codigocero.com

Revista de ciencia e tecnoloxía de Galicia

Nº 259

24 ANOS INFORMANDO

Código cero

Palmarés de novos talentos

O CEIP celebrou a Olimpíada Informática Galega 2025

As JAI soben o listón

Máis de 4.000 persoas participaron nas Xornadas de Automatización Industrial

Tecnoloxía para facer

Galicia contribúe ao futuro da nosa comunicación

A RAG ponse dixital

A Academia comeza a celebrar as Letras Galegas en clave *online*

En marcha o CEI

A Deputación inaugura o Coruña Estudio Inmersivo

Toda a actualidade da comarca nas túas mans

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 259
(Febreiro - marzo 2025)
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, 10, 14, 15 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 259

REPORTAXES

4 A Real Academia Galega publica a Guía de apelidos galegos

5 A RAG celebrará o Día das Letras con mancheas de actividades na Rede

6 O ministro Óscar López enxalzou o talento galego na inauguración de Coruña Estudio Inmersivo

7 CITIC: inspirando a futuras científicas

8 Entregados os galardóns da oitava edición dos Premios Youtubeiras+

9 A décima edición das Xornadas de Automatización Industrial volveu facer historia

10 O CPEIG dá a coñecer os nomes dos gañadores da Olimpíada Informática Galega

11 Fernando Suárez (CPEIG) reivindica as nenas nas tecnoloxías

12 Beditas estreouse en FITUR con solucións 360º para dixitalizar hoteis e aloxamentos

13 Galicia Encantada celebra os seus 20 anos de historia

14 AMTEGA actualiza a folla de ruta autonómica en materia TIC cunha vintena de medidas

6 O ministro Óscar López enxalzou o talento galego na inauguración de Coruña Estudio Inmersivo

15 Galicia comparte recursos en capacitación TIC con outras 6 comunidades

16 A Deputación de Ourense lanza nova web

17 Arrinca a nova edición de *21 días co galego e+*

18 Entrevistamos a Juan José Sánchez, de VirtualNEStor

20 Víctor Salgado: "As redes sociais deben comprometerse a protexer os dereitos das persoas"

21 Balidea presenta con éxito o seu proxecto GiDi en Dinamarca

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

NOVAS

24 Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

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

XOGOS

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

30 Novas axudas autonómicas para impulsar audiovisuais e videoxogos

31 Scientific Videogames e Salitre Joyas gañan os XIX Premios AJE Vigo

A RAG presenta a *Guía dos apelidos galegos*

A guía é unha ferramenta en liña para facer doada a recuperación das formas propias

A Real Academia Galega protagonizou o pasado 29 de xaneiro un novo fito histórico-cultural da nosa terra, botando man (novamente) do potencial de difusión e convocatoria das novas tecnoloxías. Estamos a falar da presentación da nova *Guía de apelidos galegos* (academia.gal/apelidos/busca), unha ferramenta en liña con máis de 6.000 nomes de familia que abranguen aproximadamente o 95 % da poboación galega. Pode consultarse dende este 29 de xaneiro na páxina web da Real Academia Galega.

En palabras da institución, este recurso foi deseñado para "facilitar o coñecemento das formas propias e a súa restitución", e para iso ofrece tanto "a forma estándar de cada un deles coma as non estándar coa equivalencia non deturpada".

O buscador permite ademais descargar un informe do Seminario de Onomástica da RAG que acredita cal é a forma correcta daqueles apelidos alterados.

Segundo explicou a coordinadora da guía, Ana Boullón, "a reforma da Lei do rexistro civil de 1999 contempla que cun trámite moi sinxelo sexa posíbel a restitución dos apelidos galegos á súa forma xenuína, e coidamos que este recurso vai facilitar esta xestión". Engadiu que "aínda que se calcula que o total de formas castelanizadas é aproximadamente só o 16 %, estas afectan a algúns dos apelidos máis frecuentes, de modo que a súa visibilidade social é moito maior".

A académica de número presentou este novo recurso canda o presidente da RAG, Víctor F. Freixanes, nunha rolda de prensa celebrada na Facultade de Filoloxía da Universidade de Santiago de Compostela.

Freixanes fixo saber que "os apelidos son a crónica dunha estirpe, marcas de identidade nas que recoñecemos a propia liñaxe, a memoria da familia ou do clan. Detrás deles latexa a memoria do que somos. Estudar esa memoria significa coñecérmonos un pouco máis a nós mesmos, non tanto dende unha perspectiva particular ou individual, mais comunitaria e compartida". Víctor F. Freixanes agradeceu o traballo do equipo redactor da *Guía de apelidos galegos,* do que forman parte canda Ana Boullón o académico de número Gonzalo Navaza e os académicos correspondentes Antón Palacio e Luz Méndez, todos eles membros do Seminario de Onomástica da Real Academia Galega.

Engadiron tamén que a nova guía en liña amplía de xeito significativo a de 1.500 apelidos que a RAG publicou, en papel e PDF, no ano 2016. O corpus no que se basea é o do Dicionario de apelidos galegos, no que está a traballar o mesmo equipo e que ofrecerá as etimoloxías e as distribucións xeográficas de cada forma, ademais de sinalar a documentación máis antiga. Estes recursos súmanse á *Guía de nomes galegos,* presentada en 2022 tamén en forma de buscador en liña.

Deturpación a partir do século XVI

Sinalaron que a deturpación dos apelidos comezou no século XVI, cando o galego foi desprazado da escrita. "Foi un proceso anárquico, no que formas como Méndez ou Mariño se mantiveron practicamente sen alteracións mentres outras como Outeiro foron moi castelanizadas. No censo hai rexistrados case 40.000 Otero e apenas 300 Outeiro", pon como exemplo Ana Boullón.

A modificación dos apelidos para asimilalos ao castelán produciuse coa xeneralización dos rexistros, primeiro relixiosos e logo civís. Esta práctica afectou en maior medida aos nomes que aos apelidos, que xa eran hereditarios, pero a vontade de respectalos ou non dependeu en boa medida do escribente ou da institución. "A diocese de Tui, por exemplo, foi tremendamente castelanizadora", conta a académica. O proceso de deturpación deixou rastro nos documentos que chegaron ata os nosos días, nos que queda constancia escrita de como moitos Afonso se converteron en Alfonso ou Alonso, os Regueira en Reguera ou os Outeiro en Otero. ■

Aturuxo *online*

As homenaxes da RAG ás cantareiras inclúen múltiples actividades nos sitios web da institución e unha serie en liña

O 17 de maio celebrarase a nova edición do Día das Letras Galegas e a Real Academia Galega xa está a mobilizar recursos para celebralo ao grande, tanto con actividades físicas como con propostas na Rede. Todas as accións previstas serán un xeito de homenaxear o legado das nosas cantareiras, e farase dun xeito diverso e completo, rendendo tributo a mulleres de todas idades.

Tamén se renderá unha nova homenaxe a Rosalía de Castro, a quen se lle dedicou en 1963 a 1ª edición do Día das Letras Galegas, celebrando a publicación dos seus *Cantares gallegos* (1863), o poemario que inaugurou a nosa literatura e no que é doado rastrexar (dende o seu título) unha marcada e fonda influencia pola literatura popular oral e as mulleres que as crearon e transmitiron.

Sesenta e dous anos despois, estas mulleres serán as protagonistas da gran festa da cultura galega que inaugurara Rosalía, unha ocasión especial para reivindicar tamén, como fixera a poeta no seu tempo, a lingua do país e as novas formas que reinterpretan a tradición e a manteñen viva.

A institución presentará o vindeiro 10 de marzo, da man da comunidade escolar de Cerceda, o proxecto web infantil Primavera das Letras (primaveradasletras.gal), que conta desta volta coa escritora Paula Carballeira e a ilustradora Nuria Díaz. Unhas semanas despois presentará na Rede a serie documental Se canto é porque quero, cunha colaboración destacada de rapazada de Muxía, que acollerá tamén cara a finais de ano actividades académicas sobre a conmemoración. Xa o 17 de maio, o pleno extraordinario e público terá lugar en Malpica de Bergantiños, concello natal das Pandeireteiras de Mens.

A Primavera das Letras volverá ofrecer este ano unha historia para divulgar entre os nenos e nenas que é o que se reivindica este 17 de maio. Desta volta a autora do texto de Primavera das Letras é Paula Carballeira e as ilustracións asínaas Nuria Díaz. Paula Carballeira, gañadora do Premio Nacional de Literatura Dramática 2023, escribiu para a ocasión *As ferreñas,* unha peza teatral que combina música, poesía e radio, entre outros elementos, pensada tanto para a lectura individual e colectiva coma para a representación dentro e fóra da escola.

A súa primeira representación, ao cargo de nenos e nenas de Cerceda, terá lugar o 10 de marzo no CEIP Celso Emilio Ferreiro, que acollerá a inauguración da nova edición desta iniciativa. A partir de entón a obra poderase descargar en primaveradasletras.gal, que acubillará tamén actividades interactivas relacionadas co cancioneiro popular galego, as cantareiras e o universo da poesía popular oral. Para o alumnado de máis idade e o público xeral, a RAG ofrecerá ademais contidos divulgativos no Portal das Palabras (portaldaspalabras.gal), a web de difusión do léxico galego que promove da man da Fundación Barrié.

A finais de marzo prevese tamén a estrea da serie documental web *Se canto é porque quero*, unha proposta de tres episodios, o primeiro arredor de Rosa e Adolfina Casás, outro dedicado ás Pandeireteiras de Mens e o último a Eva Castiñeira.

O propio título da serie bebe do *Cancioneiro popular galego* recollido pola etnomusicóloga suíza Dorothé Schubarth e Antón Santamarina. O académico é unha das voces entrevistadas, canda a música Mercedes Peón, Richi Casás (neto de Rosa Casás e autor de Fuliada na vila) no primeiro episodio, que afonda na historia da recolla de coplas e músicas.

O segundo capítulo, dedicado ás Pandeireteiras de Mens, recollerá os testemuños de Isabel García Quintela e Manel Fernández Pensado, da Agrupación Folclórica Aturuxo, á que pertenceron as malpicás; e voces de integrantes da Asociación Cultural Raigañas de Cerqueda e mais Carme e Uxía da Pontragha.

O derradeiro episodio, con Eva Castiñeira como protagonista, recollerá un encontro no CEIP dos Muíños de Muxía no que Mondra e Caamaño&Ameixeiras manterán un encontro co alumnado. ■

A Deputación da Coruña ponse virtual

O ministro Óscar López enxalzou o talento galego na inauguración de Coruña Estudio Inmersivo

O ministro para a Transformación Dixital e da Función Pública, Óscar López, realizou o 14 de febreiro unha visita oficial á Coruña para participar na inauguración do proxecto Coruña Estudo Inmersivo (CEI), un escenario de 750 m2 de produción virtual con tecnoloxía de última xeración e 1.200 metros cadrados de instalacións adicionais, impulsado pola Deputación da Coruña na antiga Fábrica de Armas da Coruña, hoxe en día a Cidade das TIC.

O proxecto conta cun financiamento de 5 millóns de euros do Goberno de España a través de Red.es, no marco do programa *Axudas para creación ou mellora de ecosistemas dixitais no sector audiovisual*, dotado en total con 24,8 millóns de euros e que apoiou xa outros equipamentos en Gran Canaria, Madrid, Murcia e Barcelona.

O estudio, que pode ser aproveitado tanto polo sector audiovisual como polo de videoxogos, permite gravar escenas ante unhas pantallas LED de alta resolución nas que se xeran fondos de máxima calidade e nitidez.

Na súa intervención durante a inauguración do escenario virtual, o ministro sinalou que iniciativas como esta "simbolizan a revolución industrial que viven a Coruña, Galicia e España. Hoxe somos a locomotora económica da OCDE e da Unión Europea".

O ministro estivo acompañado polo presidente da Deputación da Coruña, Valentín González Formoso, a conselleira de Economía, María Jesús Lorenzana, a alcaldesa da Coruña, Inés Rey, o delegado do Goberno en Galicia, Pedro Blanco, o reitor da UDC, Ricardo Cao, a secretaria de Estado de Dixitalización, María González Veracruz, eo presidente do Clúster Audiovisual Galego, Alfonso Blanco, entre outras personalidades das institucións e o empresariado galego e coruñés.

Valentín González Formoso fixo fincapé na colaboración entre entidades para poder desenvolver esta ambiciosa iniciativa: "Creo que houbo unha conxunción para entender a necesidade do proxecto e poñer en marcha o principio de que a unión fai a forza. Houbo unha idea a nivel estatal de crear un ecosistema en favor dun sector audiovisual puxante, que xera miles de empregos en toda España, e demostrouse que cando queremos, podemos".

Cun investimento de case 9 millóns de euros, co-financiados entre a Deputación da Coruña e o Goberno de España, o CEI converterá A Coruña "nun referente a nivel europeo na produción virtual", sinalou o presidente provincial, engadindo que a infraestrutura "permitirá aos produtores de cine, televisión e publicidade crear obras audiovisuais nunha contorna virtual coa tecnoloxía máis avanzada e con estándares de calidade á vangarda do que hoxe demanda o sector".

O CEI conta cunha superficie total de 2.000 metros cadrados, dos que 800 metros están destinados a un gran escenario inmersivo equipado coa tecnoloxía máis vangardista en Realidade Virtual, aumentada e estendida (VX/AIRE/XR). A instalación integra 758 paneis LED 4K que permiten crear escenarios envolventes, dinámicos e hiperrealistas que reproducen con absoluta precisión calquera localización real ou ficticia que poden interactuar con elementos físicos en tempo real.

Ademais de contar cunha pantalla de última xeración, o centro conta cos seguintes elementos tecnolóxicos integrados: todo un sistema de *tracking* e posicionamento de cámara de Pixotope Vision; cámaras integradas (ARRI Alexa LF e as súas ópticas), así como un sistema central de almacenamento man para xestionar múltiples arquivos de contido en tempo real. Á súa vez, todos os servizos auxiliares como camerinos, salas de VFX, salas de edición, etc.

Este proxecto será xestionado por unha *joint venture*: Pedralonga Estudios, unha sociedade constituída en 2024 e participada polo Clúster Audiovisual Galego, a Universidade da Coruña e por 10 empresas do sector audiovisual: Portocabo, TEX45 Producciones, Vaca Films, Voz Audiovisual, Congo Producciones, Zenit Televisión, Producciones Audiovisuales Siete Media, Undodez, Avendaño Estudio e Centro de Estudios Marcote. ■

CITIC: inspirando a futuras científicas

Investigadoras do CITIC comparten a súa experiencia e reflexión sobre o papel das mulleres na ciencia e a tecnoloxía

O Museo Nacional de Ciencia e Tecnoloxía (MUNCYT) da Coruña e a Facultade de Informática da Universidade da Coruña conmemoraron o Día Internacional da Muller e a Nena na Ciencia cun ciclo de charlas dirixidas a estudantes, no que participaron centos de mozas e mozos de diferentes centros educativos galegos.

No marco desta iniciativa, baixo o título *Directo 11F: Conecta con Mulleres en Informática*, participaron as investigadoras do CITIC da UDC Verónica Bolón Canedo, María Martínez Pérez, María José Martín Santamaría e Elena María Hernández Pereira, compartindo as súas liñas de investigación e experiencias cos asistentes.

Unha traxectoria marcada pola paixón pola investigación e a divulgación

As investigadoras do CITIC comparten a súa vocación pola ciencia e a tecnoloxía, así como o seu compromiso coa divulgación para inspirar ás novas xeracións. María Martínez Pérez iniciouse na investigación en 2008 aplicando tecnoloxía RFID no ámbito sanitario, o que definiu a súa liña de traballo actual. Verónica Bolón Canedo descubriu o seu interese pola intelixencia artificial durante o seu proxecto de fin de carreira, cando pensou en usar a tecnoloxía para resolver problemas complexos. Actualmente, enfoca o seu traballo no desenvolvemento de algoritmos de Intelixencia Artificial más eficientes e respectuosos co medio ambiente. María José Martín Santamaría, cunha curiosidade innata pola tecnoloxía desde nena, especializouse en computación cuántica tras doutorarse en física. Elena Hernández Pereira chegou á investigación grazas á súa curiosidade e vocación pola informática; comezou aplicando IA ó ámbito da medicina e, actualmente, traballa en proxectos de diferentes disciplinas.

Conscientes da importancia de atraer máis mulleres ás carreiras STEM, as tres investigadoras participan activamente en actividades divulgativas como o ciclo no MUNCYT e programas como *Inspira STEAM*. Destacan que estas iniciativas non só fomentan vocacións científicas, senón que tamén axudan a visibilizar o papel das mulleres na ciencia e tecnoloxía, contribuíndo a reducir a fenda de xénero nestes ámbitos.

O reto da presenza feminina na tecnoloxía

A pesar dos avances acadados nas últimas décadas, as investigadoras coinciden en que a presenza feminina en carreiras STEM segue sendo insuficiente. Segundo María José Martín Santamaría, "hai temas apaixonantes por descubrir e talento que merece ser desenvolvido". Pola súa parte, Verónica Bolón subliña que a porcentaxe de mulleres en enxeñarías non experimentou un aumento significativo nos últimos 20 anos. "Se non logramos que máis mulleres se sumen, estamos a perder unha enorme cantidade de talento. A tecnoloxía vai influír moito nas nosas vidas, e é crucial que as mulleres esteamos presentes na súa creación", afirma.

Non obstante, as tres investigadoras animan ás novas xeracións a apostar por este camiño. "A nosa perspectiva é valiosa e necesaria para un desenvolvemento tecnolóxico máis inclusivo", afirma María Martínez Pérez.

O futuro da investigación: novos proxectos e retos

As investigadoras do CITIC continúan avanzando en proxectos innovadores. María Martínez Pérez traballa na aplicación da tecnoloxía RFID en xestión gandeira ou no sector sanitario, como en residencias de maiores, mentres que participa en iniciativas como *Talentos Inclusivos*, o programa do CITIC que promove a inclusión a través da ciencia.

Verónica Bolón Canedo enfócase na creación de algoritmos de intelixencia artificial que sexan máis eficientes enerxeticamente, reducindo o seu impacto ambiental. Lidera o equipo da Cátedra Inditex-UDC de IA en Algoritmos Verdes, unha das 21 cátedras ENIA (Estratexia Nacional en Intelixencia Artificial) que concede o Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública.

María José Martín Santamaría segue avanzando no campo da computación cuántica, unha tecnoloxía emerxente con grande potencial para revolucionar a informática.

Elena Hernández Pereira lidera por parte da UDC o proxecto internacional AQUAPRED, que busca optimizar o control das augas mineromedicinais mediante intelixencia artificial. ■

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"

Palmarés *youtubeiro*

Narón acolleu a entrega de galardóns da oitava edición dos Premios Youtubeiras+

O Pazo da Cultura de Narón acolleu o pasado 1 de febreiro a gala de entrega dos Premios Youtubeiras+ (oitava edición), que teñen o obxectivo de encher as redes sociais de audiovisual creado en galego, poñendo o foco no Youtube. O evento foi presentada por Javi Sánchez e contou coa actuación musical do grupo De Ninghures. Ao longo da gala, deuse a coñecer o fallo do xurado, que decidiu seis dos sete galardóns, así como tamén o Premio do Público, que determinou unha votación dixital na que participaron 5056 persoas.

Exército Mekemeke fíxose co galardón na categoría de canle de YouTube e Sara Seco levou o galardón á canle de TikTok. Pola súa banda, Prado Rúa acadou o Premio á Creación de Contidos, Luís do Río recibiu o Premio á Calidade Lingüística, Rebelico Revista conquistou o Premio Rede e Galiactiva gañou o Premio Revelación. O vídeo *A revolución galega de 1846,* da canle Orgullo Galego, logrou o Premio do Público.

Os galardóns contan cunha dotación económica total de 7500 euros, repartidos da seguinte maneira: as categorías Canle de Youtube e Canle de TikTok están dotados con 1250 euros, mentres que no resto de categorías as canles persoas premiadas levan 1000 euros.

Como lembraremos, esta iniciativa está organizada polos servizos de normalización lingüística de dez concellos (Ames, Carballo, Ferrol, Moaña, Narón, Oleiros, Pontevedra, Rois, Santiago de Compostela e Teo), das tres universidades e da Deputación da Coruña ten o obxectivo de fomentar a creación de contidos dixitais en galego con temáticas e formatos diversos, así como promover e visibilizar os diferentes perfís de persoas xeradoras de contidos na Rede.

O xurado estivo conformado por Andrea Villa, xornalista; Carlos Callón, profesor e escritor; Mónica Valencia, técnica de Normalización Lingüística do Concello de Ourense; Sara Varela, guionista, e Iago Gordillo, realizador audiovisual e gañador do Premio Youtubeira 2023. Coincidiron en destacar "a calidade e a variedade das canles e propostas presentadas". Este ano aspiraron aos Premios Youtubeiras+ até as 89 canles, 49 de YouTube e 40 de TikTok, amais de 41 vídeos.

Javi Sánchez presentou unha gala na que se repasou e a historia de Internet a través de homenaxes a diferentes formatos nativos da Rede. Sánchez tamén fixo xirar o espectáculo ao redor do lema desta oitava edición dos Premios Youtubeiras+, Fachenda ao cadrado. Precisamente, a fachenda pola traxectoria dos galardóns e pola grande actividade desenvolvida pola comunidade creadora de contidos en galego converteuse nun dos leitmotivs da noite.

Durante a gala tomou a palabra a alcaldesa de Narón, Marián Ferreiro, quen sinalou que a gala representa "un recoñecemento ao noso patrimonio máis importante, a nosa lingua, e tamén á creación de contidos dixitais en galego". Pola súa banda, a deputada de Lingua, Igualdade e Dereitos Civís da Deputación da Coruña, Soledad Agra, celebrou o "traballo" e o "compromiso" coa lingua da comunidade creadora de contidos en galego na Rede, ao tempo que puxo en valor iniciativas como o proxecto Youtubeiras que implican unha necesaria "unión, colaboración e forza común ao redor da lingua".

Das entidades organizadoras, acudiron as seguintes representacións institucionais: a alcaldesa de Santiago, Goretti Sanmartín; o alcalde de Ames, Blas García; a concelleira de Política Lingüística de Ferrol, Patricia Cons Formoso; a concelleira de Cultura, Normalización Lingüística, Ensino e Xuventude, María José Santos Zas; a concelleira de de Educación Cultura e Lingua de Rois, Victoria Quiroga; a concelleira de Normalización Lingüística de Carballo, Anxeles Pacoret Rodríguez; a deputada de Plans Provinciais e Asistencia a Municipios da Deputación da Coruña, Cristina García Rey, e a vicerreitora Divulgación, Cultura e Deporte da Universidade da Coruña, M.ª Cristina Naya Riveiro. ■

Longa vida ás JAI

Máis de 4.000 persoas participaron nas actividades celebradas na EEI da UVigo

O pasado 10 de febreiro Galicia volveu ser referente nos ámbitos tecnolóxico-industriais de vangarda. O motivo foi a inauguración das JAI (Xornadas sobre Tecnoloxías e Solucións para a Automatización Industrial), que celebraron durante toda a semana (do 10 ao 14) a súa décima edición na Escola de Enxeñería Industrial da UVigo co programa de conferencias e mesas redondas máis extenso da súa historia, con 70 relatores, o que se traduciu en máis de 40 horas de relatorios sobre dixitalización e robótica.

Participaron no salón de actos da Escola de Enxeñaría Industrial preto de 2.000 especialistas nas tecnoloxías máis avanzadas, aos que se sumaron as persoas que visitaron as JAI sen inscrición, por exemplo o alumnado da propia EEI (1.500 estudantes) e da Universidade de Vigo, o profesorado e as comunidades educativas dos centros de FP de Galicia que visitaron as xornadas. En total, rexistráronse máis de 4.000 asistentes, segundo fixeron saber fontes da UVigo.

O seu organizador, o profesor da Escola de Enxeñería Industrial José Ignacio Armesto, recoñeceu que as xornadas saíron a pedir de boca, mesmo dende a fase de organización. "Practicamente todos os relatores que convidamos aceptaron, moitos deles grandes directivos de empresas punteiras e investigadores de prestixio internacional". Tamén o cambio de data resultou un éxito, xa que o evento víñase celebrando en novembro. A resposta o público tamén superou as expectativas, tanto por parte dos profesionais do sector, como do alumnado e tamén da cidadanía, explicou Armesto, sinalando que foi "moi sorprendente a cantidade público alleo que asistiu, sobre todo ao showroom, ao que se achegaron estudantes e docentes de 30 universidades e de 27 centros de secundaria e moitos rapaces e rapazas cos seus pais e nais alo longo da semana". Nisto tivo moito que ver a despregadura robótica que acolleu o vestíbulo da EE Industrial do campus, con tres robots de Unitree, destacando especialmente o innovador bípedo G1, que durante a primeira xornada das JAI foi "un protagonista indiscutíbel". Xunto con el, o Vision 60 de Ghost Robotics e os Rs e WallE que adoitan estar presentes nas JAI.

Ao longo das xornadas bordáronse temas claves para a industria, como xemelgos dixitais, visión artificial con deep *learning*, mantemento preventivo e preditivo, dixitalización de procesos, intelixencia en robótica, produción flexíbel, robótica móbil, conectividade IT/OT, Intelixencia Artificial na planta industrial, detección e control de ameazas cibernéticas na industria, ciberseguridade industrial, eficiencia enerxética, automatización intelixente, inspiración biónica, IoT (Internet das Cousas), seguridade en máquinas, etc.

Ademais dos relatores houbo varias mesas redondas: a primeira sobre robótica, automatización e IA e as claves do futuro 5.0; a segunda sobre ciberseguridade industrial; e a terceira sobre investigación en robótica, na que se deron cita catro catedráticos e investigadores de gran renome neste eido procedentes das universidades nacionais e internacionais.

En total, ao longo das cinco xornadas interviñeron relatores procedentes de empresas e entidades como por exemplo Kuka, o CTAG, Infranor, Innomoitcs, IFM, Rittal, Siemens, Robotnik, Red Eléctrica, Beckhoff, Festo, Hisparob, FINSA, Harting, Inprotech, Bosch Rexroth, Omron, Russula, Stellantis ou KPMG.

Entre os convidados máis relevantes, contouse coa presenza de Eva Maneiro, alta directiva de Russula, empresa galega do sector do metal, ou do catedrático e investigador Oussama Khatib, da Stanford University, quen abandeirou equipos de investigadores de robots submarinos con grande éxito e que impartiu a conferencia maxistral de peche. Tamén estiveron nas JAI o catedrático Bruno Siciliano, da Università degli Studi di Napoli Federico III, centrado ultimamente en robótica biomédica e a do doutor Diego González Rivas, cirurxián adxunto do Ernst Von Bergmann Hospital en Potsdam (Alemaña) e do Chest Disease Hospital en Kuwait e creador e actual director do programa de cirurxía videotoracoscópica Uniportal, no Xangai Pulmonary Hospital, na China. ■

Nenas e Tecnoloxía: Rompendo Barreiras e Creando Futuro

Por Fernando Suárez presidente do CPEIG

Cada 11 de febreiro celébrase o Día Internacional da Muller e a Nena na Ciencia, unha data que cobra un especial significado ao lembrar a necesidade urxente de fomentar a participación das mulleres nos eidos científicos e tecnolóxicos. A historia demostrou que a tecnoloxía non ten xénero, pero aínda persisten estereotipos que asocian este ámbito predominantemente cos homes. É fundamental derrubar eses mitos, facer visibles referentes femininos e crear un entorno inclusivo onde as nenas poidan imaxinarse a si mesmas como científicas, enxeñeiras e tecnólogas.

Dende o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), mantemos un firme compromiso con esta causa. Participamos activamente en iniciativas como o Día das Nenas nas TIC, impulsado polo CESGA, ou a Olimpíada Informática de Galicia, evento que pon en valor o talento da nosa mocidade. É unha satisfacción ver como cada vez máis nenas participan nestas competicións, desafiando a idea de que a informática é un terreo exclusivamente masculino. A súa presenza nestes certames é unha proba tanxible de que estamos a avanzar na dirección correcta.

Do mesmo xeito, promovemos recoñecementos como o Premio Ada Byron, que visibiliza o talento feminino na tecnoloxía. Estas oportunidades son cruciais para motivar a máis mulleres a sumarse á tecnoloxía e á informática. En todas elas, a colaboración con outras institucións é clave para xerar un impacto real e sostible.

Un exemplo recente deste compromiso foi a nosa participación na organización do evento Inspiring Women Leaders in the Digital Era, celebrado na Coruña o 6 e 7 de febreiro. Síntome profundamente honrado de ter formado parte do comité organizador local xunto cun equipo incrible: Noela Burés, Pilar Vila e María Almodóvar. A este equipo únese a inspiradora Teresa Alarcos, cuxa dedicación e visión foron fundamentais para facer deste evento un referente de apoderamento feminino no ámbito dixital. Durante estas xornadas, destacadas líderes do ámbito tecnolóxico compartiron experiencias e estratexias para fortalecer a presenza feminina neste sector.

Na miña intervención de peche, quixen compartir a lenda do colibrí e o incendio na selva, un relato que nos lembra que cada pequena acción conta. Todos e todas podemos achegar o noso gran de area para construír un mundo máis equitativo no acceso á tecnoloxía e á ciencia. A suma de esforzos individuais e colectivos é o que permitirá o cambio real.

Non podemos seguir permitindo que as barreiras e os estereotipos sigan limitando o talento feminino. O futuro da tecnoloxía e da ciencia precisa de todas as mentes brillantes, independentemente do seu xénero. Temos que seguir loitando por un sector máis inclusivo, diverso e xusto, onde cada nena teña a liberdade de soñar, aprender e liderar. A revolución dixital non pode avanzar sen as mulleres, e o noso compromiso ten que ser inquebrantable: inspirar, apoiar e abrir camiño para as novas xeracións. ■

OIG 2025, cumio de novos talentos

David Lago, do IES Pedro Floriani de Redondela, e Artai Isasi, do IES de Sar de Santiago, gañan a Olimpíada Informática Galega

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), en colaboración coas tres universidades galegas (Universidade de Vigo - UVigo, Universidade da Coruña – UDC, e Universidade de Santiago - USC), celebrou este domingo 17 de febreiro a Olimpíada Informática Galega 2025 (OIG 2025) na Escola Técnica Superior de Enxeñaría da USC.

No certame participaron 18 estudantes de educación secundaria (ESO), bacharelato e formación profesional de grao medio de toda Galicia, procedentes de nove centros educativos e residentes na Coruña (1 participante), Vigo (1), Ribeira (1), Santiago de Compostela (6), Brión (2), Negreira (2), Burela (1), O Porriño (2), Redondela (1), Vedra (1).

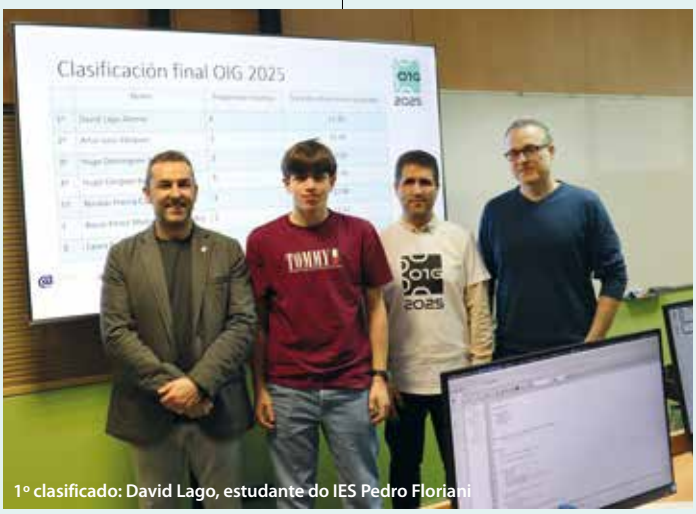
Os gañadores foron, en primeira posición, David Lago Alonso, estudante do IES Pedro Floriani de Redondela; e no segundo posto Artai Isasi Vázquez, estudante do IES de Sar de Santiago.

Os premios foron os seguintes:

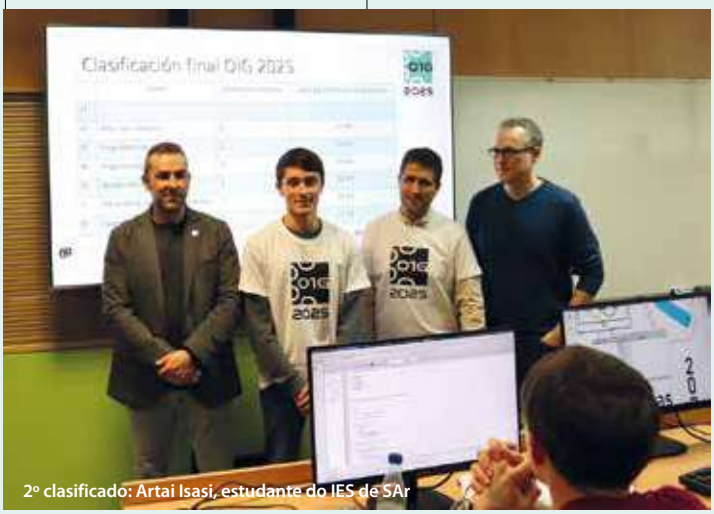
- 1º clasificado: David Lago Alonso. IES Pedro Floriani de Redondela. 400 euros e asistencia á XXIX Olimpíada Informática Española.
- 2º clasificado: Artai Asasi Vázquez. IES de Sar de Santiago. 300 euros e asistencia á XXIX Olimpíada Informática Española.
- 3º clasificado: Hugo Domínguez Conde (de Vedra). CPR Manuel Peleteiro de Santiago. 250 euros.
- 4º clasificado: Hugo Gorgojo Basanta. IES Perdouro de Burela. 200 euros.
- 5º clasificado: Nicolás Freiría Casal. IES Ribeira do Louro do Porriño. 200 euros.
- Mellor rapaza clasificada: Rocío Pérez-Muñuzuri Fernández. CPR Manuel Peleteiro de Santiago. 150 euros.
- Mellor estudante da ESO: Laura Souto Bravos. CPR Manuel Peleteiro de Santiago. 150 euros.

Os dous primeiros clasificados na OIG 2025 acceden de xeito directo á fase nacional da XXIX Olimpíada Informática Española (OIE), que se celebrará do 4 ao 6 de abril de 2025 na Facultade de Informática da Universidade da Coruña (FIC) da UDC, primeira vez que a olimpíada española se celebra en Galicia, evento que tamén contará coa colaboración do CPEIG para a súa organización. De aí, os gañadores poderán acceder á 37ª Olimpíada Informática Internacional, que se celebrará do 27 de xullo ao 3 de agosto en La Paz (Bolivia).

A OIG 2025 está patrocinada por diversas entidades e empresas do sector TIC: Apser Cloud Services, AWS, Clúster TIC Galicia, Denodo, Dinahosting, DXC Technology, PuntoGal, GDI, Mindata, Minsait, NTT Data, Oracle, Sixtema e Veritas. ■



1º clasificado: David Lago, estudante do IES Pedro Floriani



2º clasificado: Artai Isasi, estudante do IES de SAr

Excelencia galega en FITUR

Beditas presentou en Madrid solucións 360º para dixitalizar hoteis e aloxamentos

A nova firma innovadora galega Beditas estreouse en FITUR, a feira turística máis relevante do panorama estatal (que foi quen de reunir a súa máis recente edición, a número 45, unhas 9.500 empresas, de 156 países diferentes), e fíxoo cun espazo expositivo (10B47) situado no pavillón 10 de IFEMA.

Alí, a empresa galega de solucións tecnolóxicas para o sector turístico presentou as súas innovadoras propostas centradas en tres grandes segmentos de negocio: *Hospitality* (recepción e estadía autónoma para aloxamentos turísticos); *Display* (soporte tecnolóxico para facilitar o labor informativo, achegando unha organización máis eficiente nas oficinas de turismo); e *Museum* (xestión autónoma de museos e centros de interpretación).

O director executivo (CEO) da empresa, Alexandre Paz, e a directora da área de TI, Sandra Ameijeiras, presentaron en SEGITTURLab as características da nova solución Beditas Hospitality. No seu relatorio debullaron ante o público, formado por profesionais do sector turístico, como o software desenvolvido automatiza os procesos para xestionar a estancia de principio a fin, "de maneira intuitiva e accesíbel para clientes, profesionais do sector e dirección dos aloxamentos, ofrecendo unha recepción libre de barreiras mentres se mellora a eficiencia operativa e o rendemento do establecemento". Explicaron que esta solución ofrece "unha estadía autónoma para os hóspedes, mellorando a súa experiencia e o servizo recibido grazas ás vantaxes que ofrecen, entre as que se inclúen *check in* e *check out* en liña, integración co PMS (programa de xestión do aloxamento), apertura da habitación desde dispositivos móbiles ou reloxos intelixentes, escaneos de DNI e sinatura de documentos, verificación de identidade mediante *selfie*, envío da documentación á Policía, pago nun só clic desde o móbil, comunicación por parte do hóspede de posíbeis incidencias na habitación, tarxetas *tockenizadas* e diferentes métodos de pago, contratación de servizos de hotel e solicitudes de transporte (taxi, *carsharing*…)".

Ademais, a caseta de Beditas en FITUR recibiu a visita da ministra de Ciencia, Innovación e Universidades, Diana Morant, que se achegou durante o seu percorrido pola feira para interesarse polas solucións tecnolóxicas que ofrece a empresa no camiño resolver as necesidades de establecementos hostaleiros, oficinas de turismo, destinos turísticos e entidades locais, museos ou centros de interpretación.

Beditas continuará presentando as súas solucións durante a feira sectorial de Madrid, onde os asistentes poderán descubrir de primeira man as súas ferramentas e o seu enfoque innovador para o turismo do futuro.

Beditas nace da man de Dos Espacios, empresa de Vilagarcía especializada no sector TurisTech, que conta cunha ampla experiencia na prestación de servizos en consultoría turística e tecnoloxía aplicada a este sector: elaboración de Plans de Sustentabilidade Turística en Destino (PSTD), diagnóstico e plan de acción en Destinos Turísticos Intelixentes (DTI), xestión do dato turístico e sistemas de predición, posta en valor de recursos turísticos (Realidade aumentada, Virtual e Metaverso) promoción de destinos nacionais e internacionais, identificación de novas oportunidades de negocio, deseño e creación e organización de produto turístico, entre outros eixos de actuación.

A compañía Dos Espacios, que ademais da súa sede en Vilagarcía dispón de delegacións en Santiago de Compostela e Madrid, forma parte do Hub de Innovación Turística (HIT) de Telefónica, a través do que presta apoio e soporte técnico experto a Destinos Turísticos Intelixentes, Administracións Públicas e empresas deste sector. ■

Dúas décadas de travesía virtual polo máxico

Galicia Encantada celebra 20 anos andaina na Rede

Unha páxina histórica da Rede galega, Galicia Encantada, está este mes de marzo de celebración. O vindeiro 5 de marzo de 2025, a web Galicia Encantada: Enciclopedia da Fantasía Popular de Galicia cumprirá 20 anos de travesía virtual. Galicia Encantada naceu en marzo de 2005, en palabras do seu creador, Antonio Reigosa, "aproveitando as posibilidades que ofrecía xa daquela a rede Internet, para comunicar, estudar, divulgar e preservar para o futuro o noso patrimonio oral inmaterial, centrándose especialmente na literatura de tradición oral".

Reigosa engade que Galicia Encantada foi concibida desde os seus inicios "como un ferramenta interactiva e dinámica, colaborativa e aberta gratuitamente a todas aquelas persoas de calquera parte do mundo que tivesen interese en coñecer a nosa cultura oral. Recibiu e recibe milleiros de consultas".

Desde os inicios publicáronse máis de 3.000 arquivos e contouse coa colaboración de varias ducias de colaboradoras e colaboradores que de xeito desinteresado foron achegando textos e notas de interese para os obxectivos da web.

Reigosa explique ao longo destas dúas décadas de andaina a enciclopedia galega do máxico foi consultada por milleiros de persoas de todo o mundo e foi usada como recurso didáctico para manuais escolares e nas aulas, tanto polo profesorado como polo alumnado de numerosos centros. Ademais, opera como arquivo documental para proxectos creativos moi variados, "desde o deseño de xogos baseados na nosa mitoloxía popular e na literatura galega de tradición oral até traballos universitarios".

O creador e coordinador do proxecto, o escritor e investigador, Antonio Reigosa, conta desde os inicios "co impagábel apoio técnico" da empresa Desarrollos Lugonet e "coa excelente colaboración gráfica" de Noemí López. Nado en Mondoñedo en 1958, localidade da que exerce como cronista oficial, Reigosa é escritor, investigador e divulgador da cultura popular. Traballa como responsábel de Comunicación e Xestión Cultural da Rede Museística Provincial de Lugo. Co-fundador de Chaira, grupo de Investigación Etnográfica, ten participado en proxectos de investigación sobre literatura oral. Tamén é coautor, xunto con Xosé Miranda e Xoán Ramiro Cuba, do *Dicionario dos Seres Míticos Galegos* (Xerais 1998) e dos vinte volumes dos contos da colección Cabalo Buligán (Xerais 1998-2003) recollidos da tradición oral. ■

Galicia Encantada non contou nin conta con patrocinio de ningún tipo, nin público nin privado.

Sobre os contidos de Galicia Encantada impartíronse varios relatorios en diferentes xornadas e cursos de formación, e tamén foron publicados numerosos artigos e dous libros: *Guía de campo da Galicia Encantada. Dos seres e dos lugares que a habitan* e *Galicia Encantada*. O país das mil e unha fantasías. Este último volume foi lanzado en 2015 por Xerais e representa a conversión da web en formato libro, transmutando en papel unha parte dos documentos atesourados no sitio en liña durante este tempo, revisados e actualizados e "coa gozosa pretensión de compartir a marabilla dos mitos, lendas, ritos, contos e outros sucedidos, case sempre sorprendentes".

Segundo engadiu Reigosa, estes e outros fitos rexistrados pola web que conmemora o seu 20 aniversario "poñen de manifesto o importante interese polo patrimonio inmaterial galego, pola literatura de tradición oral e polas posibilidades que para o eido do ensino e da cultura pode achegar a Internet".

Máis Estratexia Galicia Dixital 2023

AMTEGA actualiza a folla de ruta autonómica en materia TIC cunha vintena de medidas que amplían os obxectivos marcados

A Xunta, a través da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), vén de actualizar a Estratexia Galicia Dixital 2030 (EGD2030) para adaptala aos cambios normativos, estratéxicos e tecnolóxicos, tanto a nivel nacional como europeo, que se produciron desde a súa aprobación en decembro 2020. O proceso de análise e actualización foi "un proceso participativo e deu como resultado unha redefinición de retos", informou a axencia autonómica, engadindo que o traballo deu como resultado preto dunha vintena de novas iniciativas e a ampliación dos obxectivos marcados inicialmente.

As medidas propostas artéllanse en torno a catro áreas: gobernanza tecnolóxica, proxectos tractores, empresas e cidadanía. Respecto da primeira das áreas, a actualización da EGD2030 contempla establecer un marco de gobernanza TIC sostíbel que dea prioridade aos investimentos en tecnoloxía con impacto no longo prazo; o reforzo da ciberseguridade cun novo modelo de xestión de crises e un protocolo de comunicación de ciberincidentes para a Xunta de Galicia; a posta en marcha a Estratexia Galega do Dato para optimizar a toma de decisións e o deseño de políticas públicas; e a elaboración dun Plan rexional para a promoción da Intelixencia Artificial.

No ámbito dos proxectos tractores, implementarase o Xemelgo Dixital de Galicia, que permitirá a simulación de escenarios para unha mellor xestión do territorio; avanzarase cara unha administración 100% dixital, universalizando o acceso *online* ás xestións e trámites; promoverase a colaboración no Plan Director do Sector TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación); e impulsarase a candidatura galega para acoller a sede dunha das factorías de IA previstas pola Comisión Europea.

No ámbito das empresas, desenvolveranse programas de formación especializada en tecnoloxías avanzadas para potenciar o talento dixital; adoptaranse medidas para atraer investimento ao sector TIC e potenciarase unha canle de atención integral a través da Oficina Económica de Galicia. Ademais, impulsarase a dixitalización empresarial dos distintos sectores produtivos.

En canto á cidadanía, impulsarase a capacitación dixital; evolucionarase a carpeta cidadá da sede electrónica; promoverase unha atención máis multicanle e porase en marcha un Pacto polos Dereitos Dixitais, un compromiso conxunto entra a Administración e a sociedade civil para "asegurar a protección dos dereitos e liberdades das persoas na contorna dixital".

Obxectivos

Tras cumprir, en tres anos, 8 das 13 metas establecidas na EGD2030, reformúlanse os obxectivos marcados na Estratexia para o 2030 e incorpóranse outros novos. Así, para 2030 márcase como meta que o 100% da poboación dispoña de cobertura de máis de 100Mbps, que o 96% das persoas conten con competencias dixitais, e que, cando menos, o 50% sexan mulleres; que máis do 94% dos galegos e galegas merquen *online*; que o 77,6% das persoas e o 90% das empresas realicen as súas xestións coa administración en liña; ou que o 35% das empresas tecnolóxicas conten con especialistas en ciberseguridade, IA ou datos.

Entre os novos obxectivos que incorpora a EGD2030, está o de que as empresas que empregan *Big Data* (ferramentas de análise de información a gran escala) superen o 25% e as que empregan IA acaden o 45%; que a contribución do sector TIC ao PIB galego supere o 3% e que a porcentaxe de persoas cun elevado nivel de confianza en internet acade o 22,4%.

A EGD2030 foi concibida

Gaiastech lanza un obradoiro para fomentar as vocacións femininas STEAM

Co gallo da celebración do 11F (Día Internacional das Mulleres e as Nenas na Ciencia) e tamén do Día das Rapazas nas TIC (25 de abril), o Centro GaiásTech da AMTEGA lanzou unha nova actividade enmarcada nas actuacións para fomentar as vocacións femininas STEAM (siglas de Ciencia, Tecnoloxía, Enxeñaría, Arte e Matemática).

O obradoiro *Ecocápsulas do Futuro: Supervivencia e Tecnoloxía nun Clima Cambiante* celebrarase os días 10 e 24 de abril, véspera do Día Internacional das Rapazas nas TIC.

A apertura do prazo de inscrición coincidiu co Día Internacional de Muller e a Nena na Ciencia, o pasado 11 de febreiro (no portal de Gaiastech).

A actividade está aberta a nenos e nenas de 9 a 13 anos que terán a oportunidade de deseñar, construír e automatizar a súa propia ecocápsula e aprenderán a controlar o ambiente interno dese espazo, empregando tecnoloxía de control ambiental e deseño 3D. A elaboración do proxecto parte da premisa dun desastre climático que obriga á humanidade a crear ecocápsulas autosuficientes para sobrevivir. As e os participantes terán que definir

como "un marco vivo e aberto", baseado "nun modelo de vixilancia e medición de resultados que permita adaptar as súas medias á evolución social, económica e tecnolóxica de Galicia", informou AMTEGA. ■

que elementos (plantas, rocas...) incorporan ás súas cápsulas e integrar os sistemas de electrónica e sensórica que lles permitirán controlar os parámetros de humidade, luz etc... para a correcta observación dese ecosistema. ■

Galicia comparte recursos en capacitación TIC con outras 6 comunidades

A Xunta, a través da AMTEGA, vén de asinar un novo acordo coas Comunidades de Castela e León, Andalucía, Valencia, Navarra, Extremadura e Murcia para "desenvolver contidos e compartir recursos orientados á capacitación dixital da sociedade". O convenio abrangue o compromiso dos sete gobernos autonómicos de "aglutinar esforzos" e "evitar duplicidades para facilitar o acceso de toda a cidadanía á acreditación en competencias dixitais".

Fontes de AMTEGA lembraron que o primeiro convenio, asinado en 2021, "foi clave en Galicia para o desenvolvemento da plataforma de certificación, así como para a elaboración dos contidos das probas para obter a acreditación en competencias dixitais".

A axencia engadiu que este novo acordo establece catro espazos de colaboración entre comunidades: un para coordinar temas relativos á autodiagnose das competencias dixitais; un segundo espazo centrado na formación; o terceiro para as cuestións relativas á certificación, e un cuarto espazo para colaborar na promoción e difusión das competencias dixitais a través o intercambio de boas prácticas, eventos ou actividades divulgativas.

AMTEGA tamén recordou que Galicia "foi a primeira comunidade autónoma en adaptar a súa normativa ao marco europeo, creando o Marco galego de competencias dixitais, que acredita coñecementos en 21 competencias agrupadas en cinco áreas de dominio". As acreditacións fóronse implantando inicialmente no ámbito educativo e no sector público autonómico e en 2024 convocáronse as primeiras probas para a cidadanía.

Para este 2025 están xa fixadas as probas para a obtención do certificado nos tres ámbitos e máis de 1.000 persoas estanse a formar no niveis de iniciación e intermedio que oferta a Rede de aulas públicas CeMIT.

No marco deste convenio, a axencia que dirixe Julián Cerviño sinalou que o 64,1% dos galegos "ten competencias dixitais básicas ou avanzadas e o obxectivo da Xunta é que esa porcentaxe se amplíe ao 70% en 2025". Por iso, unha das últimas iniciativas que puxo en marcha a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia é un programa formativo de carácter gratuíto e 100% online para facilitar a capacitación en competencias dixitais a máis de 45.000 persoas de entre 14 e 74 anos. O programa Formación Dixital, financiado a través do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia (Next Generation da Unión Europea), ofrece, neste momento, un curso de nivel intermedio, cunha duración máxima de 10 semanas con titorías personalizadas con especialistas. ■

Accesibilidade e proximidade

A Deputación de Ourense estrea nova web institucional, renova a páxina do seu servizo de publicacións e activa o botón de escoita no BOP

A Deputación de Ourense puxo en marcha neste comezo do ano tres iniciativas tecnoloxicas de relevancia: a súa nova web institucional (depourense.gal), a nova páxina do seu Servizo de Publicacións (onde se poderá atopar o catálogo editorial da institución, que recolle todo o que publicou ata o momento a Deputación) e máis a activación do botón de "escoita" no Boletín Oficial da Provincia (BOP), para facilitar o acceso aos edictos en formato audio.

Acceso a obras científicas, artísticas, literarias e musicais

A web do Servizo de Publicacións da Deputación trátase dunha nova ferramenta dirixida a facilitar o acceso e a compra de obras científicas, artísticas, literarias ou musicais, tanto de autores ourensáns como de outros divulgadores da realidade de Ourense. A Deputación ten editados case 600 títulos e a web pretende facilitar a compra *online* destas obras, que ata agora podíanse mercar a través de librarías ou da propia oficina de publicacións.

Na web pódese consultar o catálogo editorial de diferente formas: por palabras chave, por autor, título ou ano de publicación. Ademais, é posíbel acceder a diferentes categorías ou temas aos que se refiren as publicacións, como a provincia en imaxes, biografías e personaxes de Ourense, compilacións de artigos publicados en prensa, emigración, patrimonio ou termalismo.

BOP sen barreiras

Ademais, o Boletín Oficial da Provincia de Ourense (BOP) estreou unha nova ferramenta dixital accesíbel na súa web (bop.depourense.es), que fornece dunha funcionalidade que permite escoitar tanto o índice coma os edictos do BOP. A área de Transparencia e Goberno Aberto da Deputación de Ourense destacou a "gran utilidade" deste sistema de escoita para persoas con algún tipo de discapacidade ou simplemente para o público en xeral.

A institución provincial explicou que "o botón de escoita, dispoñíbel ao inicio da páxina oficial e en todos os edictos, supón unha mellora en accesibilidade dixital, xa que ofrece unha mellor experiencia ao maior número posíbel de persoas, incluídas aquelas que teñan algunha discapacidade como, por exemplo, persoas con discapacidade visual, pero tamén outros usuarios do boletín que teñan dificultades neurocognitivas ou discapacidades intelectuais".

O sistema de audio pódese empregar a través dun botón disposto en cada unha das ventás da edición dixital do BOP. Ao premer no botón "escoitar", o usuario pode escoitar ao completo o contido da páxina web onde se atope (índice ou edictos), con funcionalidades que inclúen tamén a posibilidade de cambiar a velocidade de lectura, así como saltos cara adiante.

Dende a Área de Transparencia e Goberno Aberto infórmase tamén que están a traballar noutra funcionalidade que complemente a que agora se presenta, e orientada a facilitar a navegación integral a persoas con outros tipos de capacidade. O obxectivo é "chegar ao 100% da poboación con independencia da súa capacidade ou condición física".

Nova web

Co inicio deste mes de febreiro, a Deputación de Ourense estreou nova páxina web (depourense.gal), e fíxoo non só co obxecto de renovar a súa imaxe, senón tamén de acadar "unha relación mais directa coa cidadanía, ofrecer novos e mellores contidos e adecuarse ás tecnoloxías emerxentes".

A institución provincial salientou que "a nova páxina é máis visual, agradábel e directa", con recursos que facilitan o acceso as diversas seccións e ofrecendo diferentes opcións de navegación como uns menús superior e inferior permanentes coas seccións máis requiridas, a adaptación visual a todo tipo de dispositivos ou o enlace directo a outras webs da institución.

Outro dos aspectos mais relevantes é un buscador de última xeración que permite a busca de contidos en base a temáticas, ámbitos de actuación e datas de publicación. Este buscador xa ten integrados todos os contidos dos boletíns da provincia de Ourense dos últimos 15 anos, os contidos das diferentes webs dos concellos da provincia de Ourense, a información que a Deputación ten aloxada na Base de Datos Nacional de Subvencións, os procesos de contratación e outra información de interese. ■

Unha lingua para mergullarse nela

Volve o programa de dinamización lingüística presencial e dixital: *21 días co galego e+*

O programa de dinamización e inmersión lingüística impulsado pola Secretaría Xeral da Lingua a partir da experiencia exitosa da profesora Pilar Ponte do IES da Pobra, *21 días co galego e +*, arrincou o 31 de xaneiro a súa sétima edición que ofrecerá obradoiros de regueifas, contacontos e actuacións musicais nos centros que participan. Así o avanzaron o secretario xeral da Lingua, Valentín García, e o director xeral de Centros e Recursos Humanos, Jesús M. Álvarez Bértolo, que destacaron "a importancia de impulsar propostas de lecer que animen á cativada a empregar o galego en diversas actividades dentro e fóra da escola".

Segundo explicaron, nesta nova edición participarán unha decena de centros de Educación Infantil e Primaria das catro provincias, que, sumando alumnado, profesorado e persoal de administración e servizos, inclúen un total de 3.990 persoas.

O programa de dinamización, no que ademais da Secretaría da Lingua (Consellería de Cultura e Lingua) tamén colabora a Consellería de Educación e Ciencia, desenvolverase desde o 31 de xaneiro ata o 21 de febreiro, coincidindo o seu último día coa celebración do Día da Lingua Materna.

No acto de apertura, que acolleu o colexio Francisco Vales Villamarín de Betanzos, tamén participaron o presidente da Real Academia Galega, Víctor F. Freixanes, así como representantes institucionais e o profesorado e alumnado do centro.

Ademais, os restantes nove centros adscritos ás actividades realizaron cadanseu acto de apertura, tamén o 31 de xaneiro.

Baixo o lema *Medrando en galego*, elixido por segundo ano consecutivo, o alumnado dos colexios que toman parte no programa intensificarán a súa expresión en galego durante os 21 días que duran as actividades. Para potenciar o uso da lingua e como novidade nesta edición, os centros educativos contarán co obradoiro de regueifa impartido por Lupe Blanco, un contacontos a cargo de Celso Sanmartín e o espectáculo musical A voar de César Freirías Prado e a Cé Orquestra Pantasma.

De todas estas propostas quedará constancia nas redes sociais do programa e no blog 21diascogalegoemais.gal, o soporte central da iniciativa, onde se mostrarán as creacións e onde tamén se publicará durante tres fins de semana contido lúdico para que as familias continúen o labor iniciado nos centros.

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

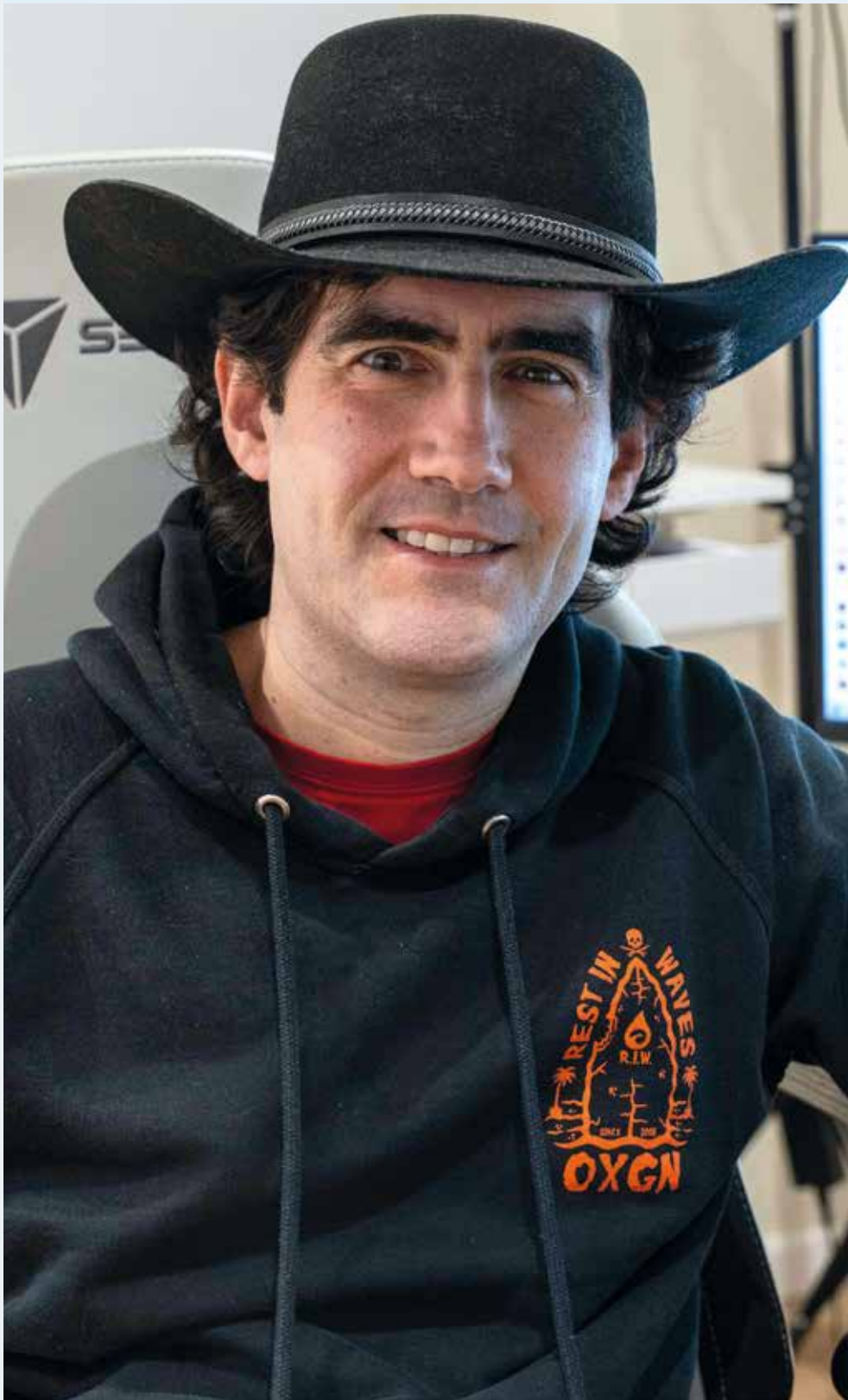
O broche de ouro da edición porao de novo o *III Encontro 21 días co galego e +*, que reunirá o 25 de febreiro ao alumnado e profesorado de todos os centros participantes no Palacio de Congresos e Exposicións de Santiago de Compostela para compartir, nunha sesión lúdica, as súas experiencias.

Neste curso 2024/25 o programa desenvolverase nos colexios Francisco Vales Villamarín (Betanzos), Emilio González López (Cambre) e o Plurilingüe La Grande Obra de Atocha (A Coruña), na provincia da Coruña; no Albeiros e no Illa Verde en Lugo; no Julio Gurriarán (O Barco de Valdeorras) e o Manuel Respino (A Rúa), na provincia de Ourense, e no Plurilingüe do Carballal (Marín), Plurilingüe de Sequelo (Marín) e no Manuel Cordo Boullosa (Ponte Caldelas), da provincia de Pontevedra.

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

Os videoxogos *retro* teñen shériff

— As consolas e os videoxogos do pasado teñen cativado a moitas persoas ao longo do tempo polo seu elemento nostálxico, converténdose en obxectos de culto e inspirando a numerosos creadores de contido como o viveirense Juan José Sánchez, que dende hai uns anos moitos coñecen como VirtuaNEStor ou SpineCard polos seus vídeos en YouTube e directos Twitch, onde conseguiu converterse en todo un referente entre os creadores en fala hispana grazas tanto ás temáticas que aborda como ao seu carisma persoal.



— Como foron os teus inicios na creación de contidos en liña?

– Como creador de contidos o que quería era falar da miña afección de cara á xente, porque era un xeito de complementala e, sobre todo, dar a coñecer o coleccionismo e os xogos *retro* á maior xente posible, influenciado especialmente por unha canle mexicana, *Mad Hunter*, de coleccionismo de figuras. Collín determinadas cousas del, comecei a fluír aí e, ao final, aquí estamos.

– E comezaches directamente en YouTube?

– Realmente comecei nos foros, onde debatíamos sobre cousas de coleccionismo e xogos *retro*. No ano 2017 fixen o meu propio foro e no 2018 decidín facer algún vídeo, porque me gusta o audiovisual, gravar, sacar fotografías aos xogos... Creei a canle, subín o primeiro vídeo, un vídeo levou a outro...

– Pero logo deches o salto aos directos en Twitch.

– Din o salto aos directos porque era un xeito máis natural de expresarme, máis directo, máis preto do público. En directo podes equivocarte, nótase máis natural, nótase máis vivo, e tamén dá máis experiencia para facer os vídeos e podes facelos máis rápido. Ten moitas vantaxes. Pola contra, ao estar tanto tempo é moi difícil seguir un guión, facer un personaxe... ao final es ti mesmo, sae a túa personalidade a relucir. A xente pode querela ou non, co que gañas moitos seareiros pero tamén moitos detractores. Non é o mesmo ver a alguén nun vídeo acoutado por un guión (como un actor de cine, que coa distancia pode atraer) que en vivo.

– A nivel de contidos tamén evolucionaches. Antes falabas moito de consolas chinesas, pero logo te metiches en poxas, valoracións de xogos, análise de temas de actualidade... formatos e temáticas diversas.
– Os formatos é necesario cambialos porque quedan vellos. Nas redes sociais o que fas pola mañá pola tarde está pasado de moda. Tes que ir acomodándote ás demandas da xente. O público demanda unhas cousas ao comezo, e falas; pero cando ves que quere cambio, buscas adaptarte ao que quere a xente, sempre dentro do teu ámbito. Adaptarte aos cambios das plataformas e aos cambios das demandas do público.

– E como pasaches de crear contidos en liña a crear un negocio no mundo real, como é un taller de modificacións de consolas?
– É todo afección. Gustábame modificar as consolas, darlles mellor imaxe, mellor son... influenciado polo mestre Juan Santos. Pensei que podería mellorar como creador, persoa e profesional aprendendo a trebellar con estas cousas.
Gústame. Non me fago rico, pero dáme para pagar algúns gastos.

– En que consisten as modificacións que facedes en GIMODS?
– Collemos, por exemplo, a Nintendo NES e o que lle facemos é modificala para mellorarlle a imaxe poñéndolle saída de vídeo RGB, polo que vese mellor. Cada consola ten as súas modificacións que a xente demanda.
A operación leva unhas horas de traballo (soldar, desoldar, cortar, cablear...), pero trae unha máquina do pasado ao presente, para que sexa como unha consola actual que funcione nos televisores novos.

– E como se che deu por coleccionar videoxogos?
– Hai moitos anos fun a casa dun amigo e vin a súa colección de cartuchos de xogos de NES e pareceume marabillosa pola nostalxia que espertaba. Xogos que nese momento non quería

ninguén (estabamos na época da Dreamcast e a PlayStation 2), pero que eran bonitos, que espertan lembranzas, que podes pór para xogar un anaco... Por que non empezo unha colección deste tipo? Sería bonito ter unha colección na casa. Así é como comezou moita xente. Seguro que moitos dos que ven a miña canle, ao ver os meus vídeos quere ter os seus xogos e gozar deles.

– Nos últimos tempos tamén provocaches bastante rebumbio coa venda de parte da túa colección persoal.
– Ti tes unha colección, pero tamén unhas necesidades e uns gastos. Tiña moito. Moitísimo. Coleccionei tanto que xa non me collían nos armarios da casa. Non tiña casa en propiedade, pero centos e centos de xogos, polo que decidín vender uns poucos e cos cartos mercar unha vivenda. Co tema da vivenda non que quedou outra. Se tivese a oportunidade de comprar unha mansión, tería unha mansión chea de xogos! Hai que elixir.

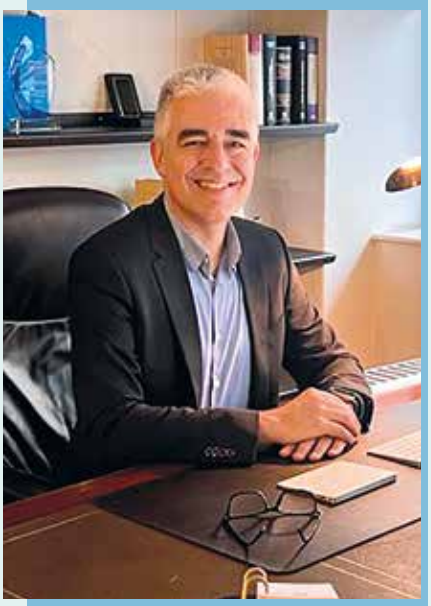
– E fixeches a xogada en dúas ocasións.
– Fíxeno dúas veces: primeiro para ter unha casiña pequena en Viveiro, para o verán, nas vacacións, durante tres meses, porque nacín alí e non me quero desprender das miñas raíces; logo comprei un piso para os meses de inverno. E xa non vendo máis! Xa vendín moito!

– E como ves a evolución dos prezos? Estamos xa ante un mercado consolidado ou aínda está a evolucionar?
– No coleccionismo *retro* os xogos son un valor seguro. Os videoxogos *retro*, sempre que non se estraguen, que non deixen de funcionar, que non se queimen, son valor seguro porque son arte. Son antigüidades. Salvando as diferenzas, son como cadros, floreiros, xoguetes antigos, discos de música... Teñen un valor moi estable no tempo. Van subindo pouco a pouco, polo que calquera pode sentirse seguro ao comprala se lle gustan algúns xogos, porque no futuro pode vendelos e recuperar os cartos ou até gañar cartos. E que compra agora sempre poderá gozar dos xogos a un prezo máis accesible que no futuro.
Se alguén está a pensar en mercar xogos, dígolle que é unha boa decisión.

– Podemos dicir que canles como a túa contribuíron a fornecer o nicho dos videoxogos *retro*?
– Os videoxogos *retro* non precisan dun *youtubeiro* que os promocione para que sexan caros (xa o eran antes do *boom* actual de creadores) nin para ser famosos. Michael Jackson, os Beatles ou os Rolling Stones non precisan publicidade para que a súa música sexa coleccionable.
A xente escoita a música porque é boa. Non precisa dun galego cun sombreiro que lles diga que os xogos son bos. A xente é máis lista que iso, especialmente agora que ten as redes sociais e os buscadores para informarse, e descobren estas marabillas sen que ninguén as promocione. ■

Víctor Salgado:

“As redes sociais como Meta ou X deben comprometerse a protexer todos os dereitos fundamentais das persoas”



O bufete galego Pintos & Salgado, especializado en dereito dixital, compartiu un novo informe sobre a realidade actual das novas tecnoloxías afondando novamente nos aspectos legais que debemos ter en conta destas novidades. Desta volta poñen o foco en como algúns destes grandes servizos tecnolóxicos (Meta ou X) están a comprometer coas súas máis recentes decisións os dereitos fundamentais das persoas e a súa liberdade de expresión. Así nolo conta o avogado Víctor Salgado, especializado en ciberseguridade e protección de datos, que analiza a polémica decisión de rescindir o sistema de verificación de contidos de Meta, “un sistema que, coas súas deficiencias, axudaba a loitar contra a desinformación”.

Modelos de verificación

O avogado lembra que até este 2025, o ecosistema dixital contaba con dous modelos de verificación de contidos opostos: as notas de comunidade de X, onde o usuario é o encargado de etiquetar os *bulos* e denuncialos, fronte ao sistema de verificación externa de Meta, con *fact-checkers* profesionais que comprobaban os contidos e os moderaban. Porén, recorda, “o inicio do novo ano e a toma de posesión de Donald Trump traen novidades en materia tecnolóxica: agora xa só impera o modelo implementado por Elon Musk na súa plataforma, X, dentro de Estados Unidos”.

O avogado opina que “sen ser perfecto, o sistema de moderación de contidos de Meta permitía loitar contra a desinformación e os contidos nocivos que atopamos nas redes sociais. E contar con procesos así é algo esencial para evitar a polarización da esfera pública e os ataques a dereitos fundamentais na Rede”. Para Salgado, a decisión non só implica malas noticias na calidade do debate democrático, senón que “supón pensar que a liberdade de expresión non ten límites”, cando en realidade estes atópanse “nos dereitos e liberdades dos demais”. Continúa o experto en Dereito Dixital: “Todos temos dereito a emitir e recibir información, pero sempre que sexa veraz. Se é desinformación ou contidos falsos, a liberdade de expresión non ampara a ninguén, e menos se con ela son agredixidos os dereitos fundamentais de imaxe, honra e privacidade doutra persoa”.

Baixo a análise de Pintos & Salgado, a decisión de implantar un modelo de notas da comunidade, co usuario como principal xestor e verificador dos *bulos*, “perverte o obxectivo da moderación; as plataformas tecnolóxicas non poden eliminar a súa responsabilidade á hora de eliminar e revisar os contidos que se propagan nas súas redes sociais”. Entre os principais riscos que entrañan as notas de comunidade, a suplantación de usuarios mediante bots dixitais, cos seus ciberataques coordinados, sitúase á cabeza como unha das prácticas que impiden “unha etiquetaxe de calidade” e unha xestión “eficaz”, sinala, engadindo que en Europa o sistema de verificación de Meta continúa vixente “polo enorme risco de incumprimento legal de, entre outras normativas, a DSA ou Lei de Servizos Dixitais, que impoñería sancións económicas de gran volume a calquera plataforma que non tivese mecanismos de moderación e resposta a *bulos*, información daniña ou outro contido prexudicial polo seu fomento de odio”.

Entre as claves deste problema desenvólvese unha máxima: non existe un consenso claro sobre como xestionar adecuadamente os contidos en redes sociais. Pero para Víctor Salgado a solución está moito máis alá da maneira de verificar a veracidade do que se envorca nas plataformas. “O cambio ha de ser dobre. Primeiro, necesitamos que nos espazos educativos, desde colexios a institutos e universidades, sexamos instruídos no uso responsábel das tecnoloxías; en como o que dicimos na Internet ten un impacto nos demais”.

“A segunda”, contextualiza Salgado, “é traballar no redeseño dos algoritmos das redes sociais. Estableceuse un modelo que pugna pola nosa atención, que busca que permanezamos na plataforma. E para iso prímase, sempre, o contido moi rechamante, que a maior parte das veces coincide co máis radical. Os algoritmos favorecen as mensaxes máis polémicas e ocultan os contidos máis sosegados”. Ese é o principal problema para o avogado especializado en Dereito Dixital: o relevante é xerar interaccións, mesmo aínda que participen personaxes extremos. ■

Tecnoloxía galega en terras nórdicas

Balidea presenta con éxito o seu proxecto GiDi en Dinamarca

Balidea presentou en Dinamarca as posibilidades do seu asistente virtual GiDi, ferramenta deseñada para a axuda sanitaria en domicilios. O sistema, segundo informou a empresa tecnolóxica de Santiago, deixou en terras nórdicas "un feedback positivo en cada unha das reunións organizadas". Valoráronse por exemplo as súas capacidades para revolucionar o traballo na atención médica ao aforrar tempo e recursos aos médicos, o fortalecemento da eficiencia ou a mellora na comunicación cos pacientes.

Vantaxes e utilidades (avanzadas) de GiDi

Como lembraremos, GiDi dá nome a un proxecto de investigación desenvolvido por Balidea en colaboración con IDMind, a Universidade de Vigo e a Fundación IDIS (Instituto de Investigación Sanitaria de Santiago). Está subvencionado polo Centro para o Desenvolvemento Tecnolóxico e a Innovación (CDTI) e financiado polo programa Eurostars-3 da Unión Europea e consiste nun asistente virtual robótico que permite o seguimento dos pacientes desde o seu propio fogar. O obxectivo é "establecer unha vía de comunicación constante cos pacientes por medio da voz". Empregando tecnoloxías da linguaxe, e en base aos criterios establecidos polos profesionais sanitarios, GiDi realiza un seguimento, clasifica aos pacientes segundo a gravidade da súa condición e implementa protocolos personalizados de actuación. Deste xeito, os profesionais sanitarios poden centrarse naqueles doentes que requiren de atención inmediata.

Viaxe a Dinamarca (e presentacións previas)

Trala participación de Balidea no programa Desafia Nordics, organizado por Red.es e ICEX en novembro de 2024, o interese manifestado sobre o traballo da empresa compostelá en materia de IA (Intelixencia Artificial) e tecnoloxías aplicadas á área sanitaria fixo que recentemente un equipo formado por José Ángel Abeal, Anders Elfving, Iago Mosquera e Andrés Piñeiro viaxase a Dinamarca para manter diversos encontros con potenciais clientes e colaboradores.

Nestas reunións presentouse GiDi, o asistente para a orientación de pacientes no seguimento de protocolos médicos, que facilita a monitoraxe en tempo real e a comunicación cos profesionais sanitarios (especialmente pensado para o apoio na hospitalización a domicilio).

O proxecto contou coa participación da unidade de Hospitalización a Domicilio do CHUS de Santiago, abordando problemas globais dos sistemas de saúde das sociedades occidentais polo que, segundo explicou Balidea, "está a ter gran aceptación naquelas organizacións e *partners* aos que se presentou, tanto en España como no ámbito internacional".

De entre as reunións que se celebraron Balidea destaca a realizada na rexión de Zealand, onde se lanzou o proxecto eHospital, no que se levou o concepto de *Hospital en Casa* a un nivel de desenvolvemento moi avanzado con algúns resultados "moi espectaculares", segundo destacou a firma de Santiago, salientando fitos como a redución no tempo de ingreso dos pacientes (70%), a redución (entre un 30 e un 57%) dos custes para ingresos en eHospital ou a caída no número de infeccións hospitalarias e deterioración funcional derivada da hospitalización.

Un proxecto que responde a unha pregunta concreta

GiDi desenvolveuse como resposta á unha pregunta: como se poden facer máis eficientes os procesos de seguimento para pacientes hospitalizados no seu domicilio?. Cunha premisa social e de sensibilización para axudar aos máis maiores, permite a monitoraxe en tempo real mediante o rexistro de datos clínicos relevantes, como signos vitais, síntomas e medicación, directamente na historia médica electrónica. Incorpora un sistema de alarmas intelixente capaz de detectar situacións de risco e notificar aos profesionais sanitarios cando é necesaria unha intervención urxente. Ademais, ofrece recomendacións personalizadas para os pacientes, como recordatorios de medicación, consellos de coidado adaptados e alertas proactivas para mellorar a adherencia ao tratamento. Isto conséguese mediante a interpretación duns protocolos detallados, conectándose en tempo real a fontes de información ou a servizos externos e procesar datos para xerar informes, resumos ou conversacións personalizadas.. ■

No tren da innovación

As empresas galegas TIC seguen a súa viaxe cara a excelencia e a creatividade continua

Lugo Transforma incorpora un marketplace de alugueiro de maquinaria

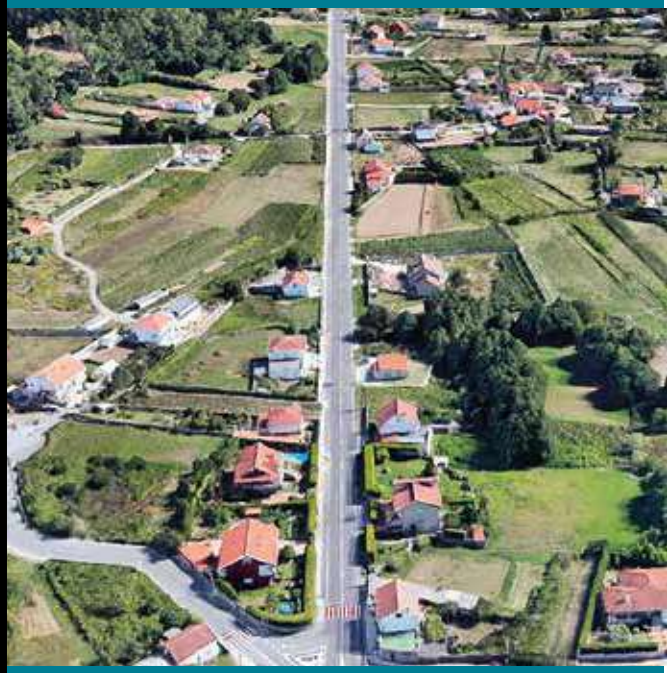
Lugo Transforma incorporou unha firma innovadora que aposta pola dixitalización e a economía circular no sector do alugueiro de maquinaria industrial. A alcaldesa de Lugo, Paula Alvarellos, presentou Equipzilla como nova beneficiaria do fondo local empresarial e de emprego, iniciativa do Concello que busca diversificar o tecido industrial do municipio e promover a creación de emprego de calidade, fomentando proxectos innovadores e sostíbeis.

Fundada en 2020 en Barcelona por Andrés Pla, Equipzilla é o primeiro *marketplace* español especializado no alugueiro de maquinaria industrial e materiais de construción. A súa plataforma dixital conecta usuarios e provedores, permitindo aforros significativos de tempo e custos grazas á centralización de información sobre prezos e dispoñibilidade.

A compañía tamén desenvolveu un SaaS (Software as a Service) que monitoriza equipos en tempo real, integrando a súa xestión con sistemas ERP e CRM. Este servizo facilita tanto o control operativo como a eficiencia para os aluga-dores.

O Fondo Lugo Transforma, impulsado polo Concello de Lugo, busca diversificar o tecido produtivo local, fomentar a creación de emprego de calidade e atraer proxectos sustentábeis. Ata a data, presentáronse un total de 90 proxectos ao fondo, dos que 13 están en fase de análise ou seguimento. Con 2.610.000 euros materializados en 9 empresas participadas, o fondo ten contribuído á creación de preto de 250 postos de traballo directos no municipio. Na listaxe destas empresas atópanse LexDigo, Innogando, InVerbis, Techaway, Boldest, Monkey Markets, DosDog, Himikode Tech e, agora, Equipzilla. ■

Unayta lidera un proxecto pioneiro para dixitalizar todas as estradas de Galicia



Unayta, consultora tecnolóxica emprazada en Milladoiro (Ames), lidera un importante proxecto de dixitalización da documentación sobre a rede viaria galega. Faino en colaboración coa Axencia Galega de Infraestruturas. Trátase, en palabras de Unayta, dunha iniciativa pioneira no seu ámbito que transformará e optimizar por completo a xestión documental das estradas da nosa terra.

Por encargo da Axencia Galega de Infraestruturas, UNAYTA leva seis meses dixitalizando millóns de planos e expedientes da rede viaria autonómica. O seu obxectivo é "converter toda a documentación física en arquivos dixitais sinxelos e accesíbeis para toda a cidadanía", explican fontes da empresa galega, engadindo que "estas actuacións pioneiras, que implican o uso de tecnoloxías innovadoras, están marcando un antes e despois na transformación dixital de Galicia".

En termos máis concretos, o proxecto consiste na xeorreferenciación e dixitalización do inmenso arquivo público de expedientes sobre as estradas galegas, que conteñen diversas informacións técnicas (coordenadas xeográficas, referencias catastrais, actuacións realizadas, etc). A previsión é que, unha vez rematado, tanto os funcionarios públicos como calquera cidadán, poidan consultar en tempo real todo tipo de información relacionada coas estradas.

No plano da sustentabilidade, Unayta destaca que esta iniciativa "implicará un aforro enerxético importante, xa que evita o uso do papel e materiais derivados".

Ata o momento, a empresa xa dixitalizou máis de 180.000 expedientes, procesou 3,3 millóns de imaxes e indexou 1,3 millóns de documentos. "O encargo avanza a bo ritmo", explican dende Unayta, sinalando que a previsión é lograr máis fitos nos vindeiros meses. ■

Anunciados os nomes das e dos finalistas de Altia Premia

Altia, con sede en Oleiros (A Coruña), anunciou os nomes das persoas finalistas na sexta edición do seu certame Altia Premia, impulsado xunto coa Escola Técnica Superior de Enxeñaría da Universidade de Santiago de Compostela co obxectivo de "recoñecer o talento novo e impulsar a innovación tecnolóxica entre a mocidade". Nesta edición, Altia salienta que os proxectos destacan pola súa aplicabilidade e potencial para xerar un impacto positivo en distintos sectores, desde a saúde á educación.

Nesta sexta edición, o xurado, composto por profesionais de Altia e da Escola Técnica Superior de Enxeñería da Universidade de Santiago de Compostela, seleccionou os cinco Traballos Fin de Grao que optarán ao premio final de 1.500€, destacando a gran calidade dos proxectos presentados.

As mozas e os mozos finalistas son: Antía Varela Rey *(Emobook. Evolución dunha aplicación de historias de vida para sesión de músico-terapia)*, Carla Pereira Iglesias *(Estudio poboacional e de correlación en pacientes en rehabilitación cardíaca)*, Martín Omil Nogueiras *(Os meus pictocontos: contos animados e interactivos para todo o mundo)*, Raúl José Salgado García *(Prismatic: Aprendizaxe automática para segmentación de imaxe médica multimodal cardíaca)* e Uxía Carro Tacón *(Periostage: aplicación para a anotación do periodontograma e cálculo do estadio da enfermidade periodontal)*. Os proxectos finalistas serán presentados ante o xurado o 6 de febreiro de 2025. ■

Bahía Software alíase con NextGen Healthcare

Bahía Software, con sede no Polígono de Novo Milladoiro (Ames), vén de selar unha alianza estratéxica con NextGen Healthcare que representa, en palabras da firma galega, "un paso importante na mellora da interoperabilidade e a xestión eficiente da información médica no sector da saúde".

Sinalan que unha das claves desta alianza estaría na experiencia de Bahía no desenvolvemento de servizos e solucións tecnolóxicas de vangarda para imaxe médica, oncoloxía, oftalmoloxía e quirófano, o que permitiu á empresa emprazarase como un socio referente para promover e brindar servizos de Mirth Connect nos mercados clave de atención médica onde xa está presente pola súa relación con compañías como Quirónsalud, Affidea e Grifols.

Mirth Connect, a plataforma de integración e mensaxería de saúde de NextGen Healthcare, facilita o intercambio seguro de datos de saúde entre sistemas e aplicacións. Achégase como unha ferramenta flexíbel e adaptábel a cambios e evolucións e, tamén, como unha solución integral para a interoperabilidade en contornas clínicas e administrativos complexos empregando os estándares de referencia HL7 e FHIR, entre outros. ■

Roberto Verino afiánzase no metaverso

A empresa do deseñador galego Roberto Verino comezou o ano en clave tecnolóxica. En concreto, fíxoo entrando no metaverso cun novo proxecto: CuarentaxDiez, concibido por Iago Jover Mariño, membro da saga familiar da marca (forma parte da terceira xeración da marca) e presentado o pasado 16 de xaneiro na Asociación de Diseñadores de Madrid e Fundación Diseño Madrid.

Segundo adiantou a firma, estamos ante unha proposta virtual onde moda e tecnoloxía dan o mellor da súa confluencia. A través dela, podemos mergullarnos (da man do avantar do propio Roberto Verino) nas catro décadas de andaina da marca e, tamén, nos sendeiros que percorrerá os anos vindeiros. Do mesmo xeito, permite aos visitantes combinar prendas e elixir a roupa máis axeitada conforme ás súas respectivas axendas de traballo ou lecer. Os usuarios tamén poden propor ao avatar de Verino todo tipo de preguntas sobre moda. Todo dun xeito interactivo e inmersivo.

Iago Jover Mariño, neto de Roberto Verino, ocupa a día de hoxe o posto de director de Innovación da marca e é, como dixemos, o principal responsábel de CuarentaxDiez. ■

Chega unha nova edición de **InnovAmes:** o 7 de marzo no **Milladoiro**

O Concello de Ames presentou a cuarta edición de InnovAmes, xornada de innovación para as empresas locais que este ano está programada para o venres 7 de marzo no Pavillón Deportivo do Milladoiro. Segundo fixo saber o Concello, o programa inclúe diferentes conferencias, obradoiros e exposición de stands, xunto coa xa habitual entrega dos premios InnovAmes tanto a empresas innovadoras como a proxectos educativos.

Este ano o InnovAmes contará coa presenza de varias empresas, entre ellas: Sistemius, Karbonius, Silvereira, Encesu, Placein, We Robot, Ficcion Produciones, Clun, Nanogap, Emotional Light, Codery, Impulsa Dixital, CartoGalicia, Bahía Software, Nortigalia, Biostatech, Brios.tech, Ojoalvatio, Iluminaciones Santiaguesas, Conic Vascular, Sinerxia e o Centro de Formación do Concello de Ames. Ademais, a Cadena Ser volverá a asistir á xornada para realizar un programa en directo.

Por outra banda, o espazo de Coworking A proa tamén contará con presenza nesta xornada coa participación de: Laura Iglesias (da empresa Livvdans), Paz González e Marisa Dequidt (empresa Avelaiñas), Marcos Estévez (empresa Amonte), Fátima Juncal (Recursos Humanos) e José Dieguez (Mundo Conexión). Ademais, tamén participarán as Universidades de Vigo e Santiago de Compostela e os centros educativos amesáns de Agro do Muíño e Barouta.

Ao igual que en pasadas edicións, o Concello de Ames convoca o III Premio InnovAmes para Empresas Innovadoras, que vén con dúas categorías: Premio InnovAmes á empresa máis innovadora ou con maior impacto social (cun premio económico de 2.000 euros) e o Premio InnovAmes á empresa de nova creación con alto potencial de crecemento (cun importe de 2.500 euros).

Tamén se volverán a repartir a III Premio InnovAmes a Proxectos Educativos, no que se repartirán un total de 5.500 euros en premios entre 8 premios: un primeiro premio de 1.500 euros, un segundo premio de 1.250 euros, un terceiro premio de 1.000 euros, un cuarto de 750, un quinto de 500 euros, un sexto de 250 euros e un sétimo e oitavo de 125 euros cada un.

Máis datos na web municipal, concellodeames.gal. ■

Filoloxía da **USC** lanza unha web para recuperar a forma orixinal dos nosos apelidos

Entroncando coa iniciativa presentada os días pasados pola Real Academia Galega (un recurso en liña para saber a versión correcta e non deturpada dos nosos apelidos con vistas a restituír as versións orixinais), a Facultade de Filoloxía da USC elaborou unha web con toda a información necesaria para facelo. Foi presentada o pasado 13 de febreiro polo vicerreitor de Transformación Dixital e Innovación, Gumersindo Feijoo; a vicedecana da Facultade, Elsa González Álvarez, e a catedrática e académica da RAG Ana Boullón. A ferramenta (accesíbel en www.usc.gal) foi elaborada pola comisión de normalización lingüística da Facultade sobre a base do buscador da RAG, que abrangue os 6.000 apelidos máis frecuentes en Galicia para poder comprobar se un apelido é galego e como se escribe correctamente. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

Lingua e Xuventude lanzan a 14ª edición do certame en liña ***Lingua de Namorar***

O secretario xeral da Lingua, Valentín García e a directora xeral de Xuventude, Lara Meneses, presentaron (coincidindo coa celebración de San Valentín), a 14ª edición de *Lingua de namorar,* o certame en liña que promove entre a mocidade o uso da lingua galega entre a mocidade e en redes sociais a través de mensaxes de amor.

Lembraron que estamos ante unha iniciativa que conta con tres categorías (dúas para a web e unha exclusiva para a rede social Instagram) e convidaron á mocidade a achegar as súas mensaxes que serán recibidas ata o 17 de marzo e que deberán estar escritas en galego, ben sexa en prosa ou en verso.

Para participar a través da páxina web as persoas participantes terán que presentar un formulario de inscrición no portal propio do certame, accesíbel en xuventude.xunta.gal. A primeira modalidade é para a mocidade de 14 a 19 anos, mentres que a segunda abrangue o tramo de idade dos 20 ata os 35. As mensaxes que participen nestas dúas primeiras non deberán superar os 350 caracteres e serán publicadas na páxina do concurso.

A modalidade exclusiva para Instagram está aberta a toda a mocidade desde os 14 aos 35 anos, que poderá participar directamente na imaxe habilitada para o concurso no perfil @xuventudegalicia.

Toda a información sobre as bases e os premios, no Portal da Lingua (lingua.gal). ■

R e a **Xunta** levarán a rede **5G** a case 250 municipios galegos de menos de 10.000 habitantes

A directora xeral de Regulación, Asuntos Públicos e Sostibilidade de MasOrange, Luz Usamentiaga, e Alfredo Ramos, director da operadora galega R e de MasOrange en Galicia, mantiveron un encontro con Juan Carlos Reboredo, secretario xeral da Oficina de Coordinación Económica da Presidencia da Xunta de Galicia, para pór en común os avances na despregadura de redes 5G en Galicia no marco do programa de axudas Unico 5G - Redes Activas. Na xuntanza participou así mesmo Julián Cerviño, director da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA).

O devandito programa, cuxo obxectivo é a provisión de servizos de comunicacións móbiles con tecnoloxía 5G, está financiado polo Fondo de Recuperación da Unión Europea – NextGenerationEU dentro do marco do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia do Goberno.

Após a última convocatoria de Unico 5G - Redes Activas de finais de 2024, R (MasOrange) foi a principal adxudicataria destas axudas en Galicia. Cun total de 70 millóns de euros de investimento ata finais de 2026, este proxecto de despregadura beneficiará preto de 250 municipios de menos de 10.000 habitantes nas catro provincias galegas. O plan contempla a realización de traballos nunhas 1.000 estacións móbiles, 100 das cales serán de nova construción.

Grazas a R, despois da despregadura das redes 5G do programa UNICO 5G-Redes Activas preto do 100% da poboación estará conectada con 5G. ■

A AESIA comeza a súa actividade presencial na Coruña

A Axencia Española de Supervisión de Intelixencia Artificial (AESIA) celebrou o pasado 14 de febreiro o seu consello reitor, coincidindo co inicio da súa actividade presencial na sede de Casa de Veeduría na Coruña. O consello reitor é, xunto coa presidencia, o órgano de goberno da Axencia, ao que corresponde a alta xestión da entidade, así como establecer as súas directrices xerais de actuación. O consello está formado por media ducia de representantes de diversos ministerios, un experto en IA e o director xeral da AESIA. A xuntanza deste 14 de febreiro foi a primeira presencial na Coruña e tivo como obxectivo facer balance dos primeiros meses de actividade e establecer os obxectivos da Axencia para o 2025.

A sesión coincide co inicio da actividade presencial dos traballadores da AESIA na céntrica Casa de Veeduría da Coruña, tras a súa instalación este mes de febreiro. A AESIA dispón dun espazo no 1º andar do edificio, que será a sede temporal da Axencia, mentres se realiza a reforma integral do Edificio da Terraza, destino oficial da AESIA.

Aproveitando a cita, o ministro para a Transformación Dixital e da Función Pública, Óscar López, visitou a sede da AESIA na Veeduría, xunto coa secretaria de Estado de Dixitalización e Intelixencia Artificial, María González Veracruz que, ademais, é a presidenta da Axencia. ■

Nova cámara Instax con grande angular

A Instax Wide Evo é unha cámara instantánea *premium* (cun prezo de 379,99 euros), que mestura a experiencia e a estética da fotografía analóxica coa tecnoloxía dixital, permitindo disparar aplicando 10 efectos de lente (con axuste de intensidade), 10 efectos de película, varios estilos de película (permitindo así conseguir un maior efecto analóxico) e mesmo contando cun selector para activar unha lente de grande angular capaz de captar máis acción que as anteriores cámaras da marca.

A cámara integra unha impresora, para trasladar ao papel as nosas instantáneas, que tanto poden estar tomadas coa cámara como achegarse dende unha aplicación móbil.

Pero o máis rechamante da Instax Wide Evo é claramente a súa estética de cámara analóxica, cun estilo moderno, e elementos como unha panca de impresión nun lateral que evoca a experiencia analóxica, unha panca de obturador que busca transmitir sensacións co seu clic, diais físicos para a selección de efectos e o control da intensidade e incluso un pequeno espello na súa parte frontal para facer máis doada a captura de *selfies*.

Iso si, estamos realmente ante unha cámara dixital (cun sensor CMOS de 1/3 polgadas e 16 Mpíxeles), que conta cunha batería que se carga mediante USB-C, cunha pantalla LCD traseira de alta resolución e cunha rañura para tarxetas microSD na que gardar copias de seguridade das imaxes. A súa aplicación móbil non só serve para imprimir na cámara as imaxes que teñamos no móbil, senón que tamén pode empregarse para controlar a cámara a distancia.

Os novos auriculares Powerbeats Pro 2 inclúen monitor de ritmo cardíaco

A marca propiedade de Apple, Beats by Dre, finalmente decidiu renovar os seus auriculares deportivos de alta gama lanzados en 2019, polo que poñen á venda os Powerbeats Pro 2 en catro cores diferentes a un prezo de 299,95 euros, deixando claro que estamos ante un produto para usuarios moi esixentes.

Os Powerbets Pro 2, ao estar destinados á práctica deportiva, contan cun sistema de axuste seguro na orella do usuario e resistencia á suor e á auga (IPX4), ofrecen un son de grande calidade cunha tecnoloxía de cancelación de ruído moi avanzada, así como con modo de son ambiente (buscando que sexan seguros cando se utilizan en lugares públicos), son compatibles co son espacial con seguimento dinámico da cabeza, presumen dunha autonomía de 10 horas de reprodución que pode ampliarse até as 45 horas grazas ao seu estoxo de carga (que pode cargarse por indución e por USB-C), gozan dunha grande integración no ecosistema de Apple coa integración do chip H2 (o mesmo que levan os AirPods Pro 2, auriculares cos que tamén comparte o sistema de tres micrófonos avanzados) e unha novidade que chama poderosamente a atención: monitor de frecuencia cardíaca.

A monitorización da frecuencia cardíaca no caso de empregarse os auriculares cun iPhone funciona directamente dende os axustes do dispositivo (sendo compatible con aplicacións como Nike Run Club, Open, Runna, Ladder ou Slopes), mentres que en móbiles con Android precisa do uso da aplicación móbil de Beats para Android.

Este ano chegarán ao mercado lentes con audiófono integrado

EssilorLuxottica anunciou que recibiu da FDA e dos reguladores europeos encargados do marcado CE a autorización para poder comercializar as súas lentes Nuance Audio cunha certificación propia de audiófonos de venda libre (OTC).

Estas lentes con audiófono integrado comezarán a súa comercialización nos EE.UU. durante o primeiro trimestre do ano, estando previsto que na primeira metade do ano chegue a países europeos como Francia, Alemaña ou Reino Unido, comezando tal expansión por Italia.

EssilorLuxottica quere aproveitar a súa ampla rede comercial para facer que a tecnoloxía de Nuance Audio chegue rapidamente ao grande público, abrindo unha nova categoría de produto, que destaca polo feito de combinar un accesorio cunha estética coidada coas funcionalidades avanzadas que permiten así mellorar a vista e o ouvido a través dun único produto.

Dado que as solucións auditivas seguen a recibir unha menor atención que as dirixidas a mellorar a visión, o feito de utilizar lentes como unha canle para introducir os audiófonos pode supor un avance significativo a nivel comercial e social, desbotando certos estigmas propios do uso de audiófonos.

O OnePlus Watch 3 terá até 120 horas de autonomía

OnePlus Watch 3 pretende conseguir o favor dos usuarios coa súa combinación de prestacións avanzadas e unha autonomía sen comparación, xa que en modo aforro de enerxía podería aguantar até 16 días, pero coas funcións de smartwatch activadas podería chegar até os 5 días de autonomía. Tamén destaca o feito de conseguir un día de autonomía con só 10 minutos de carga. Para conseguir estes logros o OnePlus Watch 3 repite a xogada do seu reloxo predecesor: combina dous chipsets (o Snapdragon W5 para as funcións avanzadas e o BES2800 para unha maior eficiencia enerxética).
O reloxo tamén está equipado con batería OnePlus Silicon NanoStack, a mesma tecnoloxía empregada no último smartphone insignia, o OnePlus 13, que mellora significativamente a densidade enerxética sen comprometer o deseño delgado do reloxo. A capacidade da batería do OnePlus Watch 3 aumentou a 631mAh, en comparación cos 500mAh da versión anterior.

O OnePlus Watch 3, dispoñible en dúas cores (titanio esmeralda e titanio obsidiana), aspira a converterse no referente do mercado como reloxo con WearOS (sistema operativo que conta, por exemplo, con aplicación para acceder a WhatsApp, o que supón toda unha vantaxe competitiva fronte a reloxos básicos e mesmo o Apple watch).

O Zenfone 12 Ultra tamén aposta pola IA para converterse nun smartphone notable

Asus trae ao mercado o seu novo Zenfone 12 Ultra, un smartphone que busca destacar pola decidida aposta pola intelixencia artificial na súa cámara para conseguir capturar momentos impresionantes, á vez que tamén conta con aplicacións impulsadas por IA para simplificar a vida do usuario.

Cun prezo que parte dos 1.099 euros, o Zenfone 12 Ultra é un ambicioso teléfono que non só aposta polas grandes prestacións, senón que tamén conta cun deseño delgado e elegante dispoñible en tres cores distintas (verde salvia, negro ébano e branco sakura).

Funciona cun procesador Qualcomm Snapdragon 8 Elite, 16 GB de RAM LPDDR5X e 512 GB de almacenamento interno UFS 4.0; a súa pantalla AMOLED Full HD+ de 6,78 polgadas ten protección Corning Gorilla Glass Victus 2, unha velocidade de refresco de até 144 Hz e un brillo máximo de 1.600 nits (con picos de 2.500 nits); os seus altofalantes estéreo están acompañados por unha saída para auriculares compatible con son de alta resolución (mentres que o seu Bluetooth 5.4 tamén inclúe os codecs Qualcomm AptX Adaptive e aptX Lossless) e os seus tres micrófono facilitan unha solvente redución de ruído; ten resistencia IP68; e a súa batería de 5.500 mAh conta con carga rápida de 65 watts por cable e tamén é compatible con carga sen fíos Qi 1.3 e Qi 2.0 de até 15 watts.

Xbox Series X|S, PC, PS5

FORZA HORIZON 5

Chegará a PlayStation 5

A o igual que PlayStation Studios está a levar os seus xogos a PC, dende os Xbox Game Studios non teñen agora reparos para levar as súas creacións a consolas PlayStation, e como boa mostra diso dende Playground Games anunciaron hoxe que en primavera van levar *Forza Horizon 5* a PlayStation 5, de xeito que unha das grandes franquías de condución de Microsoft estará ao alcance das consolas do seu competidor máis directo. *Forza Horizon 5* estará dispoñible en PS5 con preto de 900 vehículos, máis de 40 actualizacións temáticas, dúas expansións e moitos máis contido (que foi chegando ao xogo dende o seu lanzamento orixinal en 2021).

A versión para PlayStation 5 de F*orza Horizon 5* está a ser desenvolvida por Panic Button en colaboración con Turn 10 Studios e Playground Games, contando co mesmo contido que as versións para Xbox e PC, buscando incrementar a súa comunidade de xogadores.

O xogo para PlayStation 5 xa figura listado na PlayStation Store, para que os usuarios interesados poidan engadilo á súa listaxe de desexos, para recibir actualizacións sobre o lanzamento desta nova versión.

PC, PS VR2, Meta Quest 3/3S

ALIEN: ROGUE INCURSION

O terror do xogo chega a Meta Quest 3/3S

O ano pasado o estudio de videoxogos Survios anunciou que estaba a preparar un xogo de realidade virtual de *Alien,* que no mes de decembro estreou versións para PC (Steam) e para PlayStation VR2, pero agora dá o salto ao grande público pois *Alien: Rogue Incursion* por fin está dispoñible para Meta Quest 3 e Quest 3S a un prezo de 36,99 euros.

Este arrepiante xogo estremece ao usuario ao somerxelo de xeito inmersivo no mundo das películas de Alien, convidándonos a poñernos na pel da exmarine Zula Hendricks, quen acompañada polos sintético Davis 01 debe infiltrarse nas instalacións de Gemini Exoplanet Solutions e empregar a súa destreza, sixilo e potencia de fogo para sobrevivir aos ataques de letais xenomorfos.

Estamos ante un título que, sen chegar á excelencia, resultará moi atractivo para os seareiros do universo nacido en *Alien, o oitavo pasaxeiro*, transmitindo a sensación de terror dun xeito intenso grazas á perspectiva en primeira persoa propia da realidade virtual.

PS4, PS5, Xbox Series X|S, PC

FATAL FURY: CITY OF THE WOLVES

Estará presente na Esports World Cup

A saga de xogos de loita *Fatal Fury* tivo as súas últimas entregas en 1999, pechando por todo o alto co impresionante Garou: Mark of the Wolves, pero SNK quere recuperar esta serie de xogos, polo que o 24 de abril vai pór á venda *Fatal Fury: City of the Wolves* con versións para PS4, PS5, Xbox Series X|S e PC (Steam e Epic Games) que a partir do verán comezarán a recibir actualizacións a través dun pase de tempada que se espallará até primeiros de 2026.

A ambición deste xogo parece estar clara, pois pretende conseguir relevancia nos circuítos de competición, e como mostra dixo a Esports World Cup Foundation vén de anunciar un acordo de tres anos con SNK para a incorporación do título na Esports World Cup 2025, comezando este mesmo verán no encontro que se celebrará en Riad (Arabia Saudita).

Deste xeito, o espírito competitivo dos xogos de *Fatal Fury* que se vivía nos salóns recreativos trasladarase aos formatos de competición actuais, achegando esta icónica franquía a novas audiencias de todo o mundo.

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

MULTIVERSUS

Anuncia a súa despedida

Warner Bros Games leva dende 2022 tentando replicar o éxito dos *Smash Bros*. de Nintendo co seu *MultiVersus*, xogo de loita en plataformas que destacaba polo seu variado cadro de loitadores, de xeito que podiamos mesturar a personaxes do Universo DC como Superman, Batman, Wonder Woman, Harley Quinn, o Joker ou Black Adam, con personaxes de series de televisión de acción real (como *Arya Stark* de *Juego de Tronos*), personaxes de películas (o Axente Smith de Matrix, Jason de Venres 13, Gizmo de Gremlins...) e moitos outros personaxes sacados de series de animación como *Scooby Doo, Las Supernenas, Steven Universe, Hora de Aventuras, Samurai Jack*...

A fórmula prometía ser todo un éxito, pero tras perder o seu pulo inicial tivo que relanzarse en 2024, sen chegar a conseguir un volume de xogadores que fixese rendible o seu modelo de negocio baseado no *free-to-play*, polo que agora anuncian que a súa quinta tempada, que se desenvolverá entre o 4 de febreiro e o 30 de maio e incorporará a Aquaman e a Lola Bunny, será a derradeira do xogo.

MultiVersus botará o peche dos seus servidores en liña o 30 de maio, pero o xogo, por fortuna para os usuarios que lle pillaran o gusto, continuará a estar dispoñible para o seu uso fóra de liña, permitindo ao xogador competir contra a máquina ou contra até 3 amigos en local. Os xogadores conservarán todos os contidos que tivesen gañado ou mercado anteriormente.

Máis axudas para obras audiovisuais e videoxogos

O Diario Oficial de Galicia recolleu o pasado 5 de febreiro as bases da convocatoria anual de subvencións para a comercialización e difusión exterior de proxectos e obras audiovisuais e videoxogos, ás que destina unha dotación de 70.000 euros. O obxectivo é "favorecer a participación de empresas e profesionais da nosa terra en destacados foros de negocio especializados nestes ámbitos, así como contribuír á promoción dos filmes de produtoras galegas seleccionadas nas principais citas do circuíto internacional de premios e festivais".

Poden solicitalas tanto as produtoras como as persoas directoras dos filmes seleccionados nalgunha das seccións detalladas nas bases para financiar unha parte dos gastos das campañas promocionais e publicitarias, a tiraxe e subtitulación das copias e o desprazamento e participación no certame de ata cinco persoas dos equipos das películas.

A outra modalidade destas axudas ten por finalidade asumir parte dos custos da asistencia de empresas galegas do sector audiovisual e de videoxogos a foros de negocio especializados. En canto ao primeiro ámbito, inclúense na convocatoria 14 mercados, como o MAFIZ do Festival de Cine de Málaga, o Natpe de Miami (Estados Unidos), o MIPTV e o Marché du Film de Cannes (Francia) ou a feira do festival de curtametraxes que se desenvolve estes días en Clermont-Ferrand, tamén en Francia. No caso dos videoxogos, subvencionarase a participación no Gamescom de Colonia (Alemaña), Gamépolis de Málaga, IndiDevDay de Barcelona e Bigconference de Bilbao.

O prazo de solicitude destas axudas, que se conceden en réxime de concorrencia non competitiva, estará aberto até o 3 de novembro, ou até o esgotamento dos 70.000 euros convocados. ■

Chega *Na fin de xogo,* o podcast de Agalega Audio

A comunidade de seareiras e seareiros dos videoxogos están de celebración. A plataforma Agalega Audio estreou neste arrinque de febreiro *Na fin de xogo,* programa podcast conducido polo experto Iago Gordillo que fará un percorrido sonoro polos videoxogos máis icónicos da historia. Cada capítulo centrarase nun videoxogo en concreto e afondará no contexto e as reflexións que deixa cada título. O catálogo gamer vai desde clásicos como *Silent Hill* ou *Final Fantasy*, pasando por referencias alternativas e independentes das *majors* como *Gris* ou *Portal*, até videoxogos galegos e en galego.

O espazo contará coas testemuñas de profesionais do sector que traballaron en videoxogos premiados como *Elden Ring* ou *Baldur's Gate 3* como Fernando Moreiras, Ramón Méndez ou Alba Calvo. Ademais, buscaranse as voces de xente referente da cultura galega para que nos conten as súas experiencias con videoxogos.

A estrea de *Na fin de xogo* agasállanos dous capítulos, dedicados a *Super Mario Bros* e a *Sonic*, e cada mércores chegará un novo capítulo a Agalega Audio.

Este podcast é producido por *Recuncho Gamer*, proxecto audiovisual en galego sobre videoxogos que foi recoñecido con galardóns como os premios Youtubeiras ou os Mil Primaveras da CTNL polo seu traballo de normalización lingüística no eido dos videoxogos. ■

Starcon celébrase na Coruña entre o 1 e 3 de marzo

Os afeccionados aos videoxogos e á cultura xaponesa non terán que agardar á primavera para poder participar nun evento ao seu xeito, pois as instalacións de Studio Follow (na rúa Gambrinus da Coruña) acolleránen pleno Entroido a celebración da Starcon, o primeiro dunha serie de eventos organizados pola axencia Star Up que chegarán á Coruña ese ano.

A Starcon celebrarase entre o 1 e o 3 de marzo, e neste evento poderemos atopar videoxogos variados, actividades de *cosplay,* karaoke, xogos de mesa e un mercado de artesáns, na liña doutras citas semellantes que cada vez son máis habituais en Galicia. ■

A innovación ten premio

Scientific Videogames e Salitre Joyas gañan os XIX Premios AJE Vigo

Scientific Videogames é un proxecto innovador de Patricia Bondía que naceu en 2021 cando traballaba na súa tese doutoral en Biofísica e comezou a crear ilustracións e animacións para ilustrar a súa proposta. O xurado do certame valorou que hoxe en día a empresa é "referente en comunicación científica innovadora e na creación de videoxogos para achegar a ciencia á sociedade e estimular vocacións STEAM (siglas de Ciencia, Tecnoloxía, Enxeñaría, Arte e Matemáticas) entre os máis novos, mediante a interactividade e as técnicas de *gamificación*. Desde O Porriño, Bondía e o seu equipo ofrecen solucións para centros de investigación como o Max Planck Institute, en Alemaña, ou a Universidade de Princeton, en EE UU.

Na categoría Iniciativa Emprendedora, a vencedora foi Salitre Joyas, unha marca galega de xoias en aceiro inoxidábel posta en marcha por Iria Pereira e Lidia Estévez, en Vigo. O xurado salientou que a firma se ben comezou como un servizo de comercio electrónico de contado os seus responsábeis decidiron apostar tamén por venda física. Na actualidade teñen cinco tendas en Galicia, un total de 17 traballadores e contan cunha forte presenza *online* en toda España. A súa proposta de valor é a sustentabilidade e colaboran coa Fundación Ecomar.

Accésits

Dentro da categoría Mellor Empresario e Empresaria entregáronse dous accésits. O de Innovación para Vigsecdrone, unha empresa posta en marcha por Noelia Gil en 2019, na Lama, Pontevedra. O xurado enxalzou o potencial da compañía para "redefinir a seguridade, as emerxencias e as operacións estratéxicas empregando drons con tecnoloxía de vangarda e disruptiva". Ofrecen formación de pilotos con experiencia recoñecida en misións internacionais e operacións de vehículos non tripulados de máis de 150 quilos. Ademais, son os creadores de Suite Acre, unha ferramenta tecnolóxica innovadora que permite o uso simultáneo baixo o mesmo espazo aéreo, de drons e areronaves tripuladas.

O segundo accésit, o de Responsabilidade Social Empresarial recaeu en Altitude, lecer e educación ambiental, un proxecto de Claudia Montes (Tui) que viu a luz en xaneiro de 2024. O xurado recoñeceu "a achega desta empresa ao medio natural e a súa implicación cos máis novos a través dos roteiros e xogos que desenvolve para escolares".

Ademais, durante a gala entregouse o Premio Honorífico a Carlos Filgueira, xerente da empresa de venda de mobiliario de oficina Oftega. Con este galardón, AJE Vigo quixo recoñecer a achega de Filgueira á asociación xa que é o socio máis antigo de AJE Vigo e antigo presidente.

O acto, no que participaron preto de 100 persoas convidadas, celebrouse en Nigrán o pasado 30 de xaneiro, na sede de Zona Franca en Porto do Molle. Contou coa presenza de numerosas autoridades entre as que se atopaban o alcalde desta localidade, Juan González; o conselleiro de Emprego, José González; a vicepresidenta da Deputación, Luisa Sánchez ou a delegada da Xunta de Galicia, Ana Ortiz, entre outras personalidades do mundo empresarial e social de Galicia. ■

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: