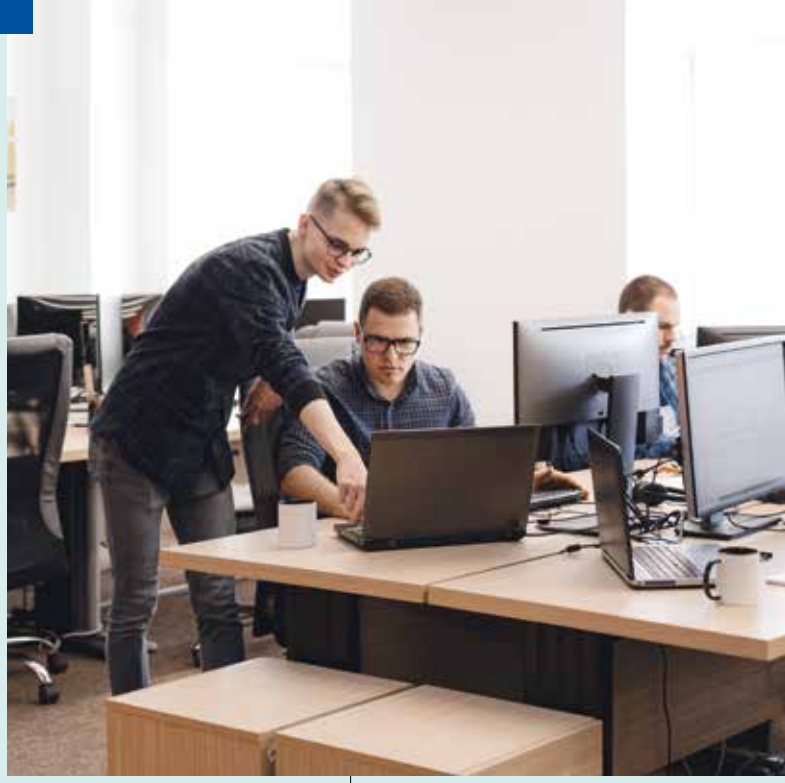
Os proxectos poderán presentarse até o 14 de outubro na web de Argallando. O xurado fará público o seu fallo unha semana despois do peche das inscricións.

Outorgaranse os seguintes premios: *Xigante Argalleiro* (ao proxecto que saliente polo seu enfoque, nivel de execución e creatividade); *Nubeiro Tech* (ao proxecto que empregue a tecnoloxía como eixo principal dun xeito interesante ou pola súa complexidade técnica); *Árbore Senlleira* (ao proxecto que resulte da colaboración interxeracional entre participantes de idades diferentes e diferentes xeracións: pais e fillos, avós e netos, irmáns, familiares, profesores e discentes...); *Proxecto Serea* (ao proxecto que polos seus contidos, presentación... logre transmitir dun xeito máis didáctico e atractivo algún elemento da cultura galega); *E-Trasnada* (ao proxecto que consiga sorprender por exceder o inimaxinábel).

Dicir que os equipos gañadores do concurso nas diferentes categorías recibirán un diploma acreditativo e un agasallo. Os gañadores recibirán o seu recoñecemento nun acto público de entrega de premios o día 25 de outubro, ás 18h no Centro Gaiás-Tech, onde poderán presentar os seus proxectos de maneira presencial. ■

Novos (e importantes) avances en tramitación dixital

A Xunta aplica robótica e IA en máis de 30 pilotos activos dirixidos a mellorar os procesos administrativos



A Xunta de Galicia, a través da AMTEGA, está a aplicar tecnoloxías de robotización e Intelixencia Artificial aos seus procedementos administrativos para incrementar a eficiencia na xestión, liberando aos empregados públicos de realizar tarefas repetitivas como a revisión de grandes volumes de datos e procesos recorrentes, de xeito que se poidan dedicar a tarefas de maior valor engadido.

A Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia informou de que en total son 31 os procesos automatizados, 22 deles en marcha e outros 9 que se irán desenvolvendo ata finais de ano. "Entre febreiro e agosto deste ano, a automatización en marcha liberou os empregados públicos dunhas 12.000 horas de tarefas recorrentes, que puideron dedicar a tarefas de maior valor para os cidadáns e para a propia administración", sinalaron fontes da axencia, engadindo que o obxectivo é estender o uso destas tecnoloxías de forma progresiva a todos os procedementos que o requiran e incorporalas aos de nova creación para avanzar cara a unha tramitación integramente dixital. Con esta finalidade, a Xunta puxo en marcha en 2022 a plataforma de automatización intelixente e desenvolveu un plan para avanzar no seu uso.

O plan establece unha metodoloxía cos diferentes departamentos da Xunta para identificar que procesos son susceptíbeis de seren automatizados, como abordar o proceso e o seu seguimento, ademais do acompañamento e formación aos empregados públicos implicados.

A axencia autonómica explica que algúns dos procedementos nos que se está aplicar a automatización intelixente son o rexistro das autopsias no INE, un trámite que realizan mensualmente os forenses do IMELGA e que lles evita ter que mecanizar manualmente os datos dunhas 2.100 persoas cada ano; ou a xestión das altas e baixas das aplicacións corporativas que se realizan con cada traslado de unidade, unhas 10.000 ao ano.

Ata o de agora a comprobación de determinados datos vinculados a estes trámites viñan sendo realizadas por unha ou varias persoas, pero gora é un software específico o que leva a cabo esta tarefa repetitiva, de maneira automática e coa máxima precisión. Son, na maioría dos casos, procesos internos da Administración nos que a automatización "permite axilizar os procedementos e mellorar tanto os tempos como a calidade do servizo á cidadanía e o desempeño dos empregados públicos", explican dende AMTEGA.

A posta en marcha da Plataforma de automatización intelixente, financiada con fondos achegados polo Mecanismo para a Recuperación e Resilien-

A AMTEGA e FEGAUS achegan a banca dixital aos maiores

A AMTEGA e a Federación Galega de Asociacións Universitarias Séniors (FEGAUS) puxeron en marcha unha nova edición do programa formativo para achegar o uso da banca en liña ás persoas maiores. A primeira das cinco xornadas previstas comezou o 12 de setembro na Aula CeMIT de Arzúa. O ciclo formativo continuará ata mediados de outubro nas de Vilar de Santos, Leiro, A Estrada e Vigo.

Son sesións presenciais, cunha duración de 60 minutos, que se retransmiten tamén a través da Rede, co asesoramento dos dinamizadores das aulas CeMIT, e ademais poderán seguirse a través de CanalSénior. En cada unha delas explicarase de xeito práctico como realizar paso a paso operacións con caixeiros automáticos e trámites online.

Estes seminarios, espe-

cia (MRR), enmárcase nas medidas do III Plan de Administración e Goberno Dixital 2025, para impulsar a eficacia na Administración, facilitar o traballo dos empregados públicos e ofrecer un mellor servizo á cidadanía. ■

cialmente orientados ás persoas maiores con foco na contorna rural, complementanse con materiais adicionais como videopílulas, podcasts, infografías co paso a paso dos trámites explicados nas sesións de inspiración e xogos.

As persoas interesadas en participar de xeito presencial poden poñerse en contacto cos responsables das aulas CeMIT nas que se celebra cada seminario ou inscribirse a través do portal da Rede CeMIT. ■

Convocadas as primeiras probas adaptadas ao novo modelo europeo para que a cidadanía acredite os seus coñecementos dixitais

A Xunta de Galicia puxo en marcha o procedemento que permitirá que as primeiras 2.600 persoas maiores de 16 anos obteñan a nova certificación que acredite os seus coñecementos dixitais de acordo con o Marco Galego de Competencias Dixitais adaptado ás esixencias da UE.

A convocatoria foi publicada polo *Diario Oficial de Galicia* a principios de setembro e os exames para estas primeiras prazas realizaranse en dúas quendas, a finais de outubro e a finais de novembro.

Trátase da acreditación máis básica das previstas no Marco galego de competencias dixitais (ComDix-Iniciación) sobre coñecementos en 21 competencias agrupadas en cinco áreas de dominio: información e datos, comunicación e colaboración, creación de contido dixital, seguridade e privacidade, e contorna dixital e solución de problemas. Os exames consistirán en cuestionarios de entre 60 e 70 preguntas de tipo test e será necesario responder ben ao 70% do total e un 60% das preguntas referidas a cada área de dominio.

O ComDix, que substitúe ao antigo CODIX (Certificación Galega en Competencias Dixitais en Ofimática), ten como obxectivos motivar á cidadanía para a aprendizaxe e manexo das Tecnoloxías da Información e dotar ás entidades públicas e privadas provedoras de emprego dun mecanismo para poder avaliar obxectivamente os coñecementos dixitais das persoas que se incorporen ás súas organizacións.

As persoas que o desexen poden xa inscribirse a través de calquera das 94 aulas da rede CeMIT repartidas por toda Galicia. A convocatoria contempla dúas probas de avaliación independentes, que se celebrarán os días 23, 24 e 25 de outubro e o 20, 21 e 22 de novembro, con dous prazos de inscrición. Desta forma as persoas que non resulten seleccionadas na primeira edición poderán optar á seguinte convocatoria.

A Xunta pon ao dispor das persoas aspirantes contidos formativos en liña a través da plataforma de teleformación da rede CeMIT, así como cursos específicos, como os que forman parte da iniciativa #FormaciónDixital, que se poñerá en marcha en datas vindeiras.

A nova certificación aplica o decreto aprobado polo Consello da Xunta a finais de 2021 que regula o Marco galego de competencias dixitais. Galicia foi a primeira Comunidade autónoma en adaptar á súa realidade o Marco europeo na súa versión máis recente (European Dixital Competence Framework – DigComp). ■

XXVIII Noite das Telecomunicacións e da Sociedade da Información

O Gran Hotel da Toxa acolle o 20 de setembro a gala anual do COETG-AETG e a entrega dos seus premios

O Colexio Oficial e a Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicación de Galicia (COETG-AETG) remataron a tempada estival fallando os Premios Galicia das Telecomunicacións e da Sociedade da Información 2024, que se entregarán durante a XXVIII Noite das Telecomunicacións e da Sociedade da Información, o 20 de setembro, no Gran Hotel da Toxa, no Grove.

Este ano, o lema do evento será *30.954: conexión total para vivir,* co que se pretenden salientar os esforzos realizados para levar a banda largas ás máis de 30.000 entidades de poboación da nosa comunidade autónoma, así como a aplicación e posta en marcha doutras tecnoloxías como a 5G, as estratexias avanzadas en ciberseguridade ou a conexión satelital.

O *premio Enxeñeiro do Ano* entregarase a **Alfredo Ramos**, director de R e MásOrange en Galicia, "pola súa traxectoria profesional e contribución ao desenvolvemento tecnolóxico de Galicia, participando activamente no equipo que puxo en marcha o primeiro operador galego —R— e actualmente en MásOrange". O xurado tamén destaca a súa "implicación persoal para dar pulo a proxectos pioneiros en Galicia, formando parte dos comités de dirección en diferentes entidades tecnolóxicas de carácter estratéxico como o Centro Tecnolóxico Gradiant e APD (Asociación para o Progreso da Dirección), e o seu compromiso co avance na creación de empresas e aceleradoras, así como cátedras interuniversitarias".

O *premio Socio de Honra* concedeuse ao **Museo Didáctico das Telecomunicacións da Coruña (MUDITEL)**, pola súa contribución na conservación do patrimonio histórico das telecomunicacións e na súa divulgación. O museo amosa "as orixes e a evolución dun sector básico e absolutamente necesario na sociedade actual", e pon en valor a tecnoloxía. A acta de concesión tamén recolle "a paixón coa que traballa todo o seu equipo e o amor á tecnoloxía, conscientes da importancia da época de grandes cambios e evolución tecnolóxica que lles tocou vivir".

O *premio AMTEGA ao mellor proxecto TIC con beneficios sociais 2024* recaeu sobre o **proxecto CellA** (intelixencia conversacional para asistentes interactivos orientados á linguaxe). Esta iniciativa, ideada por atlanTTic (o centro de investigación para tecnoloxías da telecomunicación da Universidade de Vigo), consiste nun asistente conversacional que pode empregarse a través de WhatsApp ou dunha aplicación propia para afrontar a soidade non desexada. "Trátase dun proxecto de utilidade social evidente, sobre todo nunha sociedade cada vez máis envellecida, na que a soidade é un problema crecente", sinala o xurado. Ademais, ofrece "un asistente de saúde para mellorar a calidade de vida e axudar ao diagnóstico precoz de problemas de saúde mental".

O *premio Axians á entidade galega que aposta polo desenvolvemento de infraestruturas intelixentes de telecomunicacións 2024* recoñeceu a contribución da **Universidade de Santiago de Compostela** no eido das Tecnoloxías da Información e a Comunicación. Destacouse o traballo do Centro Singular de Investigación en Tecnoloxías Intelixentes (CiTIUS), especialmente en proxectos sobre Intelixencia Artificial, análise de *Big Data* e detección temperá de riscos. Por outra banda, o "CiTIUS participou en varios proxectos europeos de I+D+i, consolidando á USC como un referente na xeración de coñecemento avanzado e a súa transferencia ao mercado e á sociedade".

Por último, o *premio ao Mellor expediente académico do Mestrado en Enxeñaría de Telecomunicación da Universidade de Vigo* foi para **Diego Cajaraville Aboy.** ■

Cita en Vigo de *startups* e investidores

O Clúster TIC organiza en outubro o evento Tech Angels Capital

O Clúster TIC Galicia organiza en outubro Tech Angels Capital, un evento exclusivo e específico para conectar *startups* tecnolóxicas galegas con importantes investidores, incluíndo business angels e fondos de capital risco, interesados en impulsar o crecemento destas organizacións.

O encontro, que se celebrará o 28 e 29 de outubro na sede da Zona Franca de Vigo, conta coa colaboración da AMTEGA (Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia), do propio Consorcio, do IGAPE (Instituto Galego de Promoción Económica) e de Node Hub, e está aberto a todas aquelas empresas emerxentes con base en Galicia enfocadas no desenvolvemento, implementación ou aplicación de solucións tecnolóxicas innovadoras.

Tech Angels Capital tamén busca achegarse a fondos de capital risco, inversores, *business angels* e fondos de investimento en disposición de participar nos proxectos presentados co obxectivo de transformar, mellorar e promover o crecemento das novas firmas innovadoras que os impulsan.

Segundo informa o Clúster TIC, o obxectivo é "incentivar a cooperación e o crecemento do ecosistema emprendedor galego de alicerce tecnolóxico, facilitando o seu acceso a recursos clave, novas oportunidades de mercado e ao financiamento que necesitan para escalar".

O programa estrutúrase en dúas xornadas. O primeiro día, os inversores e as *startups* poderán entrar en contacto dun xeito distendido, a través dun foro colaborativo onde se presentarán retos e propostas do panorama TIC local e internacional, así como de actividades gastronómicas e de ocio.

O segundo día será a quenda das sesións *pitching* e encontros 1to1, deseñados para facilitar conexións estratéxicas e maximizar o valor de cada interacción, ofrecendo unha oportunidade única para crear sinerxías e establecer acordos de colaboración entre investidores e *startups*.

Para poder participar no evento, as *startups* teñen que enviar a súa solicitude antes do 30 de setembro a través da web do Clúster TIC Galicia. No caso dos fondos de investimento, as firmas interesadas en asistir, poden dirixirse á entidade a través de info@clusterticgalicia.com ou no 881 939 651.

Un comité de expertos integrado por membros do Clúster TIC Galicia, a AMTEGA, o IGAPE e Node Hub será o encargado de analizar as solicitudes recibidas, seleccionando os proxectos máis prometedores baseándose en criterios de innovación, viabilidade e potencial de crecemento. As novas firmas innovadoras escollidas recibirán asesoramento previo para presentar da forma máis efectiva posíbel a súa proposta no encontro. ■

Colaborando coa FP Dual de aplicacións

O Clúster TIC Galicia ofrecerá preto do 50% da formación curricular da FP Dual de Desenvolvemento de Aplicacións Multiplataforma do IES Fernando Wirtz Suárez da Coruña, considerada unha das titulacións con maior empregabilidade segundo o Observatorio das Ocupacións do SEPE. Catro empresas integradas no Clúster, Aldaba, Cinfo, Plexus Tech e Luckia formarán así ao alumnado deste ciclo formativo, de 2.106 horas de duración, e cuxas prazas, 16 en total, xa están cubertas.

"O obxectivo é que os estudantes entren en contacto con proxectos reais en empresas tech dende o primeiro ano para aumentar a súa produtividade e facilitar a súa inserción laboral da forma máis inmediata posíbel", sinalou Antonio Rodríguez del Corral, presidente do Clúster TIC Galicia e director executivo (CEO) de Cinfo.

O primeiro ano académico, 2024-2025, as e os estudantes recibirán formación técnica na Cidade das TIC durante dous meses e medio, de maio a xullo, e o segundo curso, 2025-2026, a partir de febreiro de 2025, traballarán durante seis meses nas sedes de Aldaba, Cinfo, Plexus Tech e Luckia en diferentes proxectos.

Feira argalleira

As principais firmas e entidades do ecosistema galego emprendedor xuntaranse na Pont-Up Store

A organización da feira Pont-Up Store (pontupstore.com) compartiu a programación da súa 11ª edición, que se celebrará en Pontevedra o venres 20 e o sábado 21 de setembro. No acto participou (entre outras/os) o director do evento, Pedro Figueiroa, quen salientou que "nesta edición as principais entidades e empresas do ecosistema emprendedor galego van celebrar dentro do encontro as súas actividades anuais". Figueroa estivo acompañado da concelleira de Promoción Económica do Concello de Pontevedra, Anabel Gulías Torreiro; o secretario xeral de Emprego e Relacións Laborais da Xunta de Galicia, Pablo Fernández López; o vicepresidente primeiro da Deputación de Pontevedra, Rafael Domínguez Artime; e a vicerreitora do Campus de Pontevedra da UVigo, Eva Lantarón Caeiro.

O programa inclúe acontecementos de gran relevancia, como a xuntanza do conselleiro reitor da unión de cooperativas Espazo Coop; a celebración do Demo-Day do INCUVI-Emprende (UVigo) e a entrega dos premios a traballos fin de estudos e teses doutorais de emprendemento; a presentación do Xogo do Emprendemento desenvolvido pola Consellería de Traballo xunto coa cooperativa Buscalume (con stand na carpa) para promover o emprendemento entre o alumnado da ESO; unha mesa redonda para presentar as axudas das que poden beneficiarse os emprendementos, e unha xornada de networking onde as novas iniciativas empresariais poden presentar proxectos e buscar sinerxías. Ademais, a Deputación de Pontevedra presentará nun dos *stands* proxectos dos seus centros de emprendemento de Lalín e Barro.

Entre os 42 emprendementos que se poderán ver nos *stands* está o primeiro proxecto español para fabricar unha embarcación solar con *hidrofoils*. Tamén se presentan produtos de alta cosmética que aproveitan o potencial termal galego como Blue Silk Cosmetics e Amalgama Silvestre; propostas que tiran rendemento do noso monte transformando os cogomelos en produtos de alto valor engadido como Maremonte Setas, producindo mel e derivados como Terras de Boborás, ou aceite de oliva artesanal como Embruxo. Como consecuencia da aposta do formato Pont-Up Venture, aumentan os emprendementos de base tecnolóxica como a aplicación web Certy Chain que permite a sinatura dixital segura a través de blockchain. E en contraste coa tecnoloxía chaman a atención dúas novas empresas dedicadas a crear xogos de mesa como Buscalume e xogos de cartas sobre escalada e alpinismo como Muki Xogos. As iniciativas baseadas no rural e o liderado feminino volven ser protagonistas.

Ademais, na sección Pont-Up Venture seis empresas revolucionarias no seu sector tentarán conseguir financiamento coas súas ideas de negocio. Grazas ao apoio da concellaría de Promoción Económica do Concello de Pontevedra, o encontro facilitará a algúns emprendementos destacados o contacto con oportunidades de financiamento. A plataforma Knowmad Tribe, que xestiona experiencias *coliving* en todo o mundo; o software Cuotalis, creado para simplificar e automatizar o proceso de reclamación de impagos de cotas nas comunidades de propietarios; os sistema Wildfire Sentinel, pioneiro en detectar incendios a través do olor; a *foodtech* Vanetta Food, que fabrica zorza vegana; a liña de calzado orgánico e reciclado de Beflamboyant, e a firma Sembra Biojoyas que crea pezas de bixutería orgánica en colaboración con etnias indíxenas do Amazonas son as seis innovadoras iniciativas seleccionadas pola organización para participar na Pont-Up Venture. Neste novo formato as persoas responsábeis destes emprendementos poderán presentar as súas ideas de negocio ante un xurado composto por Alba Pombo, analista de investimentos en Xesgalicia; Pablo Campos, CEO de Unitatea Capital; Jorge González, analista de novas oportunidades de investimento en Netaccede; e Jorge Leiro, xestor en Torsa Capital e no fondo Lugo Transforma. ■

A vida (grande) en formato pequeno

Curtocircuíto reinvéntase para explorar os océanos e as novas linguaxes audiovisuais

A nova edición do festival compostelán Curtocircuíto, a 21, celébrase entre o 1 e o 6 de outubro e inclúe a proxección de máis de corenta obras procedentes de 16 países e preto dun 66% de filmes asinados por cineastas mulleres. Presentarán as súas novas obras cineastas como Elena López Riera, Marina Lameiro, Gala Hernández, Sandra Schäfer ou Rainer Kohlberger. Este ano farase especial fincapé na exploración de novas linguaxes e formatos.

Na sección oficial Cosmos competirán 25 traballos entre os que se atopan as últimas creacións de Elena López Riera, Gala Hernández, Sandra Schäfer ou Rainer Kohlberger. A programadora Caroline Maleville, os comisarios Gilherme Blanc e Peter Taylor, a xornalista Jara Yáñez e a escritora Valeria Mata conforman o xurado desta edición. Segundo informou a organización, as propostas máis atrevidas e os primeiros traballos de cineastas de Galicia daranse cita nas seccións Planeta GZ e Supernova. Os abismos mariños protagonizan a imaxe e as temáticas desta nova edición que trae á superficie o talento emerxente e as novas linguaxes audiovisuais.

Curtocircuíto vén da man do Concello de Santiago de Compostela (Compostela Cultura), co apoio da Deputación da Coruña, a Axencia Galega das Industrias Culturais (AGADIC) e o Instituto da Cinematografía e das Artes Audiovisuais (ICAA), entre outras entidades.

A nivel de formato trátase dun certame "permeábel que desborda a sala de cine con AV, conferencias, *performances* ou mesas redondas", e que este pon o foco tematicamente nas profundidades oceánicas. Esta vertente impregna o cartel de Curtocircuíto 2024, obra de Iñaki López, que se compón de catro imaxes de abismos mariños que "reflicten o espírito inquedo e inmersivo dun evento sempre atento a descubrir e mostrar o talento emerxente e as novas linguaxes audiovisuais", informou o Concello de Santiago, que engade que no capítulo de novidades esta idea central non se cinguirá á campaña visual, senón que "atravesará gran parte da programación".

Nesta nova entrega do certame, a maior parte das actividades de Curtocircuíto desenvolveranse en dúas salas da capital galega (o Teatro Principal e a Sala Capitol) ás que se suman o Auditorio Abanca e a Facultade de Ciencias da Comunicación da Universidade de Santiago de Compostela.

Na súa segunda edición, a Sección Oficial de Curtocircuíto volve recoller a vontade de romper as barreiras entre os xéneros cinematográficos e a procedencia das películas para poñelas a dialogar sen limitacións. A sección propón unha heterodoxa selección de filmes que abrangue dende cinema narrativo até pezas abstractas, con numerosos ensaios fílmicos. Confórmana 25 filmes de 16 países como Estados Unidos, Alemaña, Francia, Bélxica, Países Baixos, Suíza, Austria, Xeorxia, Irán, Bangladesh, Filipinas, Corea do Sur, Andorra ou España.

A relación completa podemos vela na web municipal, santiagodecompostela.gal.

Ademais, a sección Planeta GZ celebrará o cine galego proxectando películas dirixidas polas e polos cineastas do país. Na edición de 2024 preséntanse nove películas, a maioría dirixidas por mulleres, que exploran diversas facetas da paisaxe rural a través do xénero documental. Inclúense *A fotografía velada é espazo para unha proposta de memoria, O patio, Histeria do meu pequeno mundo, Sen ti, Pechar caixas abrir caixas, Corre o vento, Patios de luz, Humedalia* e *Queimar cando morra.*

A sección Supernova vén con sete pezas con estilos e formatos propios (documental, ficción e experimental). Todas teñen en común a procura da propia identidade, como *El cuerpo que existe más que yo, Muiño D'abaixo* e *Pura*. Ou tamén *A mirada delas, .JPEG, May You Live To See The Dawn*. A sección complétase con *Desencanto: ás veces síntome o puto amo, pero hoxe só me sinto un puto :(*. ■

Anacos (relevantes) da nosa historia

Finis terrae reconstrúe virtualmente dous sitios militares romanos da Laracha e Touro

Os campamentos romanos de Santa Baia (A Laracha) e o Castrillón (Touro) foron reconstruídos virtualmente ao abeiro do proxecto de investigación e divulgación Finis terrae, destinado a coñecer e poñer en valor sitios militares do exército romano na provincia da Coruña que foron descubertos nos últimos anos. Este proxecto guindou unha manchea de conclusións sobre estes emprazamentos. Por exemplo que foron encravados en sitios arqueolóxicos previos, ampliados coa presenza militar romana, e que foron construídos e abandonados con rapidez.

Estes xacementos arqueolóxicos foron investigados entre 2002 e 2023 por membros do colectivo romanarmy.eu co apoio da Deputación da Coruña, e cos datos elaboráronse detalladas recreacións virtuais e outros materiais divulgativos accesíbeis para o público. Na presentación dos resultados do proxecto participaron o deputado de Patrimonio da Deputación da Coruña, Xosé Luís Penas, José Manuel Costa, profesor da Universidade de Salamanca e coordinador do proxecto Finis Terrae, Manuel Gago, profesor da Universidade de Santiago de Compostela e Francisco Alonso Toucido, arqueólogo da empresa Tempos Arqueólogos.

O principal obxectivo científico do proxecto foi afondar no coñecemento dos momentos iniciais da conquista romana do territorio da actual provincia da A Coruña mediante o uso de metodoloxía arqueolóxicas. Con este fin, os esforzos concentráronse no estudo de dous xacementos singulares. Na presentación explicouse que o sitio de Santa Baia (A Laracha) presenta a particularidade de que no mesmo lugar existiron un castro da Idade do Ferro e un campamento romano dunhas 5 ha de extensión. Os traballos arqueolóxicos confirmaron a presenza dunha potente muralla no primeiro caso que puido datarse entre os séculos VI e III a. C., sen que poidan descartarse cronoloxías anteriores. As intervencións demostraron que o campamento, como corresponde a este tipo de fortificacións temporais, foi construído con rapidez, escavándose un foso e levantándose un parapeto de terra detrás do mesmo. Logo do seu abandono, desmantelouse con igual velocidade.

Pola súa parte, o sitio do Castrillón (Touro) é unha fortificación de pequeno tamaño que conta con dous recintos defensivos con dúas fases construtivas: un complexo sistema de terrazas que aproveita os afloramentos rochosos locais e unha serie de parapetos levantados con pedra e terra. Polo momento, as investigacións parecen apuntar "cara a coidada construción do primeiro sistema antes da chegada dos romanos (séculos V-IV a. C.)", mentres que o segundo evidencia "unha rápida refortificación e ampliación dos espazos defensivos que se relacione coa chegada dos romanos á zona".

Na presentación dos resultados lembraron que unha das liñas máis destacadas do proxecto é "o esforzo por producir materiais divulgativos que facilitaran a divulgación do traballo de investigación entre a sociedade". Así, inclúense ilustracións a cargo do recoñecido debuxante Alberto Taracido, detalladas recreacións virtuais das dúas fortificacións investigadas a cargo do Centro Infográfico Avanzado de Galiza (CIAG), integrado pro Anxo Miján, Carlos Paz e Miguel Torre, que se plasman en vídeos bilingües en galego e inglés e detalladas imaxes.

"As recreacións permiten non só crear empatía entre os cidadáns e os xacementos arqueolóxicos, senón que se converteron mesmo nunha ferramenta para comprobar a viabilidade dalgunhas hipóteses do equipo de investigación", sinalou Manuel Gago, responsábel desta área, engadindo que "optamos por botar man das tecnoloxías máis realistas para modelar non só os xacementos, senón a paisaxe da época, nas recreacións máis ambiciosas de sitios militares romanos feitas ata o momento en Galicia". Así mesmo, sinalou, un podcast realizado polo produtor sonoro Jorge Lama permite trasladar en formato conversacional os resultados nun dos formatos narrativos con maior crecemento nos últimos anos." ■

Dispositivos para cartas de amor

Valentín García e Lara Meneses entregan os premios da edición 2024 de *Lingua de namorar*

O secretario xeral da Lingua, Valentín García, e directora xeral de Xuventude, Lara Meneses, participaron na mañá do pasado 10 de setembro no acto de entrega dos premios aos gañadores da décima terceira edición de *Lingua de namorar*, o certame en liña impulsado polos departamentos que dirixen García e Meneses e que promove a creación de mensaxes de amor en galego entre a mocidade, poñendo o foco no uso dos novos dispositivos e as novas canles de difusión.

García deu os parabéns ás gañadoras e aos gañadores e animounos a seguir empregando a nosa lingua "en todas as facianas e ámbitos da súa vida, tamén nas redes sociais". Precisamente, lembroulles que a Xunta de Galicia está a traballar, xunto con outras entidades galegas, no Proxecto Nós, "destinado a pór en marcha de ferramentas que nos permitan interactuar coa tecnoloxía en galego ao mesmo nivel que nas linguas do mundo con maior número de falantes", precisou.

Pola súa parte, a directora xeral de Xuventude destacou que esta nova edición de *Lingua de namorar* pon de manifesto, unha vez máis, "o talento e creatividade da mocidade de Galicia". Alén deste concurso literario-tecnolóxico para a mocidade, Meneses tamén salientou os altos niveis de creatividade acadados por outro certame impulsado pola Xunta como é Xuventude Crea (proposta para a mocidade que pretende estimular novamente a imaxinación, a creatividade e a innovación), cuxo prazo de presentación de solicitudes para edición deste ano ábrese este 11 de setembro.

No acto de entrega celebrado 10 de setembro, celebrado no Pazo de San Roque (Santiago), tamén estiveron presentes membros do xurado do certame. Ademais, os gañadores, que puideron recitar os seus poemas aos asistentes, estiveron arroupados polos seus familiares e amigos.

Premios nas categorías por idades

Na categoría de idades entre os 14 e 19 anos, recolleu o primeiro galardón a coruñesa Abril Viqueira Pose pola mensaxe Reflexos. O segundo premio foi parar á baionesa Luna García Guimeráns por Amor nos teus, mentres que o terceiro recaeu no vigués Alejandro Alonso Lago co texto *Razón e emoción*.

Doutra banda, na categoría de 20 a 35 anos, foron distinguidas a lalinense Elvira Nercellas Rodríguez, primeiro premio pola mensaxe Auga do corazón; Andrea López Otero, de Pantón (Lugo), segundo premio pola composición B612 só ida, e Clara Pérez Martínez, da Bola, terceiro premio polo poema *A tonalidade dos vínculos*.

Os dous primeiros premiados de cada unha destas categorías reciben un patinete eléctrico, mentres que os segundos un altofalante bluetooh, e os terceiros uns auriculares sen fío.

Categoría de Instagram

Na modalidade de Instagram, que abrangue dos 14 aos 35 anos, a mensaxe mellor valorada na rede social entre as seis preseleccionadas polo xurado foi *#amiñaterra*, de Blanca Domínguez Groba, de Ponteareas, que recibiu tamén un patinete eléctrico.

Tanto as mensaxes gañadoras como as finalistas pode consultarse no Portal da Lingua Galega (lingua.gal) e na páxina web de Xuventude (xuventude.xunta.gal) así como nos Instagram de @XuventudeGalicia e @LinguaGalega.

Promover a creatividade en galego na mocidade

Cada ano, os departamento de Lingua e de Xuventude do Goberno Galego convocan este certame que promove o uso do galego ao tempo que permite amosar o talento literario e a creatividade da mocidade arredor do amor e das relacións persoais. ■

Comezamos curso coas pilas cargas

As nosas empresas obteñen esta tempada grandes recoñecementos e achegan novidades de innovación

Mellorando o cultivo de kiwi con tecnoloxía IoT

A Deputación de Pontevedra, a través da Estación Fitopatolóxica Areeiro, participa no proxecto *Kiwi-Sens,* que busca poñer en marcha un sistema integral de monitoraxe de cultivo mediante o uso de tecnoloxías IoT (Internet das cousas) de baixo custe e Intelixencia Artificial con vistas a mellorar da xestión e optimización do cultivo da dita froita en Galicia.

O proxecto, promovido xunto con Kiwi Atlántico, ten un orzamento total de preto de 140.000 euros e está financiado dentro da convocatoria de proxectos innovadores de grupos operativos da Asociación Europea da Innovación (AEI) en materia de produtividade e sostibilidade agrícola e forestal da Axencia Galega da Calidade Alimentaria de 2024 e conta co apoio do FEADER (Fondo Europeo Agrario de Desenvolvemento Rural).

A iniciativa, que se desenvolverá ao longo de tres anos, pretende modernizar os procesos de campo dunha froita de relevancia estratéxica en Galicia, o kiwi, que ademais ten ampla presenza en zonas rurais, polo que estas beneficiaríanse tamén desta dixitalización e creación de novos coñecementos. O proxecto, no que colabora ademais o CIAM (Centro de Investigacións Agrarias de Mabegondo), tamén pretende determinar prácticas para reducir o emprego da auga no cultivo do kiwi, así como para mellorar a predición na aparición de enfermidades no cultivo e optimizar a toma de decisións agronómicas. ■

Probando unha tecnoloxía para atopar persoas extraviadas: DroneFinder

Indra, Aeromedia e o Instituto Tecnolóxico de Galicia puxeron a disposición da Xunta, a través do programa autonómico de emprendemento Civil UAVs Initiative, unha innovadora tecnoloxía que permite reducir os tempos de busca de persoas desaparecidas e que combina o emprego de vehículos non tripulados e Intelixencia Artificial: a tecnoloxía DroneFinder. O Goberno galego lembrou que está a ser pioneiro no uso desta solución, que xa foi testada na nosa terra en diferentes escenarios e casos de uso, en zonas periurbanas, rurais e costeiras, nun total de 11 misións de localización e busca, nas que se contou coa colaboración da Axencia Galega de Emerxencias - AXEGA e de membros das forzas e corpos de seguridade do Estado.

Como diximos, este sistema de xestión de busca de persoas extraviadas foi desenvolvido por Indra, pola peme Aeromedia e polo Instituto Tecnológico de Galicia. Xa se teñen rexistrado demostracións de interese doutras Administracións e entidades sobre esta tecnoloxía, que foi presentada en feiras e eventos sectoriais como DRONExpo, UNVEX ou Xponential e que está preparada para integrarse nos sistemas doutros servizos de emerxencias, sanidade ou forzas de seguridade.

Esta tecnoloxía desenvolvida ao abeiro do programa Civil UAVs Initiative proporciona recursos para buscar e localizar a persoas por diferentes medios: mediante a comunicación do dron cun localizador nun reloxo, un detector de teléfonos móbiles ou analizando o vídeo das cámaras integradas nos vehículos non tripulados, que avalían de forma automática e en tempo real grandes volumes de imaxes recollidas por cámaras de vídeo duais. Ademais, o sistema permite lanzar un aviso directo aos equipos de emerxencias, reducindo os tempos de resposta e optimizando os recursos empregados nos operativos de busca.

A Xunta explicou que o obxectivo final é localizar a persoas extraviadas no menor tempo posíbel, xa que, para o éxito destas operacións, as primeiras 48 horas son vitais, especialmente en casos de persoas con deterioro cognitivo, enfermidades neurodexenerativas ou de persoas con discapacidade. ■

O CETIM aposta por baterías máis sustentábeis

Ao abeiro da Unidade Mixta de Investigación VOLTA, o Centro Tecnolóxico CETIM, con sede en Culleredo (A Coruña), está a investigar, en colaboración con Ferroglobe Innovation, novos materiais para almacenamento enerxético que permitirán avanzar "cara á electromobilidade sostíbel". O 9 de setembro, coincidindo coa celebración do Día Mundial do Vehículo Eléctrico, o CETIM Technological Centre aproveitou para destacar "a importancia de investigar novos materiais para almacenamento enerxético", xa que as configuracións químicas e os seus materiais son os principais axentes de cambio para acadar a mínima pegada ecolóxica.

A través de VOLTA, o CETIM e Ferroglobe investigan innovadoras baterías de ión litio con silicio e materiais carbonosos que achanden o camiño da eficiencia e do máximo respecto polo medio ambiente e os seus recursos. O proxecto conta cun investimento de 2 millóns de euros subvencionados pola Axencia Galega de Innovación da Xunta de Galicia (GAIN) e a través del CETIM está a conseguir revalorizar residuos agroforestais e industriais de proximidade e de alto impacto en Galicia para que, en combinación con silicio, melloren a sustentabilidade e as prestacións das baterías de ión litio. ■

AGalega rexistra un máximo histórico de audiencia en agosto

Un informe de Sigma-Dos30 sobre plataformas de vídeo baixo demanda apunta un máximo histórico para a plataforma AGalega, que conseguiu un 2,8% de cota de mercado, o que supón unha mellora de 3 décimas con respecto ao anterior informe, manténdose entre as 20 plataformas máis vistas de España.

A estes datos acompañáronos unha cota de pantalla do 8,7% diario e un 9,7% do *prime time*, datos que pode considerarse positivo por corresponder a un período marcado pola celebración dos Xogos Olímpicos. Onde segue a despuntar a TVG é nos informativo, tipo de contido que lidera en Galicia. En total, as canles televisivas da CRTVG conseguiron chegar a 1.756.000 espectadores, o que corresponde ao 66,7% da poboación galega a partir dos 4 anos de idade. ■

IA para a industria da construción dende a Cidade das TIC

O noso sector TIC, o CITEEC da UDC, a Fundación Galicia Constrúe e o Clúster da Construción foron quen de xerar na Cidade das TIC o que sería para o sector o primeiro gran proxecto deste complexo tecnolóxico localizado na antiga Fábrica de Armas da Coruña. Estamos a falar da Factoría IA, centrada na Intelixencia Artificial para a industria da construción. Emprazada no Centro de Servizos Avanzados da Cidade das TIC, xa recibiu o apoio dunha ducia de firmas da dita industria. A finalidade é xerar unha ferramenta de IA que achegue ferramentas de voz, vídeo e datos para o sector da construción. Participan as empresas Cinfo, Enxenio e Possible, e tamén a firma XAC.

O proxecto ten o seu xermolo no impulso do CSA e na formación dos grupos de innovación que lle tirarán proveito. Unha destas frontes de traballo foi a formada por empresas do sector tecnolóxico e empresas da construción, cuxas reunións frutificaron na dita factoría (cun orzamento inicial de 2,2 m€ e apoiándose no *datacenter* de IA do CSA da Cidade das TIC para establecer un marco de traballo permanente para o desenvolvementos da IA aplicada ao sector da construción).

Ao abeiro desta iniciativa crearase como dixemos unha plataforma de IA que integrará o coñecemento da normativa sectorial e de especificacións técnicas do sector. "Terá a capacidade de conversar sobre a normativa do sector e xerar documentos oficiais e informes así como de diversa documentación interna de obra", informaron as ditas empresas TIC, engadindo que "no lado do vídeo permitirá calcular o avance diario de determinadas partes da obra así como prestar servizos de vixilancia en temas de seguridade e saúde no traballo". ■

Vitae bríndanos todo o que precisamos saber sobre **Microsoft Copilot**

A consultora galega Vitae vai ofrecer o vindeiro mes unha nova edición (a segunda) do seu curso Dominando Microsoft Copilot para M365. Trátase dunha actividade formativa de nove horas de duración que nos desvela todos os segredos da nova solución de produtividade e colaboración baseada en Intelixencia Artificial para M365. Desenvolverase os días 14, 16 e 18 de outubro.

Nun plano máis específico, neste curso as persoas asistentes verán de maneira xeral as posibilidades de Copilot para M365 e outros produtos do ecosistema de Microsoft, con vistas a tomaren a decisión do seu emprego e da contratación ou non de Copilot en base ás necesidades específicas de cada asistente.

O curso está dirixido a persoas usuarias de M365 ou administradores de M365, interesadas en mellorar os procesos e optimizar operacións dentro das súas organizacións.

A persoa encargada de impartir estes contidos será Hugo Ramallo, especialista en Intelixencia Artificial e Transformación Dixital, ademais de experto na integración e capacitación en IA aplicada á educación e a contorna empresarial. ■

Ábrese a inscrición para o **33º Coruña Bloggers**

Tras a pausa estival volve Coruña Bloggers ao edificio ONCE dos Cantóns coruñeses o vindeiro 26 de setembro ás 19:30, estando xa aberta a reserva de convites para a cita. Falamos dun evento de balde, na que prégase que os asistentes acheguen un quilo de alimentos para a Cociña Económica local, para a que se recolleron preto de 3 mil quilos dende o comezo desta iniciativa.

Os relatores da 33ª edición de Coruña Bloggers serán os blogueiros Javier Pedreira Wicho de Microsiervos (un dos blogs de tecnoloxía en fala hispana máis relevantes a nivel mundial) e Isaac Martín de *Viajes Chavetas* (blog de viaxes tamén de grande relevancia).

O evento tamén contará coa sección 3x3 (na que tres persoas terán 3 minutos cada unha para presentar o seu proxecto) e unha sesión de *networking* nun local de hostalaría próximo. ■

XGN celebrará en Silleda a súa 24ª edición

A Feira Internacional de Galicia Abanca volverá acoller unha nova edición da LAN Party galega de referencia entre os días 1 e 3 de novembro, salientado o feito de que muda o seu nome de XGN R Encounter a XGN Intermax.

O evento que terá lugar en Silleda contará de novo coas súas tradicionais intranet (con actividades para os participantes inscritos, que acudirán cos seus equipos informáticos para conectalos en rede) e extranet (zona aberta tamén a visitantes con distintas actividades de lecer), ocupando cada espazo preto de 10 mil metros cadrados.

Nesta edición número 24, o encontro informático apoiado pola Xunta de Galicia contará tamén con distintas actividades formativas e lúdicas, mantendo a súa vocación de consolidación como unha das LAN *parties* máis importantes do Estado, que nesta ocasión contará cunha conexión á Internet de 40 Gbps. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

En marcha a **IX Edición do Programa Scratch Day**

A AMTEGA en colaboración co CPETIG organiza un ano máis o Programa Scratch Day que celebra este ano a súa IX edición, buscando derrubar mitos en torno á programación informática e espertar e fomentar vocacións no ámbito STEAM desde idades temperás.

O programa está dirixido á rapazada de entre 7 e 15 anos e desenvolverase entre os meses de setembro e outubro con catro xornadas formativas nas aulas CeMIT de Guitiriz, Tomiño, Celanova e Fisterra. O ciclo rematará o 19 de outubro cunha xornada final no Edificio CINC da Cidade da Cultura, na que tamén terá lugar unha acción formativa específica para profesorado e formadores de centros de ensino.

O obxectivo deste encontro é mostrar aos docentes as vantaxes de traballar e ensinar a través deste tipo de tecnoloxía, coa que poden incentivan a creatividade, o emprendemento e a capacidade de resolución de problemas.

Nesta edición os participantes nas xornadas terán que realizar tres videoxogos relacionados con deportes presentes nos Xogos Olímpicos. Nunha primeira fase, realizarase unha introdución aos videoxogos con Scratch e a continuación os asistentes poderán elaborar videoxogos relacionados con deportes olímpicos cos que a posteriori participar nunha competición.

O prazo de inscrición está aberto vía web e os interesados en participar deberán ir acompañados ás xornadas por un adulto. ■

ViaGalicia abre a súa oitava edición

A aceleradora ViaGalicia, iniciativa de emprendemento innovador impulsada polo Consorcio da Zona Franca de Vigo e a Xunta, abre a súa oitava edición para a recepción de 15 novos proxectos. Estes recibirán, durante 9 meses, asesoramento e acompañamento para a súa validación, posta en marcha, financiamento e maduración, seguindo a dinámica das últimas 7 edicións. O prazo de inscrición para as iniciativas estará aberto ata o 8 de novembro de 2024.

O delegado Especial do Estado na Zona Franca de Vigo, David Regades, puxo en valor que ViaGalicia "conseguiu consolidarse como unha das principais aceleradoras de España, impulsando o desenvolvemento de produtos e servizos dos máis diversos sectores, desde a alimentación ou o téxtil, aos sectores das Tecnoloxías da Información e a Comunicación, aeroespacial, ou vinculados á Industria 4.0, moitos dos cales lograron situarse como referentes nos seus mercados".

Regades lembrou que dos proxectos acelerados nas 7 edicións anteriores, son varias as startups que xa se converteron en referentes do ecosistema emprendedor. É o caso de ODS Protein ou Vanetta Food no sector da alimentación; o de Alén Space, especializada no lanzamento de nanosatélites; ou Alice Biometrics, unha solución innovadora de identificación biométrica.

Tamén destacan Beta Implants, que lidera o mercado ibérico de implantes animais; Opositatest, líder en España na preparación *online* de oposicións; Councilbox, un referente para a celebración de reunións remotas con validez xurídica; ou Help Flash, que comercializa a innovadora luz V16, que substitúe aos triángulos de emerxencia. ■

O 28 de setembro abre as súas portas o salón **Lérez Up**

A finais deste mes de setembro, o Recinto Feiral de Pontevedra acollerá a terceira edición do Lérez Up, un encontro para os e as seareiras dos videoxogos e a cultura xaponesa, do manga e do anime. A nova edición da quedada vén cos mellores precedentes. De feito na súa anterior edición Lérez Up reunía máis de 4.000 persoas.

Desta volta o evento terá torneos de videoxogos recoñecidos a nivel nacional, como o *Super Smash Bros Ultimate, League of Legends, Valorant* e, como novidade, un torneo do *Tekken 8*.

Indo aos xogos de mesa, máis polo miúdo o xogo de cartas Magic The Gathering, dicir que terá o seu espazo único no recinto con varios torneos e programación propia.

Asemade, o Lérez Up terá tamén charlas e obradoiros, que compartirán escenario coas persoas que participen no concurso de Cosplay.

As persoas asistentes tamén poderán visitar e coñecer aos pequenos creadores que expoñan a súa arte, ilustración e artesanía. ■

Nova solución para a realización audiovisual multi-cámara de OBSBOT

O OBSBOT Talent é un novo estudio de produción e transmisión en vivo multi-cámara todo en un que dende un pequeno trebello permite codificar, conmutar, gravar, monitorizar e controlar o sinal de varias fontes de vídeo, simplificando a produción de vídeo.

Aínda que o OBSBOT Talent soporta até 7 entradas de vídeo a través de HDMI, USB, NDI, SRT e RTMP que logo poden transmitir a servizos como YouTube ou Twitch, a súa intención é que os usuarios o utilicen prioritariamente en combinación con até 3 cámaras OBSBOT Tail Air conectadas por NDI para conseguir así o control e gravación de directos dun xeito sinxelo e áxil.

Estamos ante unha solución moi versátil que xa pode adquirirse de xeito independente por 1.059 euros ou con tres cámaras PTZ e un mando a distancia por 3.049 euros.

O HMD Barbie Phone chega a un prezo de 129 euros

O HMD Barbie Phone é un teléfono básico con tapa, que promocionan como ideal para quen quere desconectar (xa que non conta con aplicacións conectadas á Rede) e resulta especialmente rechamante polo seu deseño en cor rosa (tanto na carcasa como nos menús en pantalla), e de ter a súa pantalla externa integrada nun espello.

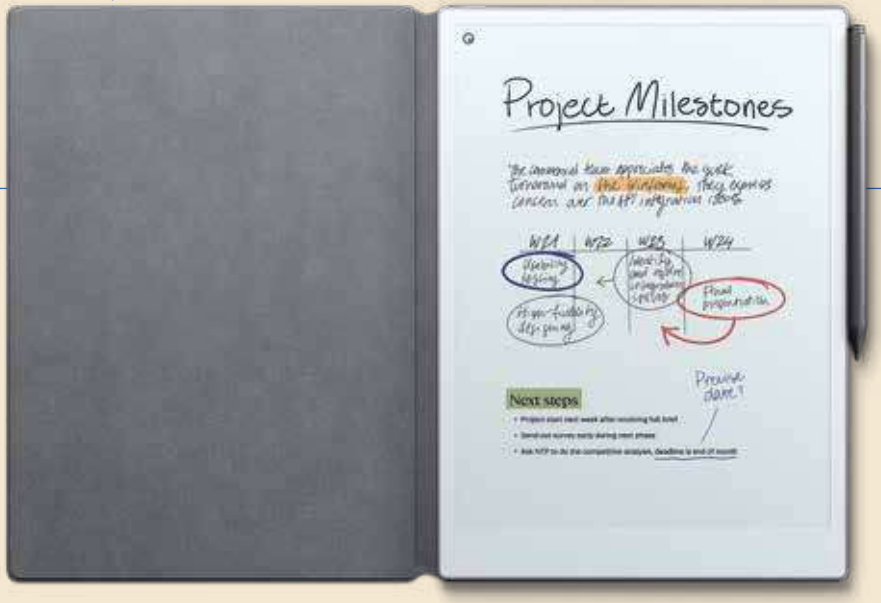
Un produto moi rechamante dende un punto de vista estético, aínda que totalmente esquecible a nivel técnico, pois non deixa de ser un teléfono con tapa moi básico, cunha cámara duns ridículos 0,3 Mpíxeles, pantalla interna de 2,8 polgadas, pantalla externa de 1,77 polgadas (agochada no espello), batería de.1450 mAh recargable mediante USB-C (que asegura achegar até 9 horas de conversa), reprodución de MP3, radio FM, función de lanterna para o flash, Bluetooth, toma para auriculares, lector de tarxetas microSD de até 32 GB, conectividade 4G, un peso de 123,5 gramos e un grosor duns esaxerados 18,9 milímetros. Todo isto dispoñible a un prezo de 129 euros, o que é un prezo esaxerado, agás que vexamos o produto simplemente como unha peza de colección.

Huawei estrea o seu teléfono tri-fold

Huawei presentou o seu móbil encartable en tres partes, o Huawei Mate XT, que chega ao mercado chinés a un prezo de entre 19.999 iuans (2.546 euros) e 23.999 iuans (3.055 euros) en función da súa capacidade de almacenamento (entre 256 GB e 1 TB respectivamente).

Como principal característica ten unha pantalla OLED de 6,4 polgadas que, ao despregar o dispositivo, pasa a converterse nunha pantalla de 10,2 polgadas cunha resolución de 3.184 x 2.232 píxeles, polo que practicamente ten as dimensións dunha tableta, mantendo un grosor relativamente contido cando está encartado (12,8 milímetros) e de só 3,6 milímetros na súa parte máis fina cando está despregado.

O Huawei Mate XT inclúe unha cámara principal de 50 Mpíxeles, un ultra grande angular de 12 Mpíxeles e un teleobxectivo de 5,5x de 12 Mpíxeles, mentres que na cámara frontal ten un sensor de 8 Mpíxeles. A súa batería ten unha capacidade de 5.600 mAh con carga rápida por cable de 66 watts e sen fíos de 50 watts.



reMarkable estrea pantalla de tinta electrónica a cor

Dende hai anos reMarkable é o grande referente en lectores de libros electrónicos con pantalla de tinta electrónica e opción de escritura, buscando así coller a remuda dos cadernos en papel, e continuando a avanzar nesta dirección sorprenden presentando o reMarkable Paper Pro, un dispositivo con pantalla de 11,8 polgadas a cor, con luz de lectura axustable e unha sensación de escritura comparable á do papel.

A pantalla de grande tamaño pode resultar moi agradable para a lectura, pero coa incorporación da cor fai moito máis práctico o dispositivo para a escritura, xa que para tomar anotacións, subliñar ou realizar esquemas o uso da cor pode ser moi práctica, aínda que as cores non teñan a viveza que se conseguiría coa pantalla dunha tableta con pantalla ordinaria.

O reMarkable Paper Pro tamén ten un peso lixeiro (525 gramos) e un grosor de só 5,1 milímetros, e goza dunha autonomía extraordinaria (pode aguantar un par de semanas cunha única carga).

Xiaomi estrea unha tableta económica de 8,7 polgadas

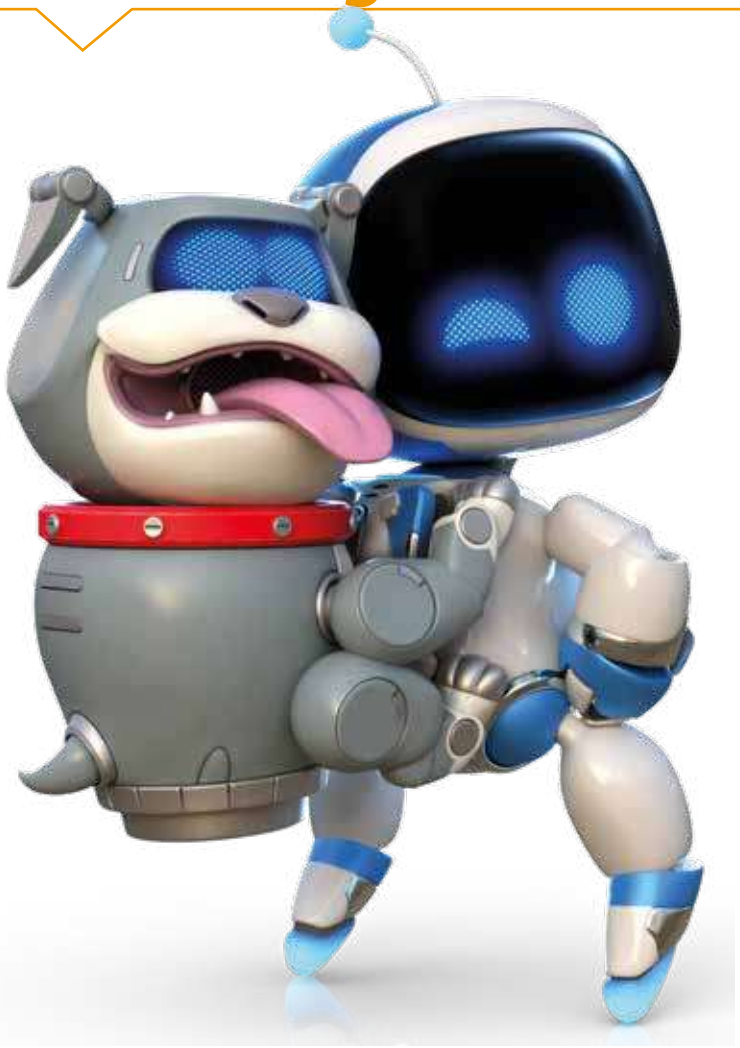
Xiaomi vén de lanzar a nova tableta económica Redmi Pad SE 8.7, que pretende conseguir boas vendas grazas ao seu prezo reducido, que en promoción é de 129,99 euros para o modelo con 4 GB de RAM e 64 GB de almacenamento (mentres que o modelo con 128 GB de almacenamento custa 159,99 euros).

Falamos dunha tableta que poderiamos catalogar de baixa gama, cunha pantalla de 8,7 polgadas cunha resolución de 1.340 x 800 píxeles cunha taxa de refresco de 90 Hz e un brillo típico de 500 nits, procesador MediaTek Helio G85, cámara traseira de 8 Mpíxeles, cámara frontal de 5 Mpíxeles, altofalantes estéreo, toma para auriculares, Wi-Fi 5, Bluetooth 5.3, radio FM, lector de tarxetas microSD de até 2 TB e batería de 6.650 mAh con carga rápida de 18 watts; que busca converterse nun produto práctico para quen desexe unha tableta lixeira (pesa 373 gramos e o seu grosor é de 8,8 milímetros).

Os novos móbiles de Google apostan decididamente pola IA

O Pixel 9 chega cunha pantalla de 6,3 polgadas, unha cámara traseira dual e 12 GB de RAM, cun prezo de 899 euros, mentres que o Pixel 9 Pro destaca por contar desta volta con dous tamaños: un modelo con pantalla de 6,3 polgadas e outro con pantalla de 6,8 polgadas, respondendo este último ao nome de Pixel 9 Pro XL. O seu prezo parte dos 1.099 euros (a versión de maior tamaño incremento o prezo en 100 euros) e as súas principais melloras son a cámara traseira tripla (con zoom óptico de até 10x) e 16 GB de RAM. Estes móbiles tamén melloran na súa cámara frontal (agora con enfoque automático) e en autonomía (até un 20% maior que a xeración anterior). En todos os casos inclúen 7 anos de actualizacións do sistema operativo e de seguridade.

O procesador Tensor G4 que integran foi deseñado pensando en Google DeepMind, ou sexa, optimizado para correr modelos de intelixencia artificial como Gemini Nano con multimodalidade, de xeito que os smartphones terán máis doado comprender texto, imaxes e son.



PS5

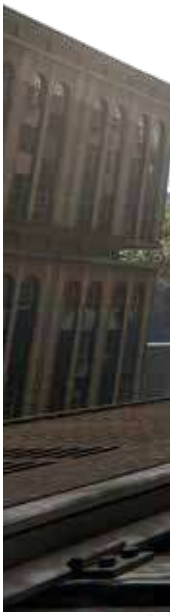
ASTRO BOT

Chega a PlayStation 5

Cando se lanzou PlayStation VR, o xogo *Astro Bot Rescue Mission* pretendía servir de introdución á realidade virtual, de xeito que practicamente ofrecía unha experiencia obrigada para familiarizarse coa realidade virtual de PlayStation, pero agora que esta tecnoloxía parece ter fracasado, dende Sony queren seguir aproveitando o carismático protagonista de tal xogo, e finalmente estrea un xogo de seu que deixa de lado a realidade virtual.

O novo xogo non podía ter un título máis sinxelo, *Astro Bot*, é compatible con consolas PlayStation 5, e a súa versión básica ten un prezo de venda de 69,99 euros, o que pode resultar rechamante por proceder dun xogo que normalmente se ofrecía de balde, e por achegar unha experiencia de xogo bastante limitada en horas de xogo (pois nunhas 8 horas poden percorrerse os seus 80 niveis repartidos en 6 galaxias).

En calquera caso, estamos ante un xogo do que non hai dúbida sobre a súa diversión, e pode verse como unha celebración dos 30 anos de PlayStation, xa que presenta versións de máis de 150 heroes emblemáticos dos xogos das consolas de Sony.



iOS, Android

AGE OF EMPIRES

Chegará a móbiles o 17 de outubro

O vindeiro 17 de outubro *Age of Empires Mobile* será unha realidade grazas ao traballo de TiMi Studios, compañía encargada de adaptar esta reputada franquía de xogos a dispositivos móbiles, contando con múltiples modos para un xogador baseados na liñaxe de *Age of Empires* e que presentan os elementos máis representativos da serie orixinal; permitirá construír un mundo medieval realista e animado con impresionantes civilizacións, cidades imperiais e figuras históricas (como Barbavermella, Xoana de Arco ou Leónidas I); con campos de batalla inmersivos que ofrece unha xogabilidade única no seu tipo, con asedios a castelos a grande escala, con armas realistas que se enfrontan a defensas multidimensionais nunha loita con milleiros de xogadores en todo o mundo; e instando ao xogador a empregar estratexias e xestionar múltiples tropas con microcontrol en tempo real.

PC, PS5, Xbox Series X|S

KONG: SURVIVOR INSTINCT

Este outono teremos un novo xogo

7 Levels e Legendary están a anunciar Kong: Survivor Instinct, un novo xogo de acción 2.5D ambientado tras os acontecementos no filme Godzilla vs. Kong, que contará con versións para PC, PlayStation 5 e Xbox Series X|S, e que sorprende especialmente polo feito de que o título vaia lanzarse xa este outono.

Este novo xogo ambientado no Monsterverso presenta mecánicas de metroidvania e presenta a David, un home que traballa nunha plataforma petrolífera, e que se ten que abrir camiño nun territorio esnaquizado por un ataque de titáns para atopar á súa filla Stacy. Nesta aventura haberá que explorar, sobrevivir a encontros con Kong, enfrontarse ao poder de Abaddon e a outras subespecies de titáns, mentres se buscan recursos en edificios medio derruídos e se evitan as intimidacións do grupo de mercenarios coñecido como as Hienas (liderado por Alan Jonah).

PC, PS5

BLACK MYTH: WUKONG

Vende máis de 10 millóns de copias

O xogo do momento, *Black Myth: Wukong*, non só superando os 2 millóns de xogadores simultáneos en Steam nas súas 4 primeiras xornadas, senón que nese mesmo tempo superou a marca dos 10 millóns de copias vendidas entre todas as plataformas nas que está dispoñible (PS5 e PC).

Estamos a falar dun éxito incontestable, especialmente salientable por estarmos ante un traballo dun estudio chinés que basea a súa narrativa na mitoloxía chinesa, polo que de partida podería parecer difícil que puidese conseguir o impacto global que está a ter realmente.

É o xogo para un xogador con máis usuarios simultáneos na historia de Steam (PC) e os seus responsables aseguran que sumando os xogadores de PS5 terían superado os 3 millóns de usuarios simultáneos.

Apple estrea tempada renovando os seus produtos estrela

A compañía da mazá está a actualizar os seus produtos de vendas máis masivas, que xiran ao redor dos seus teléfonos, que incorporan pequenas novidades a nivel de hardware, apostando decididamente pola intelixencia artificial de Apple (co detalle de que Apple Intelligence en español non chegará até 2025).

Os teléfonos tamén incorporan un elemento externo moi visible: novos botóns físicos. Falamos dun botón programable chamado botón de Acción (xa presente nos iPhone 15 Pro) e un novo Control de Cámara (que funciona como disparador e tamén pode deslizarse lateralmente para moverse entre as opcións, mudar de obxectivo ou empregar o zoom).

Como novidade, tamén temos que a función de envío de mensaxes de emerxencia por satélite está agora dispoñible en España (e moitos outros países), sendo unha prestación que polo momento é de balde e pode resultar de grande utilidade ante accidentes en zonas nas que non haxa cobertura móbil.

A diferenza entre o iPhone 16 e o iPhone 16 Plus é o seu tamaño de pantalla (6,1 e 6,7 polgadas), contando agora cunha carcasa máis resistente, a última xeración de Ceramic Shield para protexer a pantalla e un novo deseño que facilita a disipación de calor. O iPhone 16 parte dun prezo de 959 euros (con 128 GB de almacenamento), mentres que o iPhone 16 Plus ten un prezo de saída de 1.109 euros.

Pola súa banda, os modelos iPhone 16 Pro e iPhone 16 Pro Mac, con pantallas de 6,3 e 6,9 polgadas respectivamente e carcasas en titanio, equipados cun procesador A18 Pro, destacan principalmente polo seu sistema de cámaras.

O iPhone 16 Pro ten un prezo de partida de 1.219 euros con 128 GB de almacenamento, mentres que o iPhone 16 Pro Max parte dos 1.469 euros con 256 GB de almacenamento, podendo chega a custar 1.969 euros se optamos pola versión con 1 TB de capacidade.

AirPods con cancelación de ruído

A renovación dos auriculares sen fíos de Apple é bastante interesante, especialmente polo feito de que os novos AirPods 4, co seu característico deseño aberto, están dispoñibles nunha versión normal a un prezo de 149 euros e nunha versión con cancelación de ruído activa por 199 euros. Deste xeito, os usuarios que queiran gozar da cancelación de ruído activa e non gusten das almofadas de silicona dos AirPods Pro teñen unha alternativa da marca Apple. Tamén integran carga USB-C no seu estoxo.

Apple tamén renovou os AirPod Max, que seguen a ter o esaxerado prezo de 579 euros, e que limitan a súa actualización a incorporar conector USB-C (para poder venderse na Unión Europea) e ofrecerse nunha nova gama de cores, para grande decepción dos que esperaban por unha actualización de funcións.

Reloxos máis refinados

O Apple Watch Series 10 destaca por contar cun deseño máis fino (mantendo a súa autonomía nunhas 18 horas) e unha pantalla de maior tamaño, o que xunto as novas funcións convértese nun produto que se sitúa como un referente no mercado unha vez máis. Desta volta non se limitan a chegar ao mercado en dous tamaños distintos, senón que tamén será posible elixir entre caixa de aluminio ou titanio en varias cores e acabados, destacando o novo acabado de aluminio en negro acibeche, mentres que as caixas de titanio estarán dispoñibles en acabado natural, ouro ou lousa. Os novos modelos son até un 10% máis lixeiros que o da anterior xeración, redución de peso que chegaría até preto do 20% se falamos das novas versións de titanio.

Unha novidade interesante do Apple Watch Series 10 (tamén presente na xeración anterior de reloxos) é que pode axudar a detectar a apnea do sono, deixando claro que estamos ante un dispositivo que quere centrarse na saúde dos usuarios.

Estes novos reloxos parten dun prezo de 449 euros con caixa de aluminio e de 799 euros con caixa de titanio. ■

Patricia Guerrero | formadora

A educación canina polo camiño da tecnoloxía

— Na segunda edición de Galicia Podcast Summit, un encontro sobre o mundo do podcasting, participou Patricia Guerrero, unha formadora que tira grande proveito das ferramentas tecnolóxicas para achegarse a humanos e cans, destacando o feito de que conta cun podcast con máis de 240 entregas, que ten un dos nomes máis claros e concisos: *Perros.* Con ela quixemos falar sobre o seu traballo como formadora na que a Internet xoga un grande papel.

– Coméntase moito que preto do 80% dos podcasts que existen non superan os 3 episodios. Cal é a clave para manter a constancia a longo prazo e ser capaz de facer centos de entregas?

– Paixón. Paixón polo tema que compartes, e paixón por compartir.

No meu caso, a miña misión de vida é divulgar o meu coñecemento. Creo que o audio é un medio moi próximo e íntimo para compartir.

Creo que a clave é que che guste o camiño e non o destino.

Moitos céntranse no resultado, no que van conseguir, esquecendo que o realmente apaixonante é crear o camiño.

– Que vantaxes ves a comunicar a través de podcasts? Son quizais un xeito de conectar coa xente que non está tan pendente das plataformas sociais ou que mesmo fuxe das mesmas?

– Hai moitas. Como dicía antes, é un medio moi próximo e íntimo, que ademais permite estar vivindo outras cousas. Como un paseo pola natureza.

Para o creador é moi doado e versátil. Eu persoalmente síntome máis cómoda abríndome en canal mentres falo ao pasear. E iso queda rexistrado.

– Que outras canles dixitais empregas para comunicar as túas formacións? Correo electrónico, blog, Instagram, YouTube…?

– Aviso a navegantes, vou abrir un debate.

Apoieime en case todas as canais dixitais para compartir e seguir divulgando. Aínda que hai uns meses abandonei Instagram. Por principios.

A natureza é un dos meus valores, entendendo tamén a nosa natureza como humanos. E sinceramente, estar enganchados a unha pantalla adictos a consumir vídeos sen parar, non entra dentro dela. E non coida o noso benestar.

Hai unha década, cando comecei a compartir nesa rede social, o obxectivo era compartir, inspirar… sinto que agora mesmo o único obxectivo é *roubar* a atención. E non quixen contribuír a iso. Así que, pechei esa ventá de exposición, para centrarme noutros medios un pouco máis amables como YouTube, correo e o meu blog.

Sei que se pode facer contido moi interesante seguindo o xogo das redes, pero o meu corpo e mente pedíronme a berros que non quería xogar con esas regras. Así que, agora aposto forte por plataformas máis saudables, e por un contido máis profundo… que potencie o coñecemento, o sentido crítico e a confianza en un mesmo.

– E como ferramentas formativas, empregas plataformas específicas de *e-learning* ou prefires reinventar o uso doutras plataformas de comunicación aplicándoas para conectar cos teus alumnos?

– Uso moitísimas ferramentas formativas, fascíname. Aínda que intento simplificar para non abafar aos meus alumnos.

Así resumido, serían: *Kajabi* como academia e plataforma para crear xogos a través do correo; *Kahoot* para os meus xogos didácticos; *Zoom* para as sesións en directo; *Genially* e *Canva* para crear mapas e imaxes para os escenarios didácticos; e *Discord* como lugar de encontro e conversación.

– Agora que temos novas sobre IA semana si e semana tamén, podes facernos unha profecía? Cando cres que teremos un tradutor cadelo-humano que sexa minimamente fiable? Pasará á historia a expresión «só lle falta falar»?

– A miña profecía é que a crearei eu mesma, jajaja. En serio, o coñecemento sobre a linguaxe canina dispoñible na Internet é de moi mala calidade e segue un paradigma no que o can obedece ao humano. Así que a interpretación que se daría segundo eses datos sería que o can está tentando dominar o mundo, desafiando ao humano ou saber que máis cousas.

Con iso, a IA que se alimente con ese tipo de información non conseguirá traducir o que realmente está dicindo e necesitando o can. Só o que o humano quere que diga. Algo que prexudica o benestar do can.

Dádeme uns anos, e crearei un tradutor que acompañe as necesidades esenciais dos cans. Acepto o reto! ■

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: