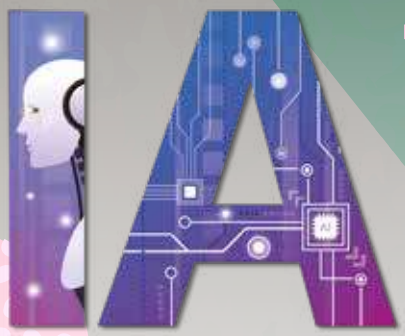
codigocero.com

Código cero

Revista de ciencia e tecnoloxía de Galicia

Nº 262

24 ANOS INFORMANDO



Coidado coa Intelixencia Artificial nas empresas

Pintos & Salgado achega claves para non meter a zoca coa IA

As Letras Galegas e Internet fan bo caldo

Celebramos a festa do 17 de maio con múltiples propostas dixitais

Seguen os galardóns do CPEIG

Josefina Alonso recibirá o Premio Ada Byron 2025

Deseños sen barreiras para retos reais

O CITIC premia a estudantes de Terapia Ocupacional

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 262
(Maio - xuño 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 Freepik

Membros

ASOCIACIÓN DE MEDIOS EN GALEGO

CEDRO

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

Sumario
nº 262

REPORTAXES

4 A Deputación de Lugo licita por medio millón un proxecto para ofrecer 500 cursos dixitais

5 O CITIC da UDC premia a estudantes de Terapia Ocupacional por deseños inclusivos

6 O Carballo Interplay comparte o seu palmarés 2025

7 Pintos & Salgado advirte da expansión da IA sen supervisión en contornas profesionais

8 Colle impulso en Santiago unha nova edición do festival Curtocircuíto

9 Fernando Suárez, presidente do CPEIG, celebra a dobre festividade do 17 de maio

10 A enxeñeira Josefina Alonso recibirá o Premio Ada Byron 2025 do CPEIG

12 AMTEGA completa a dixitalización das nosas lonxas e confrarías

14 A sesión extraordinaria da RAG polo 17 de maio poderá seguirse en Academia.gal

16 A nosa lingua tamén ten o seu espazo en TikTok

16 Celebrando as Letras dende a terra das Pandeireteiras de Mens

17 A 15ª edición do Concerto das Letras Galegas retransmitirase na web do CCG e en AGalega.gal

18 Cultura anuncia unha iniciativa IA para celebrar o Ano Castelao

19 Premiada unha mostra interactiva sobre as cantareiras

20 Entrevistamos a Ramón Santos propietario da mercería La Crisálida

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 Presentados no MUVI de Cangas os oito videoxogos subvencionados pola Xunta

31 O Museo do Videoxogo de Galicia abre tenda propia

Para dixitalizarse, Lugo

A Deputación licita por medio millón de euros 500 cursos en competencias tecnolóxicas

A Deputación de Lugo aprobou este venres 2 de maio licitar por medio millón de euros un proxecto de formación que ofrecerá 500 cursos en competencias dixitais á veciñanza da provincia. Baixo o nome de *E para dixitalizarse Lugo*, esta iniciativa, financiada con fondos europeos, ofertará contidos relacionados coa ofimática, informática básica, ciberseguiridade, redes sociais ou o uso dos teléfonos móbiles. Así o avanzou a voceira socialista do Goberno, Pilar García Porto.

"Na Deputación de Lugo somos plenamente conscientes da necesidade de facer fronte a esa brecha dixital que existe no territorio, porque cremos que a tecnoloxía non debe ser unha barreira senón unha ferramenta que facilite a nosa vida diaria", valorou, engadindo que "garantir a inclusión dixital, diminuír a brecha dixital, asegurar a adquisición de competencias dixitais básicas para a cidadanía e garantir tamén que as zonas en risco de despoboamento poidan aumentar a súa capacidade dixital son algúns dos obxectivos desta actuación que se enmarca no Reto Rural Dixital do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia do Goberno de España".

Avanzou a deputada que o proxecto, que durará ata o 20 de marzo de 2026, inclúe 500 accións formativas "directamente relacionadas coas necesidades tecnolóxicas da sociedade actual e que irán dirixidas á adquisición de coñecementos vinculados ás TIC, as novas Tecnoloxías da Información e a Comunicación". Obradoiros e cursos que se impartirán nos 55 concellos da provincia que contan con menos de 5.000 habitantes, todos menos: Lugo, Monforte de Lemos, Viveiro, Vilalba, Sarria, Foz, Ribadeo, Burela, Chantada, Guitiriz, Outeiro de Rei e Castro de Rei.

Grazas a este proxecto, explicou Pilar García Porto, "a veciñanza aprenderá cuestións relacionadas coa busca de emprego ou o emprendemento. Tamén haberá formacións de especial interese para as familias, como por exemplo sobre os riscos de Internet ou a dependencia dos dispositivos móbiles". As persoas maiores, detallou, poderán aprender sobre o uso dos teléfonos, Google, a banca electrónica, ou ferramentas de comunicación como Whatsapp ou Telegram.

"Sabemos que as novas tecnoloxías traen consigo múltiples oportunidades e ademais son unha gran alidada á hora de crear emprego e impulsar os pequenos e medianos comercios. Unha cuestión que está directamente relacionada coa loita contra o despoboamento e a fixación de poboación no rural", engadiu. Unha iniciativa da Deputación mediante a que os veciños e veciñas da provincia poderán coñecer competencias básicas que lles permitirán desenvolverse "comodamente" no entorno dixital, que evoluciona con velocidade.

Ademais, informou de que a institución provincial ten en marcha o proceso de selección de persoal do posto de coordinador e enxeñeiro necesarios para realizar este proxecto que conta en total con 750.000€ de fondos captados de Europa.

Este capital súmase aos máis de 18 millóns de euros que captamos da Unión Europea desde o ano 2019. Fondos que permiten á Deputación poñer en marcha proxectos coma este; ou iniciativas coas que traballa a institución provincial na modernización e na dixitalización dos concellos: o Xeopadrón, que se asinou cos concellos recentemente, ou o programa Impulsa TIC.

A deputada apuntou que a Deputación de Lugo "é unha das institucións provinciais de toda España que máis fondos recibiron xunto con outras como Barcelona, Sevilla ou Valencia". En concreto, para desenvolver este programa é a administración pública que, xunto á Deputación Provincial de Segovia, recibiu a maior contía. ■

Respondendo a retos reais de accesibilidade

O CITIC da UDC premia a estudantes de Terapia Ocupacional por deseños inclusivos

Cando o deseño pon no centro ás persoas, nacen solucións que marcan a diferenza. E cando esa creación parte de estudantes que aínda están a comezar o seu percorrido universitario, o resultado é esperanzador. Así quedou demostrado na xornada celebrada no Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC) da Universidade da Coruña, onde se presentaron os proxectos desenvolvidos polo alumnado de primeiro curso de Terapia Ocupacional no marco do piloto europeo Design2Freedom.

Durante semanas, estes estudantes traballaron da man de entidades como ASPACE Coruña e COGAMI co obxectivo de idear solucións que mellorasen a vida diaria de persoas con diversidade funcional. O enfoque foi claro dende o primeiro día: nada de exercicios académicos abstractos. Os retos eran reais, pensados para necesidades identificadas na sociedade. Por exemplo, algúns dos proxectos estaban destinados a resolver cuestións concretas como a alimentación con autonomía, lanzar dados sen axuda ou transportar unha mochila na cadeira de rodas.

As solucións a estes desafíos conseguíronse co traballo colaborativo entre estudantes e profesionais do ámbito social e socio-sanitario, coa participación das propias persoas usuarias, que se involucraron no proceso de deseño dende o primeiro momento.

Entre as propostas presentadas, o primeiro premio foi para *O cubilete de Joan,* unha ferramenta creada para que este usuario de ASPACE-Coruña poida recoller e lanzar obxectos pequenos sen necesidade de axuda. A solución partía das súas necesidades e intereses concretos e foi desenvolvida co seu acompañamento constante. O xurado destacou a coherencia do proxecto dende que foi proposto ata a súa execución técnica, así como a súa aplicación práctica.

O segundo recoñecemento foi para *Agárrao ben,* unha culler con engrosador deseñada para mellorar o agarre e evitar que se esvarase ao comer. Os estudantes utilizaron técnicas como a modelaxe en arxila e a impresión 3D con materiais aptos para o uso alimentario. A súa sinxeleza e funcionalidade fixeron que destacase entre os demais.

Todos os proxectos tiñan un nivel moi alto e un enfoque centrado na persoa. Así o explicaba Laura Nieto, investigadora do CITIC e membro do xurado: "Foi realmente difícil elixir. Impresionounos a capacidade do alumnado para responder con enxeño e respecto a necesidades tan concretas. Foi unha aprendizaxe mutua: para estudantes, profesorado e tamén para as persoas usuarias."

Os retos abordados abranguían situacións cotiás pero significativas: adaptar utensilios, recoller obxectos do chan, crear ramplas portátiles ou facilitar o acceso a espazos públicos. Cada grupo asumiu unha situación concreta aplicando os principios do deseño universal e poñendo a creatividade ao servizo da utilidade.

Design2Freedom nace co obxectivo de promover a aprendizaxe baseada en retos e a creación de contornas inclusivas no ensino superior. A UDC foi unha das tres institucións europeas seleccionadas para testar esta metodoloxía, xunto coa Vilniaus Kolegija (VIKO) en Lituania e a Technická Univerzita v Košiciach (TUKE) en Eslovaquia.

Na UDC, a experiencia foi liderada polas docentes Carmen Miranda e Betania Groba, que destacan a implicación do alumnado e o valor pedagóxico da iniciativa: "Foi emocionante ver como foron quen de transformar os retos en solucións viables e innovadoras. A clave estivo na co-creación e na conexión directa coas persoas usuarias."

A xornada no CITIC foi unha celebración do talento novo, da colaboración interdisciplinar e do potencial transformador do deseño cando este pon ás persoas no centro. O CITIC converteuse así nun espazo de encontro onde a tecnoloxía, a creatividade e a responsabilidade social van da man. ■

PO FEDER Galicia 2021 - 2027. "Unha Europa máis intelixente: transformación económica innovadora e intelixente". Subvencionado pola Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional da Xunta de Galicia e cofinanciado pola UE.

Carballo foi unha festa (dixital e audiovisual)

O CIP recoñeceu o proxecto *Rebelico Revista* e a tiktoker Sara Seco

O Carballo Interplay pechou o 27 de abril a súa XII edición coa gala de entrega de premios. Foron tres días nos que pasaron polo Mercado de Carballo proxectos, novos e consolidados, da Rede en galego, con nomes como Ana Polo, Bob Pop ou Facu Díaz e Miguel Maldonado e emocionantes encontros como o de Andy Chichester con Federico Pérez ou podcast en directo como *Keep it cutre* ou *O Faiado.* Ademais dunha Sección Oficial de series con vinte obras de todo o mundo, o festival despediu a XII edición coa entrega de premios.

Miguel Canalejo e Belén Puime foron os encargados de presentar a entrega de galardóns. Nesta edición consolidáronse os recoñecementos á Mellor Canle e Mellor Creador/a dentro da categoría de Premio á Creación Dixital en Galego. Na categoría de Mellor Canle o galardón e o premio de 600€ foi para *Rebelico Revista*, proxecto multimedia sobre a cultura tradicional galega. O xurado formado valorou a calidade do *pitching* do proxecto e a "profesionalización da canle no último ano que mellora a súa calidade".

Na categoría de Mellor Creadora o premio, tamén de trofeo e 600€, foi para a tiktoker e creadora de contido Sara Seco. O xurado despois de valorar a presentación destacou o "saber monetizar a desgraza, facernos rir con contido de *lifestyle* e da súa aventura no xulgado de Rianxo, así como explicar con calidade o seu proxecto creativo".

O premio á Mellor Produción apoia proxectos en desenvolvemento cunha dotación de 3.000€. O premio ten como obxectivo incentivar e fomentar a creación e a difusión de contidos audiovisuais orixinais en lingua galega en Internet. O xurado outorgou o premio ao proxecto *Epidemia Invisible*, do xornalista Román Varela. Trátase dunha proposta documental para tratar o tema da problemática da saúde mental en Galicia mesturando testemuñas e investigación.

Premios para a comedia iraniana The pearl e o director Alec Provonost

A Sección Oficial de series contou nesta edición con vinte proxectos de ata 12 países. O Xurado Oficial, formado polo xornalista e guionista Bob Pop, o cineasta Jorge Boquete e a actriz e creadora de contido Albanta San Román destacou a gran calidade e diversidade da selección. O premio á Mellor Serie foi para *The Pearl (Let´s make peace),* unha comedia de Irán feita con *stop motion* dirixida por Abdollah Alimorad . O xurado destacou como "une técnica, fondo e forma para remitir a memorias infantís" e o seu "espíritu conciliador".

Pola súa banda, *Triple oh!* recibiu unha mención especial pola súa "frescura e descaro e por propoñer situacións inverosímiles e libres". Ademais, foi a que máis conquistou ao público, quen lle outorgou coa súa votación o Premio do Público.

Na categoría de Mellor Dirección o gañador foi o canadense Alec Pronovost, pola serie de comedia *J'adore le jus.* O xurado destacou como logra "a dirección dunha serie que combina xéneros dun xeito brillante e, aínda co seu exceso de testosterona, amosa unha masculinidade que resulta non ser tóxica como outros produtos contemporáneos". Nesta categoría a mención especial foi para *My Dead Mom*, tamén de Canada, "unha gran serie que funciona dentro e fóra de festivais".

O Xurado Novo decidiu premiar á serie galega *A moza que abortou e o contou* da directora Eire Cid, proxecto que xa gañou no Carballo Interplay o Premio a Produción en 2023. Outorgoulle unha mención especial a *Ça prend pas la tchas à Papineau.*

Carballo Interplay está organizado polo Concello de Carballo e Turismo de Carballo co apoio da Deputación da Coruña e Xunta de Galicia a través de AGADIC. ■

Eva Fernández impulsora de *Rebelico Revista*

A tiktoker Sara Seco

Intelixencia Artificial si, pero con sentidiño

Pintos & Salgado advirte da expansión da IA sen supervisión en contornas profesionais

Fálase moito dos riscos dun mal uso da Intelixencia Artificial pero se cadra bótase en falta quen clarifique as cousas en materia de uso empresarial. O bufete galego especializado en Dereito Dixital, Pintos & Salgado, quixo saír ao paso das nosas dúbidas e emitiu un novo informe centrado nesta temática dos usos potenciais da IA no noso día a día profesional. En Pintos & Salgado téñeno ben claro: estase a espallar sen control o uso sen supervisión da IA en contornas profesionais.

Víctor Salgado, avogado e socio-director do despacho galego, lembra que a a incorporación da IA en contornas laborais xa está a xerar algunhas polémicas, e máis despois dos datos que lanza o último estudo feito pola compañía Microsoft en 31 países, baixo a análise de 31.000 enquisas e en colaboración con LinkedIn: o 77% dos usuarios profesionais mundiais introducen a IA xenerativa sen ningún tipo de supervisión, e todo isto "coas consecuencias que implica en materia de ciberseguridade e hixiene dixital".

Víctor Salgado contextualiza deste xeito a dinámica: "Vivimos nun vórtice onde o urxente é incorporar tecnoloxías de IA custe o que custe. Todas as organizacións, desde empresas privadas a administracións públicas, séntense impelidas a incorporar ferramentas deste tipo sen protocolos nin reflexión; sen ser plenamente conscientes dos seus riscos e obrigacións legais. É coma se habería un medo para quedarse atrás se non o fan".

"Na nosa experiencia", continúa Salgado, "detectamos que moitas empresas fan uso da IA sen supervisión dos cargos directivos. Pero é fundamental lembrar que o que se faga dentro dunha organización é responsabilidade desa mesma empresa, e isto afecta a toda a súa estrutura. Debe haber un cumprimento normativo porque as responsabilidades legais e os custos económicos serán organizativos".

Para o avogado coruñés, o primeiro paso fundaméntase en saber que usos da IA están a executarse dentro da organización. "É necesario coñecer en que tarefas se utiliza, que contidos está a xerar e con que información está xa tratando. A partir de aí, débese iniciar a súa regularización: determinar regras estritas internas para todos os traballadores que estean revisadas e adecuadas á lei, tanto na normativa de protección de datos como o Regulamento de IA ou a Lei de Propiedade Intelectual, entre outras".

Se se lle pregunta a Víctor Salgado polo principal risco en materia de seguridade dixital, teno claro: "Os riscos de adestramento destas ferramentas son moi altos. Cando introducimos consultas, datos ou documentación nestas intelixencias artificiais debemos asumir que todo ese contido vai ser utilizado para adestrar á propia IA. Dá igual se é ChatGPT, Copilot, Google Gemini… Se compartimos información sensíbel, hai que asumir que vai formar parte do sistema e que poderá incluso ser obxecto de extracción por terceiros".

Ese risco de adestramento anticipa que calquera dato envorcado poderá ser usado pola plataforma, tamén os segredos de empresa, e estará dentro da súa estrutura informativa na nube. "Só se utilizamos unha IA de software libre instalada enteiramente nos nosos equipos garantimos que a información estea cento por cento baixo o noso control; non sairía do computador", expón Salgado.

Salgado explica que a clave desta tendencia pasa por entender a relevancia dos protocolos internos das organizacións. "É lícito querer utilizar e espremer ao máximo a IA: é unha das tecnoloxías máis potentes que desenvolveu a humanidade, pero debemos aprender a utilizala adecuadamente para evitar males maiores", expón Víctor Salgado, engadindo que "para iso mesmo deséñanse os códigos internos de regulamento de uso, entendidos como documentos que racionalizan os procesos de traballo e, sobre todo, informan e forman ao persoal, de tal maneira que se saiba sempre o que se pode e non se pode facer dentro da súa rutina laboral".

"Todas as intelixencias artificiais", conclúe Salgado, "obrígannos a pensar a relación entre as organizacións e a tecnoloxía. E se queremos facer un bo uso delas, con todos os seus enormes beneficios, temos que revisar e regular os novos procesos de traballo que se están desenvolvendo en pequenas, medianas e grandes estruturas laborais". ■

Contidos en formato pequeno e a pé de rúa

Curtocircuíto transfórmase en festival de verán e volve ás rúas no mes de xullo

O Festival Internacional de Cinema Curtocircuíto, organizado polo Concello de Santiago de Compostela (Compostela Cultura), celebra a súa vixésimo segunda edición cunha renovación de modelo e un adianto de datas. O evento celebrarase entre o 1 e o 6 de xullo e volve ás rúas, coa proposta de xerar espazos de intercambio entre a cidadanía e os artistas nos que compartan e reflexionen sobre o seu traballo en materia de contidos, segundo confirmou a concelleira de Capital Cultural, Míriam Louzao.

Pola súa banda, o director artístico de Curtocircuíto, Pela del Álamo, apuntou que "devolver Curtocircuíto ao seu formato orixinal é un bonito reto que sen dúbida abrirá o festival a un público máis diverso". Engadiu que "os cinemas de verán historicamente foron un espazo ideal para facer comunidade e propiciar a convivencia entre veciños e visitantes, achegando a cultura e o pensamento de forma accesible e interxeracional".

A organización aposta entón por recuperar a identidade orixinal do certame e, aproveitando os recursos que ofrece a cidade de Compostela e a súa singularidade patrimonial, pretende "devolver á cidadanía unha proposta curatorial que non priorice a novidade e a competición senón o intercambio entre a comunidade creadora e a veciñanza".

▲ O director artístico de Curtocircuíto, Pela del Álamo

O festival manterá unha programación internacional e interdisciplinar que seguirá tendo o cinema como eixo principal. Ademais de manter as seccións competitivas Planeta GZ, Supernova e Cosmos, o encontro e convivencia entre artistas, cineastas e público serán o punto de partida para xerar lugares de debate, reflexión e coexistencia co público fóra das estruturas competitivas.

O novo modelo de festival combinará a súa programación nas sedes habituais coa presenza no espazo público de Compostela. As prazas e as rúas da cidade servirán como anfiteatros naturais nunha aposta por devolver o espazo público á cidadanía e ofrecer alternativas á imaxe máis turística da capital galega. Na súa próxima edición, as actividades de Curtocircuíto desenvolveranse en espazos xa coñecidos como o Auditorio de Galicia, Teatro Principal, a Facultade de Ciencias da Comunicación da USC ou a Facultade de Psicoloxía e emprazamentos históricos do festival como a praza da Quintana ou a praza de Praterías.

A formación e a presenza nos centros educativos da cidade seguirá sendo un dos acenos de identidade do festival e no seu compromiso por preservar e apostar polos novos talentos e contribuír á formación de novos públicos e pensamento crítico, desenvolverá este ano Curtocircuíto Campus.

Entre o 5 e o 13 de maio levarán a cabo actividades dedicadas en exclusiva á alfabetización audiovisual, a creación de novos públicos e a formación en xeral. Cada edición, máis de 2.000 estudantes participan nestas actividades que reforzan o espírito fundacional do evento.

A programación, dirixida a público infantil, escolar, universitario e profesional, estará dividida nas seccións Teenage Riot e Criaturas, dedicadas á xeración de novos públicos e que contan co apoio de Deleite, e Satélite FÄCOM, en colaboración coa Facultade de Ciencias da Comunicación e o Club de Cinema FACOM. Realizarase tamén a Cátedra Cruz Vermella - USC, na que se ampliará programación con respecto a edicións anteriores e que este ano estará centrada nos aspectos positivos do envellecemento. De novo levará a cabo a Residencia Artística, que conta co apoio da Universidade de Santiago e Cafés Candelas, e que, a través da fotografía, reivindica unha imaxe de Santiago de Compostela que contraste coas representacións tradicionais da cidade. Ademais, nesta nova edición recuperarase a Sección Canteiras, que pon en valor a alfabetización audiovisual e promoción de prácticas que capacitan o alumnado para coñecer, interpretar e expresarse a través da creación audiovisual e a reflexión en torno á linguaxe visual.

Máis datos na web de Curtocircuito (curtocircuito.webflow.io). ■

Por Fernando Suárez, Presidente do CPEIG,
reivindica a frutífera confluencia de celebracións do 17 de maio

Internet e lingua galega: unha alianza de futuro

O 17 de maio celébranse dúas efemérides que, malia naceren en contextos moi distintos, comparten unha profunda dimensión simbólica e práctica para Galicia: o Día das Letras Galegas e o Día de Internet. A primeira é unha homenaxe anual á nosa literatura e á nosa lingua, esa que nos une como pobo e nos conecta cunha tradición cultural milenaria. A segunda, unha xornada para reflexionar sobre as oportunidades e desafíos que nos ofrece o mundo dixital, hoxe xa plenamente integrado nas nosas vidas cotiás. Desde o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), cremos que é precisamente na intersección entre estas dúas realidades onde se xoga boa parte do futuro da nosa lingua.

O galego, como moitas outras linguas minorizadas, enfróntase a un reto fundamental: a súa presenza nos espazos tecnolóxicos. Porque, na sociedade actual, aquilo que non está en Internet, non existe. Se o galego non está nos buscadores, nos asistentes de voz, nas aplicacións móbiles, nos videoxogos ou nas plataformas de formación, corre o risco de quedar fóra do presente... e, por extensión, do futuro.

Neste senso, a tecnoloxía pode ser unha poderosa aliada. A intelixencia artificial, o procesamento da linguaxe natural, os sistemas de recoñecemento de voz e tradución automática, ou os algoritmos de recomendación ofrecen enormes posibilidades para a normalización do galego. Pero tamén esixen acción, compromiso e recursos. A presenza da nosa lingua nas novas ferramentas dixitais non será froito do azar, senón do traballo coordinado entre administracións, universidades, sector tecnolóxico e sociedade civil.

Desde o CPEIG temos clara esta responsabilidade. Por iso impulsamos proxectos que fan do galego unha lingua útil e presente no ámbito tecnolóxico: desde a creación de recursos didácticos ata a colaboración con iniciativas de software libre e plataformas de servizos dixitais que integran o galego como lingua preferente. Defendemos tamén que os algoritmos falen galego, que os datos se etiqueten en galego, que a IA nos entenda e nos responda na nosa lingua. Porque o dereito a vivir en galego debe ser tamén un dereito dixital.

Non se trata de idealizar a Internet nin de negar os seus riscos. A desinformación, a homoxeneización cultural ou a dependencia de grandes plataformas son perigos reais. Pero tamén é certo que nunca antes tivemos tantas ferramentas ao noso alcance para crear, compartir, ensinar e vivir en galego. O reto é saber aproveitalas, con visión estratéxica e con orgullo do que somos.

A mocidade galega vive no dixital, e é alí onde debemos garantir que o galego sexa unha opción real, cómoda e atractiva. A lingua, para sobrevivir, ten que ser útil. E para iso, cómpre que sexa visible, accesible e tecnoloxicamente viable. Por iso, desde o CPEIG seguiremos traballando para que a informática, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico sexan tamén espazos de normalización lingüística. Porque o galego non é só memoria: é unha ferramenta de futuro.

Neste 17 de maio, celebramos pois unha dobre esperanza: a de manter viva a nosa lingua, e a de facelo cunha ollada posta no mundo, nas redes, na tecnoloxía. Conectando pasado e futuro, tradición e innovación, para que o galego teña tamén o seu lugar de seu na sociedade dixital do século XXI. ■

Premio Ada Byron... edición 2025

A enxeñeira Josefina Alonso recibirá a distinción do CPEIG na Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia, o 27 de xuño

Fernando Suárez distinguido na 30ª Noite das Telecomunicacións e a Informática (Barcelona)

O presidente do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e tamén presidente do Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería Informática (CCII), o ferrolán Fernando Suárez Lorenzo, recolleu un recoñecemento na 30ª Noite das Telecomunicacións e a Informática, unha gala organizada polo Col·legi Oficial d'Enginyeria Informàtica de Catalunya (COEINF) e a Associació Catalana d'Enginyeria de Telecomunicació i Tecnologies Digitals no Auditorio de Barcelona para premiar aos mellores profesionais e proxectos do sector TIC.

A distinción foi outorgada pola xunta de goberno do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) vai conceder o Premio Ada Byron da XVII Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia de 2025 á enxeñeira informática Josefina Alonso pola súa "excelencia e innovación" no sector tecnolóxico.

Cunha sólida formación en Enxeñaría Informática, o CPEIG destaca a súa traxectoria profesional na que liderou proxectos de transformación dixital e promoveu a adopción de metodoloxías áxiles en diversas organizacións. "O seu enfoque centrado nas persoas e o seu compromiso coa mellora continua contribuíu de maneira significativa ao avance da enxeñaría informática en Galicia. A súa dedicación e liderado convértena en merecedora do Premio Ada Byron, destacando o seu impacto positivo na comunidade tecnolóxica galega", indicou o presidente do Colexio, Fernando Suárez, salientando que Josefina Alonso é unha defensora activa da inclusión e a equidade no ámbito tecnolóxico, inspirando a futuras xeracións de mulleres enxeñeiras.

Josefina Alonso Nocelo (Xenebra-Suíza, 1977) viviu ata os dez anos en Xenebra, pero a familia regresou a Galicia, concretamente a Ourense, onde residiu ata finalizar a carreira na Escola Superior de Enxeñaría Informática (Campus de Ourense - Universidade de Vigo). Despois comezou a súa traxectoria profesional e trasladouse a Vigo onde leva algo máis de 20 anos establecida.

A enxeñeira conta xa cunha traxectoria profesional de máis de 25 anos centrada no ámbito da innovación tecnolóxica, a calidade de procesos, a transformación dixital e o desenvolvemento do talento na industria. "Desde o meu primeiro contacto coa Enxeñaría Informática sentín que se trataba dunha ferramenta cun enorme poder transformador, non só para desenvolver tecnoloxía, senón para mellorar a vida das persoas. Apaixonábame entender como funcionaban os sistemas, pero aínda máis pensar en como podían poñerse ao servizo de quen os usaban. Sempre crin que a tecnoloxía non ten sentido sen un propósito claro, necesidades reais para facer o día a día máis fácil, máis xusto ou accesible para as persoas", confesa.

Josefina é desde hai tres anos a directora de Operacións no Digital Innovation Hub da Industria de Galicia (DIHGIGAL), situado en Vigo, unha iniciativa que naceu para impulsar a transformación dixital do tecido industrial galego, especialmente en sectores clave como o naval, a automoción, agroalimentario e TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación), funcionando como unha rede de colaboración

COEINF que recoñece así o seu "xeneroso e valioso labor" en defensa e recoñecemento da profesión da Enxeñería Informática. Desde diversas posicións no sector público, Suárez traballou para impulsar a transparencia e a innovación da administración a través de plans estratéxicos de transformación dixital. En canto ao desenvolvemento da profesión, liderou a elaboración do código ético da profesión a nivel estatal, a creación da comisión de xénero ou o selo do CCII para empresas éticas, así como proxectos para garantir o uso seguro das TIC en colectivos vulnerábeis. ■

para conectar industria, centros tecnolóxicos, universidades, startups, empresas tecnolóxicas e administracións co obxecto de conectar talento, tecnoloxía e necesidade empresarial, xerando proxectos de alto impacto.

En DIHGIGAL, Josefina Alonso lidera estratexias orientadas a optimizar procesos industriais mediante a innovación, fomentando a conexión efectiva entre oferta tecnolóxica e demanda empresarial. "Xestiono a execución de proxectos, coordino equipos multidisciplinares, impulso alianzas e acompaño a empresas no seu camiño cara a dixitalización, ademais de traballar estreitamento cos axentes do ecosistema para detectar oportunidades, compartir coñecemento e facer que a innovación chegue a onde máis se necesita", puntualiza.

Anteriormente, e durante 17 anos, Josefina Alonso traballou no Centro Tecnolóxico de Automoción de Galicia (CTAG), onde foi responsábel da Área de Calidade Electrónica e Seguridade Funcional. Desde esta posición, liderou equipos multiculturais en proxectos de estandarización e mellora de procesos de desenvolvemento en electrónica, impulsou a adopción de metodoloxías áxiles e promoveu estándares de excelencia no desenvolvemento de sistemas críticos. Tamén traballou previamente, e durante cinco anos, como enxeñeira de software en SoftwCare, onde se especializou en verificación e validación de software de sistemas críticos en sectores como a aeronáutica e o espazo, experiencia na que se nutriu da Axencia Espacial Europea (ESA), no seu centro de ciencia e tecnoloxía ESTEC nos Países Baixos), participando na validación de ferramentas de software cunha beca en 1999.

Desde 2010, Josefina Alonso combina a súa actividade profesional coa súa vocación formadora en Vitae Consultores, onde imparte formación en metodoloxías áxiles para a xestión de proxectos, comunicación, xestión de equipos e liderado, tanto en empresas como en institucións. Tamén é docente no Máster de Automoción e o Máster de Enxeñaría Informática da Universidade de Vigo e no programa de Expertos Lean do Clúster de Automoción e Mobilidade de Galicia (CEAGA). Ademais, a profesional participou como mentora en 2020 en INSPIRA STEAM da Universidade de Deusto, un proxecto pioneiro para o fomento da vocación científico-tecnolóxica entre as nenas.

Josefina Alonso destaca que se ás mozas lles gusta a Ciencia, a Tecnoloxía, a Enxeñaría ou as Matemáticas, non deben dubidalo nin por un segundo e ir a por elo, confiando no seu talento para ser parte do cambio. "Necesitamos que cada persoa, sexa do xénero que sexa, poida desenvolver a súa vocación en igualdade de condicións. As carreiras STEM non teñen xénero, pero si paixón, creatividade, rigor e visión, e senten ese impulso teñen que saber que poden e que é posible. A igualdade de oportunidades non é unha meta futura, é un dereito presente que debemos seguir defendendo e facendo realidade en cada paso. A diversidade de xénero nos equipos STEM non é só unha cuestión de xustiza, é unha cuestión de calidade, de innovación e de impacto real. Cando se suman distintas miradas, constrúense mellores ideas e atópanse mellores solucións", asegura.

Josefina Alonso recollerá a distinción na XVII Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia que se celebrará o 27 de xuño no Hotel OCA Puerta del Camino de Santiago. O evento é un punto de encontro entre os colexiadas/os do CPEIG e un gran número de empresas e profesionais TIC de Galicia, que conta cunha destacada participación de cargos empresariais, institucionais e políticos e é un referente para o sector. ■

O CPEIG terá unha vogalía no Consello Galego de IA

O Consello Galego de Intelixencia Artificial constituíuse o pasado 25 de abril nun acto celebrado na Biblioteca América da Universidade de Santiago (USC), co propósito de desenvolver unha IA adaptada ás necesidades específicas de Galicia. O organismo contará cunha vogalía do CPEIG.

Concibido para asesorar e impulsar a Intelixencia Artificial en Galicia polo seu carácter de máximo órgano colexiado de participación pública, privada e do coñecemento, o Consello permitirá reforzar o obxectivo de desenvolver e aplicar a IA con eficacia e seguridade para as persoas. Para iso, buscará identificar de posibles barreiras e desafíos no deseño de sistemas de IA.

Completando a **dixitalización** das nosas **lonxas** e **confrarías**

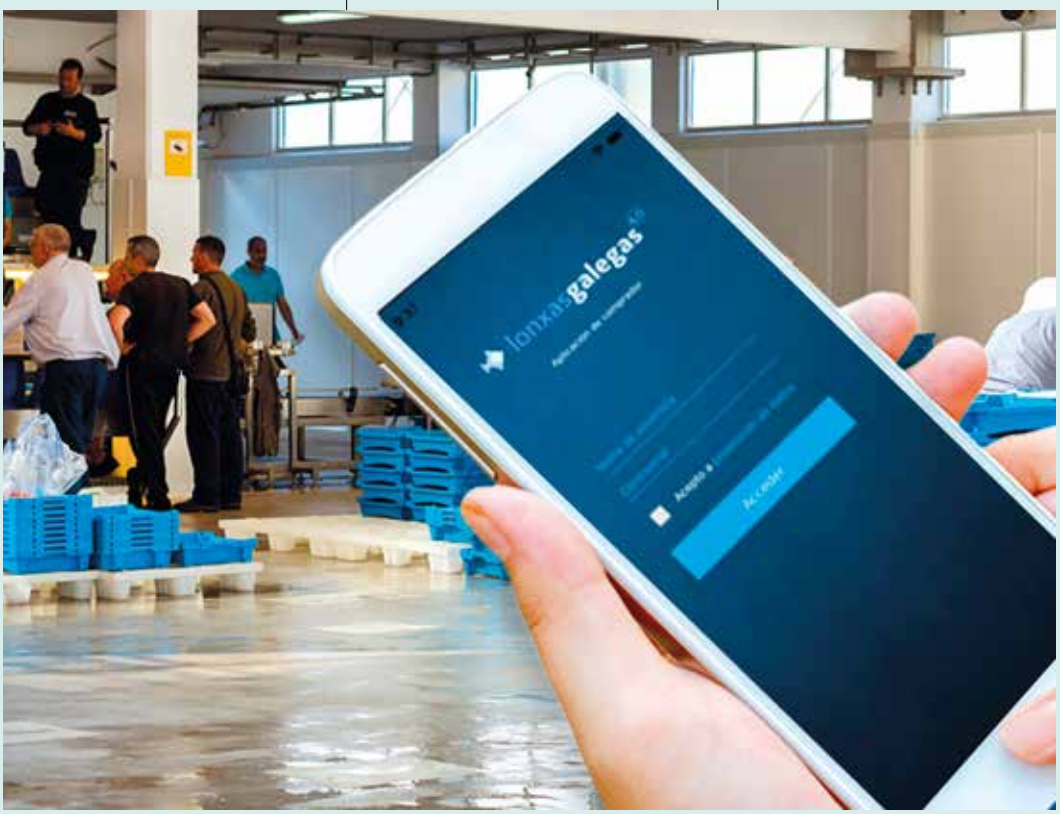
LONXAS 4.0 xestionou unha media superior ao millón e medio de transaccións e un negocio de 80 millóns de euros anuais

As lonxas e confrarías de Galicia afrontan neste momento a segunda fase do proceso de modernización tecnolóxica, que completará a dotación a todas as instalacións e entidades das solucións tecnolóxicas de comercialización e xestión previstas no proxecto LONXAS 4.0.

A iniciativa, impulsada pola Consellería do Mar e a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, arrancou en 2018 coa posta en marcha dunha plataforma tecnolóxica única que integra os sistemas de xestión (XESLON), e os de poxa e comercialización (SISCOM).

Dende aquel momento, e ata 2024, incorporáronse ao modelo 36 lonxas e centros de venta de Galicia e 38 confrarías de pescadores e asociacións sectoriais. Ao mesmo tempo, incorporáronse novas funcionalidades e cambios que foron produto, en boa medida, das achegas e suxestións das persoas usuarias.

Na segunda fase, que se prolongará ata o mes de xuño, está prevista a implantación da solución de comercialización en 20 novas lonxas e centros de venta e da solución de xestión en 32 novas confrarías, entidades xestoras de lonxas e centros de primeira venda. 18 están na provincia da Coruña; 6 en Lugo e 8 en Pontevedra. Con estas incorporacións darase cobertura total ás necesidades de todos os axentes do sector con alcance por parte da Consellería do Mar.



Comercialización

SISCOM permite a participación de compradores a través de dispositivos móbiles, mesmo de persoas que non asisten fisicamente á lonxa. Os compradores seguen o proceso dende o lugar no que se atopen a través dunha aplicación na que poden observar a evolución do prezo de cada lote e poxar no momento que consideren.

A media de transaccións realizadas por este sistema nos últimos anos superou o millón e medio, o que dá unha medida da súa capacidade. A cifra máis alta rexistrouse en 2022, con cerca de dous millóns de transacción. O volume de negocio xestionado superou os 80 millóns de euros de media. Dende o inicio do proxecto, comercializáronse 196 especies diferentes capturadas por máis de 6.000 unidades de pesca: embarcacións, marisqueo a pé e acuicultura).

Nesta segunda fase está previsto perfeccionar o portal web para que, ademáis de servir como canle de entrada para todos os usuarios, permita

publicitar e dar máis visibilidade á oferta de produto, facilitar as compras e ampliar os clientes potenciais.

Xestión

A solución XESLON permite a dixitalización do proceso de emisión de notas de entrega, facturación e contabilización por parte das confrarías, xestores de lonxas e centros de primeira venta. Permite tamén seguir a rastrexabilidade e xestión completa de toda a información relativa ao proceso de comercialización, dende o pesado ata a emisión de notas de entrega e facturas finais para compradores e vendedores. Tamén inclúe a xestión contable e de impostos, así como a xestión interna das propias confrarías.

Dende a posta en marcha, o sistema permitiu procesar máis de 7 millóns de notas de venta, cun valor de facturación de 388 millóns cara aos clientes e 346 millóns cara aos provedores.

Para o desenvolvemento do proxecto ata 2024 investíronse máis de 8,3 millóns de euros, dos que 6,3 millóns foron para a implantación, soporte, evolución e mellora dos sistemas de comercialización e xestión e os dous millóns restantes foron para a mellora da conectividade de lonxas e confrarías e dotación dos equipos de comunicacións necesarios. A segunda fase, que remata este ano, implicará un investimento de 1,6 millóns de euros. ■

En marcha o 5º Curso Superior en Ciberseguridade da AMTEGA e a EGAP

A Escola Galega de Administración Pública (EGAP) acolleu o pasado 29 de abril a apertura das actividades da quinta edición do Curso Superior en Ciberseguridade, organizado pola AMTEGA e a Escola, en colaboración co Centro Criptolóxico Nacional (CCN).

A directora da EGAP, Sonia Rodríguez-Campos; o director da área de infraestruturas e seguridade da AMTEGA, Adrián Lence Paz; o xefe da subárea de seguridade da AMTEGA e director do curso, Gustavo Herva Iglesias, e a avogada experta en ciberdereito, Noemí Rodríguez García, foron as persoas encargadas de abrir as actividades.

A directora da EGAP, Sonia Rodríguez-Campos, destacou a importancia da formación en materia de ciberseguridade dirixida ao persoal empregado público incidindo en que ante as novas ameazas xurdidas co avance da administración telemática "unha das mellores ferramentas das que dispoñemos para defendernos é contar cun persoal empregado público especializado, formado e preparado para salvagardar a confianza nos servizos públicos". Ademais, salientou que desde a Escola estase a traballar desde hai anos para ofrecer unha oferta formativa actualizada e reforzada en materia de novas tecnoloxías e ciberseguridade "co fin de dar resposta á demanda de profesionais que garantan a seguridade das persoas e dos servizos prestados aos cidadáns e para conseguir unha Administración máis eficiente, segura, accesíbel e transparente".

Pola súa banda, o xefe da subárea de seguridade da AMTEGA e director do curso, Gustavo Herva Iglesias, sinalou que "este é un curso xa plenamente consolidado, que ten formado a máis de 260 empregados públicos de distintas administracións galegas, o que nos anima a seguir traballando na formación e actualización do persoal empregado público neste eido tan crítico como é a seguridade da información e da contorna dixital". Gustavo Herva Iglesias destacou, ademais, que desde hai anos a Xunta de Galicia "fixo da colaboración a pedra angular das súas accións en materia de ciberseguridade" e salientou os acordos co Centro Criptolóxico Nacional (CCN) e co Instituto Nacional de Ciberseguridade (INCIBE), "que permiten, por exemplo, a implantación de ferramentas proporcionadas polo CCN, que están a ser empregadas polas nosas administracións con eficacia, grazas en parte á formación que reciben os nosos profesionais". Gustavo Herva salientou tamén que a capacidade de resposta ante os incidentes de ciberseguridade "baséase, en boa parte, no adestramento do persoal, a través de iniciativas como esta que hoxe inauguramos, así como na colaboración e unha visión compartida fronte a esta ameaza común".

De seguido, a avogada experta en ciberdereito, Noemí Rodríguez García, impartiu unha clase maxistral. ■

Celebrando as Letras dende a terra das Pandeireteiras de Mens

A sesión extraordinaria da RAG polo 17 de maio poderá seguirse en Academia.gal

Pandereteiras de Mens. Foto Real Academia Gal

A Real Academia Galega celebrará a sesión extraordinaria e pública do Día das Letras Galegas no Centro Cívico e Cultural de Malpica de Bergantiños, concello natal das Pandeireteiras de Mens, nas que personifica este 17 de maio que lles dedica ás cantareiras e á poesía popular oral canda Adolfina e Rosa Casás (A Vila da Igrexa, Cerceda) e Eva Castiñeira (Agranzón, Muxía).

Durante o pleno, que arrincará ás 12:30 horas, pronunciaranse as alocucións académicas de Ana Boullón, impulsora da candidatura; Antón Santamarina, coautor do Cancioneiro Popular Galego xunto a Dorothé Schubarth; e o expresidente da RAG Xesús Alonso Montero. A parte musical contará coas Tanxugueiras, en palabras da entidade "exemplo senlleiro dos novos vieiros da tradición reinterpretada dende a modernidade". A sesión extraordinaria da RAG é de entrada libre ata completar a capacidade do auditorio e poderá seguirse en directo dende Academia.gal.

O programa reivindicará dous esteos fundamentais da lingua e da cultura de noso: "O legado de tantas mulleres do pobo que, coma as que protagonizan estas Letras colectivas, foron principais creadoras e transmisoras da poesía popular oral, e mais a súa continuidade en novas voces como as de Aida Tarrío e Olaia e Sabela Maneiro, que lles abren á tradición e á lingua novos e exitosos vieiros creativos".

A entidade lembra que o do 17 será o segundo acto da RAG co gallo das Letras Galegas 2025, tras a presentación da nova edición de Primavera das Letras (primaveradasletras.gal), o seu proxecto web para o público infantil, no concello natal de Rosa e Adolfina. O alumnado do CEIPP Celso Emilio Ferreiro de Cerceda protagonizou o pasado mes de marzo a estrea da peza teatral As Ferreñas (en vivo e en directo), escrita por Paula Carballeira –autora gañadora do Premio Nacional de Literatura Dramática– e ilustrada por Nuria Díaz. A edición dixital do texto pode descargarse en primaveradasletras.gal, onde tamén se ofrecen actividades interactivas, fichas para colorear, marcapáxinas e chapas sobre as cantareiras. A terceira gran cita das Letras terá lugar xa no outono en Muxía. A terra onde naceu e medrou Eva Castiñeira será punto de encontro de especialistas que afondarán en novas olladas arredor do fenómeno das cantareiras e a poesía popular oral.

As Letras na Rede

A RAG recorda tamén que alén das actividades presenciais, celebra as Letras "con intensidade na Rede" e "con contidos para todas as idades". Mentres Primavera das Letras pon o foco no público máis novo, a sección das Letras Galegas 2025 de Academia.gal ofrece diversos contidos, entre eles a serie documental web *Se canto é porque quero*, que pode verse ademais dende este luns en Agalega.gal e que será emitida na

Homenaxe á tradición oral (e cantareira)

Con motivo do Día das Letras Galegas, edición 2025, a RAG acordou render homenaxe ás cantareiras Adolfina e Rosa Casás (Cerceda), Eva Castiñeira (Muxía) e ás Pandereteiras de Mens, Manuela Lema Villar, Prudencia e Asunción Garrido Ameijende, de Malpica de Bergantiños.

Adolfina (1912-2009) e Rosa (1913-2005) eran tía e sobriña, coñecidas na contorna pola súa arte como cantareiras e tocadoras. Rosa emigrou a Inglaterra nos 60 e nos anos 80 as dúas volveron xuntarse recobrando o seu xeito de tocar.

ega

Adolfina e Rosa Casás Rama. Foto Real Academia Galega

G2 o 15 de maio ás 22:30 horas. Tamén en clave audiovisual, A RAG estreará este mes varios episodios da serie *O Seminario de Onomástica responde,* dedicados a topónimos relacionados coas protagonistas deste 17 de maio: *A Vila da Igrexa, Cerceda, Mens, Malpica de Bergantiños e Muxía.*

Por que non hei de cantar? é a proposta do servizo de publicacións da Academia. A edición, ao coidado do musicólogo Manuel Rico Verea, repartirase entre os asistentes ao pleno extraordinario dese día e poderase descargar tamén na web da RAG. O volume ofrece de maneira breve e didáctica unha aproximación ás recolleitas dos corpus da literatura popular de Galicia e á historia dos cancioneiros que reproducen as melodías tradicionais de Galicia, cunha primeira parte dedicada ás cantareiras homenaxeadas e unha final a Dorothé Schubarth, outra figura relevante nestas Letras Galegas como recompiladora de referencia: a etnomusicóloga suíza gravou, ordenou e catalogou os versos e as melodías que lles escoitou a preto de 600 informantes de todo o país entre finais dos anos 70 e os 80 do séculos XX. Co traballo que realizou en colaboración con Antón Santamarina, considerado a biblia dos cancioneiros, a estudosa foi quen de facer agromar "tempos novos para a lírica e a música de tradición oral que transmitiron os últimos informantes dunha sociedade galega de cambios abruptos vividos durante o século XX", valora Rico Verea.

Tres epicentros do canto e do baile

De acordo cos seus estatutos, a Real Academia Galega personificou a celebración do vindeiro 17 de maio nas catro Pandeireteiras de Mens que faleceron hai máis de dez anos: Manuela Lema, Teresa García Prieto e Prudencia e Asunción Garrido Ameixenda. Xunto a Adela Rey Torrado e Teresa Lema Varela, constituíron o primeiro grupo de cantareiras tradicionais que espallaron polo mundo adiante a poesía popular oral, tras se integraren nos anos 70 do século pasado na Agrupación Folklórica Aturuxo da Coruña. Todas elas son naturais dunha parroquia, e, segundo salienta a RAG, "proveñen dunha comarca extraordinariamente rica no tocante á tradición oral e escenario de múltiples recollas en distintos momentos históricos".

A comezos dos anos 80, Dorothé Schubarth recollería pola súa banda numerosas composicións a varias das Vellas de Mens, aínda que son Rosa e Adolfina Casás Rama as informantes que máis coplas achegaron ao seu *Cancioneiro Popular Galego*. A musicóloga tamén visitou Muxía, outra terra especialmente fértil no que atinxe á cultura que une música e poesía popular oral, pero naquela altura había xa tempo que Eva Castiñeira vivía na Coruña. A súa voz, xunto á de Florencio da Fontaneira, o Cego dos Vilares, sería rexistrada para sempre no disco Recolleita Vol I (1981), ao coidado de Pablo Quintana e publicado polo selo Ruada. A "descuberta" de Eva foi froito dunha afortunada casualidade, ao ela traballar como asistenta doméstica na casa de Martín Fernández Maceiras, un dos co-fundadores da discográfica. Canda a súa irmá Engracia, Eva Castiñeira protagonizou outro fito do cancioneiro popular cando, no verán de 1981, as dúas compartiron escenario co lendario Milladoiro no pavillón de deportes de Riazor. Por primeira vez na historia, unhas pandeireteiras participaban nun concerto dun grupo folk. ■

Eva Castiñeira (1926-2010) era veciña do lugar de Agranzón en Muxía e cantaba desde pequena nas romarías. Convidada polo grupo Milladoiro, foi a primeira pandereteira en subir a un escenario cun grupo folk, nun concerto celebrado no pavillón de deportes da Coruña.

As Pandereteiras de Mens foron cinco labregas desta parroquia malpicá. Dúas delas (Adela e Teresa) non poden ser homenaxeadas o falecer hai menos de dez anos. Recibirán o recoñecemento Prudencia Garrido (1905-1993) e a súa irmá Asunción Garrido (1915-2007), ademais de Manuela Lema Villar (1913-1993). Cando algunha xa superaba os 80 anos, viaxaron por Europa e América coa súa música acompañando, a partir de 1972, a Agrupación Folclórica Aturuxo.

Eva Castiñeira. Foto Real Academia Galega ▶

A nosa lingua tamén ten o seu espazo en TikTok

TikTok asegura estar a celebrar o Día das Letras Galegas 2025 destacando o crecente protagonismo do galego na súa plataforma, especialmente no seu coñecido feed Para Ti. Segundo sinalan, a dedicación deste ano ao cancioneiro popular galego e á transmisión oral do patrimonio cultural encaixa "perfectamente coa comunidade de TikTok", onde milleiros de persoas comparten aspectos das súas culturas para que outros as coñezan e valoren.

A plataforma salienta que vídeos relacionados coa historia da emigración galega ou recomendacións de lectura en lingua galega están a chegar a unha audiencia global de máis de mil millóns de persoas, grazas a cancelos como #galego (con máis de 43 mil publicacións) e #galegosnotiktok (con máis de 32 mil).

Ademais da vertente cultural, TikTok subliña o seu papel como ferramenta útil para as pequenas e medianas empresas galegas que desexan ampliar a súa presenza dixital.

Como exemplo galego, destacan o caso da Libraría Clarión, unha libraría de Carballo e rexida por Eva, quen leva máis dun ano compartindo recomendacións de libros en galego e o seu día a día na plataforma, interactuando coa comunidade. Segundo explica, dende o verán de 2024, dúas ou tres persoas que ven o perfil cada día encárganlle produtos ou visitan a libraría por referencias vistas en TikTok. Incluso recibe visitas de lugares afastados de Galicia e doutros puntos de España. ■

En Internet sempre é 17 de maio

O CCG lanza Agora vou cantar eu

Agora vou cantar eu é o libro co que o Consello da Cultura Galega (CCG) contribúe á celebración do Día das Letras Galegas, este 17 de maio. Pretende ser unha homenaxe ás mulleres creadoras e transmisoras da poesía popular cantada. A obra, coordinada e editada pola antropóloga e musicóloga Beatriz Busto Miramontes, divídese en dúas partes: dunha banda, unha escolma de textos e un estudo crítico a cargo desta investigadora xunto cunha antoloxía que se mergulla no Cancioneiro popular galego, para seleccionar textos recollidos nos anos oitenta por Dorothe Shubarth e Antón Santamarina; e da outra, unha ducia de ilustracións realizadas por Cestola na Cachola (Xoana Almar e Miguel Peralta) que contan con códigos QR desde os que se poden ver e escoitar as catorce cantareiras así como seguir os textos a través das transcricións.

"O libro foi entendido como un proxecto transmedia, por iso todo o contido está recollido nun espazo web que xa está accesíbel" explicou Manuel Gago, coordinador da Unidade Divulgación e Contidos Dixitais do CCG.

En palabras de Beatriz Busto, serve de homenaxe "a todas aquelas mulleres que cantaron, tocaron e bailaron, e mantiveron en circulación a nosa cultura popular e aseguraron a súa supervivencia".

Trátase dunha edición non venal que conta con 500 exemplares numerados, pero hai tamén edición dixital tal e como explicou Manuel Gago na presentación. A través dun espazo web específico (en consellodacultura.gal) pódense descargar as ilustracións, o estudo crítico e a antoloxía, pero tamén escoitar as 14 cantareiras destacadas e xeolocalizar as 94 que conforman a antoloxía. ■

O canto tradicional galego... tamén nos nosos dispositivos

A 15ª edición do Concerto das Letras retransmitirase na web do CCG e en AGalega.gal

A 15ª edición do Concerto das Letras Galegas do Consello da Cultura Galega (CCG) celebrarase este ano en Carballo "en recoñecemento á riqueza que o canto tradicional ten tanto neste concello coma na comarca bergantiñá", segundo explicou presidenta do CCG, Rosario Álvarez, que estivo acompañada na presentación polo alcalde da localidade, Evencio Ferrero. Indicaron que a cita fai "un percorrido pola xeografía galega a través das melodías tradicionais cunha posta en escena contemporánea". Como de costume retransmitirase pola CRTVG e en liña a través da web do CCG.

Na rolda tamén participaron o director do Arquivo Sonoro de Galicia, Alejo Amoedo; a xefa de Comunicación Corporativa da CRTVG, Marta Fernández, e a concelleira de Cultura de Carballo, Maruxa Suárez.

Entre as novidades desta edición destaca que o concerto estará a cargo de Do Bertau, unha formación coordinada por Richi Casás, creada expresamente para esta ocasión e integrada por 11 artistas de distintos eidos musicais.

Como dixemos, o concerto, de entrada libre e gratuíta, terá lugar no Pazo da Cultura de Carballo o 16 de maio (20:30 horas) e poderá seguirse en directo desde a web do CCG (consellodacultura.gal) e o Día das Letras Galegas na G2. E tamén na plataforma AGalega.gal.

O programa

O Concerto das Letras Galegas arranca coa Comparsa de Mens, en Ordes, recuperada a través das gravacións clásicas feitas primeiro por Alan Lomax cando chegou a Galicia nos anos 50 enviado pola discográfica Columbia e, dúas décadas despois, pola musicóloga suíza Dorothé Schubarth. Séguelle unha xota de Maruxa das Cortellas, unha das máis sobranceiras informantes en Galicia do toque de pandeiro. No programa destaca tamén o canto de Nadal de Rosa e Adolfina Casás, un dos poucos cantos deste tipo que se conservan en galego. Tamén se escoitaran as Mulleres de Gharghamala, un grupo de cantadoras e tocadoras de Mondariz que seguen mantendo viva a chama da tradición. Do sur da provincia de Pontevedra pasarase ao sur de Ourense para escoitar o canto de canteiros de Faramontaos, que nesta ocasión soará na voz de Tanea. Na recta final do concerto escoitaranse dúas pezas de Cervantes, cantadas a capela nas voces das tres integrantes de Bouba Pandeireteiras sen o acompañamento da banda. Poñen o ramo ao concerto dúas pezas de Santa Mariña, unha xota e unha muiñeira recollidas por Dorothé Schubarth ás veciñas camariñás.

"Sempre concibimos o concerto como un proxecto colaborativo e este ano puxemos aínda máis o acento no colectivo xa que, grazas á mestría de Richi Casás, créase unha banda efémera de 11 artistas que lle da impulso a esta proposta" explicou na rolda Rosario Álvarez. Alejo Amoedo destacou que o Concerto das Letras Galegas "escolma nesta ocasión arredor dunha ducia de pezas do amplo legado recollido nos cancioneiros para ofrecer, cunha envoltura de jazz a cargo de Do Bertau, muiñeiras, comparsas, xotas, pasodobres e outros tipos de cantos tradicionais de diferentes zonas de Galicia". Pola súa banda, Evencio Ferrrero agradeceu na rolda a elección a elección de Carballo para este concerto que "nos permite honrar á nosa tradición desde a comarca de Bergantiños, que ten unha fonda raigame de música tradicional con moitas persoas que serviron de fonte na que beberon os novos valores da música tradicional galega".

O concerto poderá seguirse en directo a través do web do CCG no día do concerto e "na segunda canle da TVG no marco da programación especial do Día das Letras Galegas e despois quedará a disposición da cidadanía na plataforma dixital agalega.gal" explicou Marta Fernández. ■

De Letras Galegas e outras cuestións de relevancia

Cultura anuncia vantaxes para as empresas que aposten polo galego e unha iniciativa IA para celebrar o Ano Castelao

Coincidindo co mes das Letras Galegas, o Goberno galego, a través do conselleiro de Cultura, José López Campos, presentou unha serie de medidas para fortalecer a presenza e o uso da lingua en todos os ámbitos da nosa vida diaria, e tamén nas novas ferramentas dixitais, de uso referencial para as novas xeracións, e tamén para as non tan novas. Inclúese neste paquete de iniciativas a creación dun selo para impulsar o galego a nivel empresarial ou iniciativas de Intelixencia Artificial para conmemorar o Ano Castelo. No eido do audiovisual, salientou que a Xunta seguirá traballando para consolidar "Galicia como un gran escenario de rodaxes elevando as axudas ata case 7M€".

O selo

O conselleiro anunciou que a Xunta porá en marcha un selo de recoñecemento para impulsar o uso da lingua no ámbito socioeconómico. Explicou que as empresas comprometidas co galego terán vantaxe na concesión de axudas e nos procedementos do Executivo autonómico. Para iso, tal e como informou, impulsarase a creación dun selo que poderá terse en conta nas convocatorias e que, ademais, servirá como criterio de desempate. "Somos conscientes da necesidade de fomentar o uso da lingua galega en toda a sociedade e por iso apostamos por unha nova medida de acción inmediata que se suma as xa anunciadas como os cursos para estranxeiros ou para o persoal sanitario e que permita outorgarlle unha maior visibilidade e prestixio", apuntou o conselleiro.

Impulso ao sector do libro e Ano Castelao (IA no Gaiás)

López Campos anunciou que a Consellería de Cultura, Lingua e Xuventude continuará co seu apoio a sectores estratéxicos como o do libro e co impulso este ano dunha ambiciosa programación enmarcada na celebración do Ano Castelao.

"Unha das pezas centrais desta programación será a experiencia inmersiva que inauguraremos no Museo Gaiás no mes de xuño", avanzou o conselleiro. Esta proposta permitirá, a través da Intelixencia Artificial, que cada visitante teña a oportunidade de interactuar con este ilustre persoeiro. Trátase dunha mostra que, tal e como explicou López Campos, encádrase na liña de traballo posta en marcha pola Cidade da Cultura no eido dixital e das tecnoloxías e que continuará este ano co remate das primeiras obras no Centro de Artes Dixitais de Galicia, un proxecto pioneiro que permitirá aproveitar as oportunidades creativas do Gaiás xunto coa ventá de posibilidades que as tecnoloxías dixitais están ofrecendo como motor de desenvolvemento cultural e económico.

Máis dun centenar de actividades para celebrar as Letras Galegas 2025

A celebración das Letras Galegas dedicado ás cantareiras será outro dos fitos da programación deste ano. Ademais dun grande acto nas Torres de Mens, parroquia dunhas das homenaxeadas, o vindeiro 17 de maio, impulsarase tamén un amplo abano de actividades con máis dun centenar de iniciativas para todos os públicos. "Inclúense propostas en bibliotecas, museos ou centros escolares nas que vai poder participar toda a sociedade", sinalou o conselleiro.

O conselleiro anunciou que neste 2025 o importe convocado en axudas ao sector audiovisual chegará a unha cifra próxima aos 7 millóns de euros co obxectivo de "garantir que o futuro do noso sector será tan brillante como o seu presente". Así mesmo, avanzou a reclamación ao Goberno central "dun reparto xusto do fondo para o fomento da produción e difusión das linguas cooficiais" co obxectivo de fomentar o cine en galego e evitar discriminacións fronte a outras linguas.

Apoio aos videoxogos

No marco das industrias culturais, López Campos anunciou que se ampliará o apoio a outros sectores artísticos como a dos videoxogos. "Este ano resolvemos a primeira convocatoria dotada con fondos propios e imos continuar con este compromiso para poñer en valor todo o talento que emerxe dos centros educativos coa intención de que poida quedar e desenvolverse aquí, na nosa terra e na nosa lingua", apuntou.

Dixitalización do legado de Castelao

A Xunta, a través da Secretaría Xeral da Lingua (Consellería de Cultura), divulgará a figura e o legado de Alfonso Daniel Rodríguez Castelao a través dunha decena de publicacións ao longo deste 2025, dentro das accións da programación do Ano Castelo, co que o Goberno galego conmemora o 75 aniversario do ilustre escritor, debuxante e político rianxeiro. Así o deu a coñecer o secretario xeral da Lingua, Valentín García, na presentación dunha destas obras, Celebrando a Castelao. O artista polifacético, de Rubén de Lis.

García anunciou que, ademais desta obra de Rubén de Lis, da que gabou a súa "habilidade para construír unha interpretación emocional e artística da figura de Castelao", o Goberno galego apoiará a publicación, por vez primeira na historia, da dúas edicións da obra teatral Os vellos non deben de namorarse. A Secretaría farao en colaboración coa Deputación de Pontevedra, a Fundación Castelao e Galaxia. Precisamente, con esta editorial, que tamén está a celebrar os seus 75 anos de existencia, levará a cabo a publicación da correspondencia inédita do escritor de Rianxo.

Ademais destas dúas obras, o Goberno galego apoiará a edición dos discursos institucionais de Castelao da man da Fundación Castelao e tamén levará a cabo a dixitalización da documentación sobre o Estatuto de 1936, en colaboración co Instituto Padre Sarmiento. Engadiranse á esta listaxe de publicacións prevista ao longo deste ano, a incorporación de fondos dixitalizados sobre o autor de Sempre en Galiza na Biblioteca dixital de Galicia, Galiciana.

Premiada unha mostra interactiva sobre as cantareiras

A Secretaría Xeral da Lingua deu a coñecer os centros educativos gañadores do concurso do Día das Letras Galegas 2025, dedicado ás cantareiras e a poesía popular, que recaeron no colexio Celso Emilio Ferreiro de Cerdeda, na Coruña, e no instituto Castelao, de Vigo. Neste último centro celebrouse o pasado 5 de maio o acto de entrega do premio na modalidade de Ensinanza Secundaria, Bacharelato, Formación Profesional e Ensinanzas Especiais, no que participou o secretario xeral da Lingua, Valentín García.

García salientou a "beleza estética e a harmonía" de ambas as dúas exposicións, tanto na modalidade do instituto Castelao que gañou co proxecto *Canta que cadramos ben*, como na categoría de Educación infantil e Primaria, onde resultou gañadora a do colexio Celso Emilio Ferreiro coa mostra que leva por título *Cantareiras: poesía popular oral*. As dúas iniciativas están complementadas, ademais, cunha guía didáctica.

En concreto, á mostra *Canta que cadramos ben* valorouse que "ofrece un contidos capaces de configurar distintos aspectos do panorama tradicional, coa poesía popular oral e as cantareiras como un canto ao pasado máis inmediato pero tamén ao presente". Mentres, na exposición *Cantareiras: poesía popular oral* fíxose fincapé no seu carácter integrador e inclusivo co emprego de técnicas e recursos diversos, entre os que se atopan códigos QR ou pictogramas.

Palmarés do VII Concurso de Podcasts-Radio na Biblio

A Consellería de Educación publicou os gañadores do VII Concurso de Podcasts-Radio na Biblio, que convoca en colaboración coa Radio Galega. Oito centros educativos da Baña (CPI de San Vicente), Bueu (CEIP da Torre), Cospeito (CPI Virxe do Monte), Ferrol (CEIP San Xoán de Filgueira), Laza (CEIP O Castiñeiro), Malpica de Bergantiños (CEIP Milladoiro), Vedra (CEIP Ortigueira) e Vilagarcía de Arousa (CEE de Vilagarcía) álzanse cos galardóns deste certame, que nesta edición está dedicado ás cantareiras e á poesía popular oral, ás que se lle rende homenaxe co gallo do Día das Letras Galegas 2025.

Deste xeito, a través destes traballos homenaxéase a Adolfina e Rosa Casás Rama (Cerceda), Eva Castiñeira Santos (Muxía), e Prudencia e Asunción Garrido Ameixenda e máis Manuela Lema Villar (as tres Pandeireteiras de Mens, en Malpica, falecidas hai máis dunha década), e rememórase á literatura de base popular, sempre unida á música como tesouro patrimonial colectivo.

Os centros participantes presentaron un podcast en lingua galega cunha duración de entre tres e cinco minutos, que podía ser unha entrevista, unha cuña publicitaria, un espazo de noticias, un faladoiro, un recital, un debate ou un programa monográfico, entre outros.

Os traballos premiados serán emitidos por Radio Galega e serán difundidos a través de Agalegaaudio.gal.

Ramón Santos | propietario da mercería coruñesa *La Crisálida.*

La Crisálida fía o comercio tradicional coa modernidade

— No ano 2019 o deseñador de padróns Ramón Santos colleu a remuda da mercería coruñesa La Crisálida fundada no ano 1942, proxecto empresarial que combinou a esencia do comercio de proximidade cunha face dixital que conseguiu unha grande proxección, con máis de medio millón de seareiros en Instagram e 1,4 millóns de seareiros en TikTok (onde ten vídeos que incluso superan os 20 millóns de reproducións). Quixemos saber máis desta fusión entre o tradicional e o dixital conversando co propietario da «mercería máis seguida do mundo».

– Temos entendido que te fixeches con La Crisálida en 2019, pouco antes de que a COVID-19 azoutase o mundo. Foi a pandemia a que levou a que deses o salto ao dixital ou xa tiñas prevista a creación da tenda en liña?

– Foi consecuencia directa da pandemia. Si que estaba como o runrun aí dende que abrín. Hai moitísimas cousas, estaría guai poder vendelo online. Nunca tes tempo para o online. Ao final, cando a tenda física vai ben... E que tampouco penso que sexa o remedio para todos, eh? Non é o remedio para o comercio local. O comercio local é o comercio local, e iso ten que seguir sendo. A min funcionoume, pero tamén porque a estratexia foi atraer xente á nosa páxina web a través de vídeos, comezando a crecer en redes. Compartindo en redes e xerar o noso propio tráfico.

Na pandemia, esa protopáxina web foi máis pasiva. Fago unha páxina web, subo os meus produtos e espero que chegue a xente. Claro, a xente non chegaba. Era un pedido cada non sei canto.

– A tenda dixital é simplemente un mostrador máis no que despachar ou levoute a vender produtos diferentes?

– É un pouco de todo. Intentamos vender produto novo, que sería iso de despacho. E despois temos os produtos novos que case son exclusivamente online, que son as cápsulas do tempo, os variados de botóns. Agora estamos desenvolvendo outro produto que será un kit para facer a túa propia manta de botóns como as que temos na tenda.

A nosa páxina web está moi ligada ao noso storytelling. Ten que ser reflexo do que sucede nas nosas redes. Cando eu ensino un produto, ten que estar dispoñible na nosa páxina web porque, senón, perdo vendas. Cantos máis ollos te miran, canta máis xente entra, se traduce en conversións, que son os que compran.

– Aínda que o previsible é que vendas a toda España, os pedidos dende o estranxeiro son unha anécdota ou teñen un peso específico?

– Como anécdota, estabamos a falar se cos aranceis de Trump poderiamos seguir a vender a EE.UU., pensando en que non serían tantos os pedidos, pero miramos e eran 30 pedidos mensuais importantes (cando fas un pedido internacional, aproveitas para facer un pedido

maior porque os gastos de envío son maiores). Tamén hai que sumar a América Latina, que é principalmente o noso público (principalmente México e Chile), mentres que en en Europa estamos un pouco invisibilizados. Pero é unha cuestión idiomática. Ao final chegamos a todo o público hispanofalante.

– Como viviches os momentos nos que pasaches de centos de reproducións a ter vídeos que acumulan millóns de reproducións? Lembras o momento da explosión?

– O viviamos con estupor. Non entendíamos que pasaba. Nos estabamos facendo virais e non o sabiamos e iso era ser viral. Aumentaban as vendas online moitísimo, aumentaban as visualizacións, os comentarios, os seguidores... nunha semana fixemos os 10.000 seguidores, pero na semana seguinte chegamos aos 100.000. Era unha pasada! De súpeto ninguén entende nada porque entorno non, en realidade, non estaba sucedendo nada. Estaba sucedendo dentro do teléfono! Nas redes sociais! Na realidade non acontecía nada. Entón decidimos comunicalo. Comunicamos que nos fixemos virais e foi cando a prensa tradicional, que nos dá o status que non nos dan as redes, nos reproduce ese titular e entón vou de xeira por toda a prensa nacional.

– Esta interacción co público, lévate a modificar a oferta de produtos da mercería? Son as redes as que che levan a vender as cápsulas do tempo ou os amigurumis?

–Hai un pouco de todo. Nós lemos moitísimo os comentarios da xente e sobre todo os que son críticos ou os que intentan axudar. Por exemplo, primeiro subía os vídeos con música e lin comentarios que dicían «por favor, non lle poñas música. Aí hai un potencial de ASMR que non estás aproveitando». Eu non era consciente. Quitamos a música e funcionaba moitísimo mellor.

Un comentario que había moitísimo era: «A de tesouros que tes aí!». Pois a estratexia foi compartir estes tesouros coa xente creando estas cápsulas do tempo. É un concepto que xa existe (esta cousa que metes nun monumento ou nun sitio para que sexa aberta aos anos). O simbolismo era que esta mercería tivo o almacén pechado e o abría eu para compartilo coa xente. Este márketing funciona moi ben.

Os amigurumis levan estando de moda neste sector, na mercería, moitísimo tempo. Non é unha cousa só da ExpOtaku, na mercería tamén hai un reduto galo. Os amigurumis funcionaron marabillosamente.

– Aínda que as publicacións en formato vertical en redes sociais é o que mellor parece funcionar no teu caso, tamén publicas contidos noutros formatos máis tradicionais, cunha canle de YouTube e un podcast. Que che levou a explorar tantos formatos?

– Cando empezamos a crear máis contido en formato de vídeo, cando eu tachei a palabra vergoña, e empezo a dar a cara, porque isto era *faceless* total, empezouse a personalizar o proxecto, a falar diante da cámara e ensinar os produtos, e intentamos segmentar por rede social e os vídeos que eran para TikTok non eran para Instagram, e os que eran para Instagram non eran para TikTok, porque entendíamos que tiñan linguaxes diferentes. Entón é cando digo: «Hai que facer YouTube, hai que empezar a crecer en YouTube». Intentamos facer vídeos específicos para YouTube. Agora temos un contido máis homoxéneo, porque este nivel de produción é imposible de soster.

Pasamos ao formato vertical, facemos ASMR... É un contido que non me gusta, pero á xente gústalle moitísimo. E monetiza moito en YouTube, que é no que flipamos.

– Agora que tes xa unha presenza na Internet consolidada, como consideras que impacta no teu negocio?

– Moitísimo. Os días peores do mundo mundial nos que na tenda non entra ninguén, porque está chovendo (os coruñeses son como andaluces, que se caen catro gotas non pasan pola tenda). Ese día veñen aquí co conto de «vin nas redes...». Despois, na venda online, é unha tenda máis, non hai que desprezala. É unha tenda máis en facturación e en todo. Por iso ten dous empregados que se dedican a ela tamén. Estamos crecendo moitísimo grazas a eses ingresos e mesmo puidemos abrir outra tenda física máis.

– O feito de que teñas a mercería máis seguida do mundo parece ser a motivación para que Espasa quixese editar o teu libro Entre botones e hilos (editado por Espasa). Que nos podes adiantar sobre o mesmo?

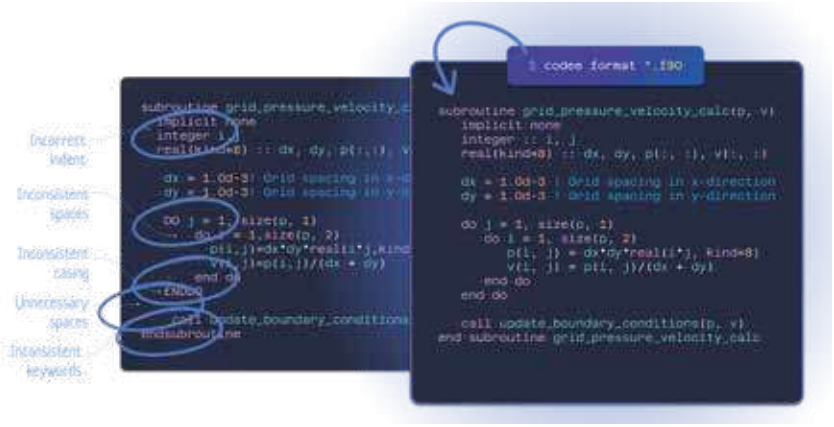
– Neste libro conto a historia da mercería dende o ano 42, que fixemos esa data como apertura (ten intrahistoria), como chego eu á mercería, cal é a miña historia tamén, como está inzada de preciosas casualidades que me levan a estar dentro deste almacén, e como foi o proceso de apertura. Foi unha aventura resumida en 2 meses, pero non foi sinxelo: levaba ano e medio pechado, estaba cheo de caixas e cousas inservibles. Eu tiña claro que ía funcionar.

Tamén conto un pouco de estratexia en redes, como crecemos, como comunicamos esa viralidade, como se difundiu mundialmente por todos os medios arxentinos, por todos os *mass media* españois tamén, dende a Sexta ata a Primeira, Televisión Española, todas as radios... esta historia. Conto un pouco como é a estratexia que seguimos en redes, como nos funciona o contido, que é como facemos... conto todo iso. ■

Innovando de serie

Empresas galegas celebran o mes das Letras con importantes novidades

Codee lanza un formateador de balde para código Fortran

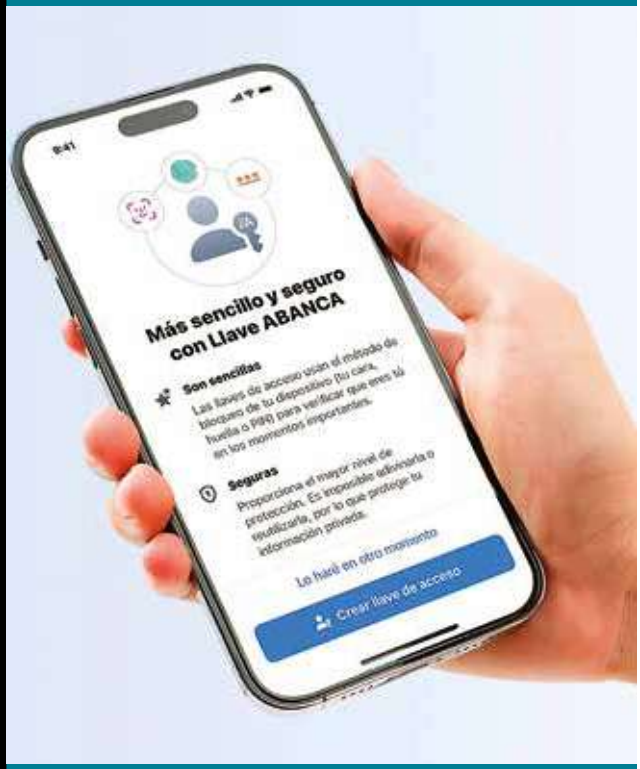


A iniciativa galega Codee (Appentra Solutions), plataforma avanzada para o desenvolvemento de Fortran, anunciou o lanzamento Codee 2025.2, presentando Codee Formatter, o novo formateador de código Fortran gratuíto e creado para fluxos de traballo científicos e de enxeñería modernos.

O equipo de Codee, con sede operativa na Coruña, explicou con motivo deste lanzamento que aínda que existen diversas ferramentas para formatar código Fortran, Codee Formatter foi deseñado para "proporcionar un conxunto integral de funcionalidades, flexibilidade e integración en fluxos de traballo, destacándose así do resto". Este amplo catálogo de vantaxes, que se pode consultar polo miúdo en liña (en codee.com), súmase ás posibilidades de Codee Formatter para complementar o Codee Analyzer, facilitando un camiño sinxelo cara a unha análise máis profunda en termos de corrección, modernización, seguridade, portabilidade e optimización.

Ademais, Codee Formatter permite a desenvolvedores e científicos de Fortran limpar, estandarizar e lograr unha maior consistencia nas súas bases de código ao instante, mellorando a súa lexibilidade, facilidade de mantemento e reducindo as fricións en revisións de código. Trátase, engade o equipo de Codee, dunha ferramenta "rápida, personalizábel e doada de integrar en calquera fluxo de traballo, cunha ampla marxe de adaptación ás *pipelines* de desenvolvemento e con gran capacidade para soportar as versións máis modernas de Fortran (ata Fortran 2023), manexando novas construcións da linguaxe e garantindo estilos de codificación consistentes que melloran a colaboración e reducen erros". ■

Abanca logra a certificación FIDO para o seu servizo Chave



Abanca vén de acadar a certificación internacional FIDO para o seu servizo Chave Abanca, a solución tecnolóxica de verificación de identidade dixital desenvolvida pola entidade galega que permite aos clientes validar operacións en banca móbil de "forma segura e rápida, mediante o método de desbloqueo do seu teléfono".

A certificación FIDO *(Fast IDentity Online)* foi outorgada pola Alianza FIDO, a principal asociación internacional que impulsa estándares de autenticación dixital máis robustos e sinxelos que os contrasinais ou os códigos únicos. Este consorcio está integrado por compañías tecnolóxicas referentes a nivel mundial (Google, Apple, Microsoft, Amazon ou Visa, entre outras), que se uniron cos devanditos obxectivos.

Coa certificación FIDO a Chave ABANCA, esta alianza global acredita que a solución implementada polo banco "cumpre cos máis altos estándares de verificación de identidade en liña".

Chave ABANCA está baseada na tecnoloxía de chaves de acceso, tamén coñecida como *Passkey*, que, no canto de contrasinais, emprega claves de cifrado para a autenticación dixital dos usuarios. Unha vez activado o servizo na aplicación de banca móbil, o cliente pode validar as súas operacións bancarias facilmente e de forma segura coa súa chave encriptada, confirmando a súa identidade mediante o método de desbloqueo que configurase no seu teléfono.

Neste momento, máis do 42% dos usuarios de banca móbil da entidade utilizan esta solución. ■

Altia pechou 2024 cun destacado incremento na facturación

O ano 2024 foi importante para Altia: ademais de ser o ano do seu 30 aniversario, foi o ano no que a empresa TIC galega superou a barreira das 4.000 persoas traballando para este proxecto. "Neste período", sinalaron fontes da firma con sede en Oleiros, "fomos quen de pechar unha facturación de 255,6 millóns de euros, o que supón un 5,9% máis que en 2023". Este crecemento non inclúe os ingresos das recentes incorporacións de IN2 e as unidades de Verne, o que reforza a boa lectura dos resultados.

Pola súa banda, o EBITDA superou os 25 millóns, cunha marxe do 9,7%, que responde os investimentos que Altia fixo en mercados clave como Estados Unidos, Irlanda e Emiratos Árabes Unidos, "apostando forte por esas rexións porque cremos no seu potencial". Ademais, o beneficio neto de Altia foi de 15,4 millóns, lixeiramente por enriba do exercicio anterior. Tamén reforzou a estrutura financeira: os recursos propios creceron un 15,5% e os activos sitúanse en 167,1 millóns de euros, uns datos que "nos dan solidez e permítennos mirar o futuro con confianza", sinalaron dende a empresa tecnolóxica, engadindo que no caso do dividendo, desde o Consello de Administración propúxose que sexa de 0,06 euros por acción, un 20% máis que o do ano anterior e que representa un 26,7% do beneficio neto consolidado.

No plano internacional, Altia reforzou a súa presenza con novas sedes en Portugal, Países Baixos, Emiratos Árabes Unidos e Irlanda, ao que suma un dos fitos do ano: liderar o consorcio elixido para desenvolver e manter as aplicacións da Oficina Europea de Patentes, o maior proxecto da historia da empresa galega. ■

Emetel logra o contrato de gobernanza tecnolóxica de Puertos

Portos do Estado vén de adxudicar á empresa galega Emetel a xestión do seu ecosistema tecnolóxico, nun contrato que ten como obxectivo seguir mellorando a gobernanza dixital do ente. O servizo afecta a infraestruturas críticas e servizos estratéxicos do organismo, "nun contexto onde a automatización, a ciberseguridade e a eficiencia operativa son prioridades compartidas polos principais portos do mundo", explicou a empresa coruñesa.

A firma engadiu que a adxudicación, concibida como un Servizo Evolutivo de Dixitalización, supón a xestión integral, operación e supervisión 24x7 dos sistemas que sosteñen os servizos dixitais esenciais do organismo: desde as escalas de buques ou os cálculos oceanográficos, ata a administración electrónica ou a xestión interna. "Esta nova capa tecnolóxica busca transformar a forma na que se toman decisións, habilitando unha infraestrutura orientada a datos, adaptábel e con visión a futuro", informou Emetel, engadindo que "o obxectivo é implantar unha arquitectura de goberno dixital que orquestre fluxos, garanta a trastrexabilidade en tempo real e permita unha evolución tecnolóxica sostida".

Manuel Lago, presidente de Emetel, fixo saber que "este contrato permítenos poñer en marcha unha arquitectura dixital robusta, segura e preparada para acompañar a Portos do Estado nunha nova etapa de evolución tecnolóxica".

Na primeira fase, Emetel despregará e integrará ferramentas de observabilidade avanzada orientadas á supervisión proactiva e a eficiencia operativa. Estas solucións permiten consolidar un ecosistema tecnolóxico modular, interoperábel e aliñado cos máis altos estándares de seguridade e rendemento. No marco deste contrato, despregarase a plataforma intelixente Ágata, que favorecerá a interoperabilidade, a automatización de procesos, a explotación dos datos e a aplicación da Intelixencia Artificial.

"A solución está deseñada para evolucionar coas necesidades do organismo. Ágata actúa como unha capa intelixente que conecta, estrutura e automatiza a xestión tecnolóxica desde unha visión única baseada en datos, seguridade e rendemento. O seu valor está na súa capacidade para escalar, integrarse e adaptarse continuamente ao ritmo de transformación que esixe a contorna portuaria", apuntou Jorge Rodríguez, director de Operacións e Desenvolvemento de Produto de Ágata en Emetel, engadindo que o contrato tamén incorpora servizos de ciberseguridade multicapa, arquitectura empresarial e consultoría de negocio, co propósito de "fortalecer o núcleo dixital de Portos do Estado e preparalo para a súa evolución". Ademais, un comité de goberno do servizo e comités técnicos especializados velarán polo cumprimento dos KPIs estratéxicos, a resposta proactiva ante incidencias, a planificación adaptativa e a aliñación con novas tecnoloxías como a plataforma SIMPLE, tecnoloxías como cadea de bloques *(blockchain)* ou novos centros de proceso de datos. ■

Comezou a conta atrás para a sétima edición do **Congreso Fluor**

Pontevedra acolle en maio a nova edición, a sétima, do Congreso de Marketing Fluor, organizado polo Clúster da Comunicación de Galicia. Serán dous días de conferencias e mesas redondas con máis de 20 profesionais sobre negocio dixital, publicidade dixital, branding e redes sociais, obradoiros de diferentes temáticas, mesas redondas, relatorios e moito traballo en rede. O evento celebrarase os días 15 e 16 de maio.

Contarase coa presenza no programa de relatores de primeira liña no sector, como Laureano Turienzo, presidente e fundador da Asociación Española do Retail e do Círculo Iberoamericano do Retail, Xisela López, directora creativa executiva en Sra. Rushmore, Jorge Sandua, creativo en Putos Modernos, e María Canal, directora de mercadotecnia en ElPulpo.

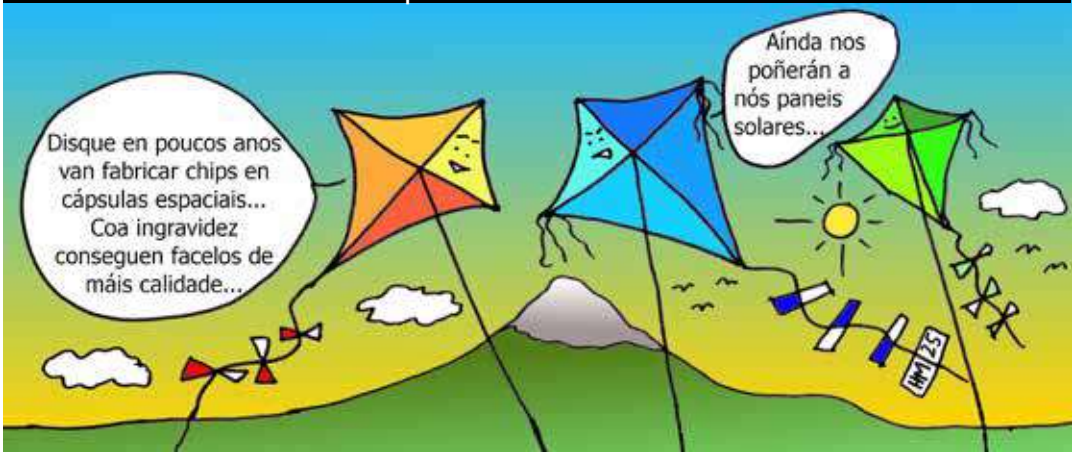
O auditorio de Afundación en Pontevedra repetirá como sede deste evento que organiza o Clúster da Comunicación de Galicia. ■

Redegal pecha 2024 cunha facturación de 13,8 millóns de euros

A firma galega Redegal, consultora *full digital* de alcance global, pechou o exercicio 2024 cunha facturación consolidada de 13,8 millóns de euros, o que representa un crecemento do 37% respecto aos 10,1 millóns alcanzados en 2023.

No balance faise saber que desde 2008, a compañía mantivo unha sólida traxectoria cun crecemento composto anual (TCAC) do 25,7%, reafirmando a escalabilidade e solidez do seu modelo. Ademais, concluíu o ano fiscal cun EBITDA axustado de 800 mil euros globais, e cun EBITDA axustado en Europa de 1,1 millóns, o que equivale a un 17,02% superior ao de 2023, "reflexo dunha operativa rendíbel e sólida no seu mercado principal", explicou a empresa galega no seu balance, engadindo que o exercicio 2024 estivo "marcado por unha decidida aposta polo investimento estratéxico, orientada a consolidar a compañía para a súa próxima etapa como empresa cotizada en BME Growth MTF Equity". ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira



Pontevedra acolle os días 23 e 23 de maio o I Congreso de Cidades Intelixentes e Economía Circular

O Grupo Norte e O&A Smart City Consulting organizan I Congreso de Cidades Intelixentes e Economía Circular, que se celebrará os días 22 e 23 de maio de 2025 no Pazo da Cultura de Pontevedra. Trátase dun evento de referencia que reunirá expertos/as do ámbito público e privado para abordar os retos e oportunidades da transformación urbana sostíbel, a innovación tecnolóxica e a economía circular como modelo de desenvolvemento.

O programa de actividades permitirá ás persoas participantes compartir experiencias, coñecer boas prácticas e establecer redes de colaboración institucional e profesional.

O programa inclúe mesas de debate e relatorios de primeira liña.

As inscricións (de balde) están abertas a través da web Oyasmartcity.com.

O evento conta co patrocinio do Concello e a Deputación de Pontevedra. ■

Abertas as inscricións para o **Curso de Informática Forense do CPETIG**

O Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia (CPETIG) organiza esta tempada unha actividade formativa relacionada cun dos principais ámbitos de traballo do colexio: a confluencia entre xustiza e tecnoloxías. Trátase dun Curso de Informática Forense destinado a tódolos profesionais interesados en adquirir coñecementos en análise de evidencias dixitais.

Dende o CPETIG avanzan que na actualidade "esta disciplina é fundamental á hora de resolver incidentes de seguridade como ciberataques e abre unha saída profesional aos enxeñeiros/as técnicos en informática cada vez mais necesaria na sociedade".

Estamos ante unha formación de 9 horas de duración en modalidade presencial con dúas sesións de 4 horas e media por xornada, a celebrar durante un fin de semana: venres 6 (de 16:30 a 21:00 horas) e sábado 7 de xuño (de 09:30 a 14:00 horas).

O curso está aberto á participación de calquera persoa ou representante do sector público ou privado, e especialmente enfocado a perfís: peritos informáticos, responsábeis de seguridade TIC, persoal das oficinas de seguridade, auditores internos ou externos, consultores, avogados e profesionais interesados en adquirir coñecementos en análise de evidencias dixitais.

A apertura das inscricións comezou o venres 2 de maio e poden facerse a través de Eventbrite. Haberá códigos de descontos para os precolexiados e colexiados de Enxeñaría Técnica e Enxeñaría en Informática que se poden consultar na web cpetig.gal, cos que poderán acceder de xeito gratuíto. ■

Dos Espacios xestionará a aceleradora TurisTalent 5.0

Co inicio de maio confirmouse que a empresa tecnolóxica galega Dos Espacios, con sede principal en Vilagarcía de Arousa, será a encargada de xestionar a nova aceleradora de proxectos turísticos innovadores do Concello de Lugo, TurisTalent 5.0. Na presentación do proxecto a compañía de Vilagarcía lembrou a súa longa experiencia neste ámbito, de feito deseñou e executou as dúas primeiras edicións da primeira aceleradora de *startups* turísticas da Xunta de Galicia, Turislab.

O director executivo (CEO) de Dos Espacios, Santiago Paz, participou na reunión de lanzamento do programa. A firma arousá foi a empresa seleccionada entre as seis propostas presentadas, cuxas ofertas técnicas foron avaliadas por un comité de expertos mixto, integrado por técnicos de diferentes departamentos municipais e da Universidade de Santiago de Compostela.

O programa de aceleración, denominado TurisTalent 5.0, está impulsado pola Concellería de Dinamización Económica do Concello de Lugo e busca "dinamizar o emprendemento nos sectores turístico e gastronómico mediante a formación, o asesoramento e o mentoring de proxectos cun alto compoñente innovador".

A aceleradora desenvolverase durante 9 meses, nos que os proxectos participantes recibirán formación especializada, asesoramento técnico e apoio na procura de financiamento. ■

Chega a 5ª edición do **curso de ciberseguridade no traballo** de **Vitae**

Esta tempada de primavera-verán, a firma galega Vitae Consultores vaise centrar novamente nunha das cuestións tecnolóxicas que máis retos e dúbidas xera en empresas e usuarios TIC: a ciberseguridade. Estamos a falar da quinta edición dunha actividade de gran relevancia para acadar contornas laborais protexidas e fiábeis: o curso *Introdución á ciberseguridade TIC no posto de traballo,* impartido por un dos máis destacados expertos galegos en materia de protección tecnolóxica, Gonzalo Sotelo.

O curso vén con 6 horas de contidos. Desenvolverase os días 3 e 5 de xuño, en formato de aula virtual con clases en directo e acceso ás sesións gravadas para a súa posterior consulta.

Este curso subministraranos os coñecementos e as ferramentas para protexer o noso posto de traballo de ameazas á seguridade TI, dende un uso axeitado dos recursos tecnolóxicos e de xestión ás normativas legais en materia de seguridade TI. ■

TREBELLOS

Reebok sobe ao carro das lentes conectadas

Innovative Eyewear Inc., desenvolvedora de lentes conectadas baixo as marcas Lucyd, Nautica, Eddie Bauer e Reebok, vén de anunciar o lanzamento global das novas *Reebok Smart Eyewear,* xa dispoñibles a través do sitio web Lucyd, prevéndose que nas vindeiras semanas estean tamén dispoñibles a través da tenda en liña de Reebok e noutros establecementos tanto físicos como virtuais.

Esta nova colección de lentes deportivas chegan ao mercado inicialmente en catro modelos cun prezo de 177,95 euros. Poden conectarse ao smartphone (mediante Bluetooth 5.3) para poder escoitar música con grande calidade sen illarse do contorno, realizar chamadas de voz (os micrófonos integran tecnoloxía de cancelación de ruído) e incluso son compatibles cos asistentes de voz que empreguemos (aos que podemos invocar cun simple toque).

Contan cun sistema de carga magnético e a súa autonomía é de até 8 horas de reprodución musical; son resistentes á suor e á chuvia; e tamén están dispoñibles con lentes polarizadas con protección fronte a radiación ultravioleta.

Novo mando para o xogo móbil de Backbone

Os accesorios que engaden a smartphones controis propios dun mando de consola de videoxogo teñen cada vez unha maior acollida e dentro desta familia de produtos o Backbone One era un dos grandes referentes.

Agora, dende Backbone van máis aló, e presentan o Backbone Pro, que funciona de dos xeitos distintos: o modo portátil, no que podemos conectarlle un smartphone mediante USB-C para poder empregalo sen retardo e sen ter que estar pendente de cargar a batería do accesorio; mentres que o modo sen fíos ofrece conectividade Bluetooth para poder empregar os controis para manexar tabletas, portátiles ou televisores conectados (gozando dunha autonomía de até 40 horas grazas á súa batería recargable).

Como vén a ser habitual neste tipo de dispositivos, os botóns poden mapearse para adaptarse a distintos xogos e plataformas, de xeito que tanto serve para xogos de móbil, xogos de consola, emuladores de xogos retro, xogos na nube... coa comodidade de contar con pancas analóxicas de tamaño completo e botóns físicos de calidade.

O meirande problema do Backbone Pro é claramente o seu prezo, xa que o novo accesorio, en vez dos 119,99 euros do Backbone One, pretende venderse a 222,95 euros, iniciándose os seus envíos aos compradores o vindeiro día 20.

Nova cámara de acción de 360 graos de Insta360

Insta360 vén de lanzar da súa nova cámara insignia: a Insta360 X5. Esta cámara combina unha calidade de imaxe sen precedentes, resistencia extrema e un manexo sinxelo grazas á intelixencia artificial, establecendo un novo estándar no mundo da captura inmersiva.

A X5 incorpora sensores de 1/1,28 polgadas (un 144 % máis grandes ca os da X4) e un sistema Triple AI Chip que ofrece unha mellora radical da calidade de imaxe, con capacidade para gravar vídeo en 360 graos en resolución 8K a 30 fotogramas por segundo. Inclúe tamén *PureVideo*, un novo modo con IA que permite gravacións nítidas e cinematográficas en condicións de pouca luz.

A Insta360 X5 está dispoñible para a súa venda a un prezo de 589,99 euros no seu paquete estándar, podendo adquirirse tamén en lotes que inclúen accesorios en función do uso que se queira dar á cámara (por exemplo, para gravar actividades de mergullo ou para empregar en viaxes en motocicleta).

Novo smartphone económico de Nothing

O verán pasado a marca Nothing puxo á venda o CMF Phone 1, o seu primeiro smartphone económico, e o seu éxito fixo que vaiamos ter agora o CMF Phone 2 Pro, cun prezo lixeiramente superior (249 euros para o modelo con 8 GB de RAM e 128 GB de almacenamento e 279 euros con 256 GB de almacenamento), pero cun detalle que pode sorprender bastante nun teléfono con este rango de prezo: unha terceira cámara traseira con teleobxectivo. Tamén ten un sistema de personalización que facilita engadirlle elementos como un cordón, un tarxeteiro e mesmo obxectivos intercambiables.

O CMF Phone 2 Pro segue a ser un móbil bastante modesto, que funciona cun procesador MediaTek Dimensity 7300 Pro, pantalla AMOLED Full HD+ de 6,77 polgadas cun refresco de 120 Hz e un brillo pico de até 3.000 nits, NFC, lector de impresións dixitais en pantalla, batería de 5.000 mAh con carga rápida de 33 watts e resistencia IP54, aínda que as súas cámaras tamén son algo a ter moi en conta, xa que, aparte dun sensor principal de 50 Mpíxeles, tamén conta cun ultra grande angular de 8 Mpíxeles, un teleobxectivo con zoom óptico 2x (e dixital de 20x) de 50 Mpíxeles e unha cámara frontal de 16 Mpíxeles. Este móbil permite gravar vídeo en 4K e os seus sensores de 50 Mpíxeles incorpora estabilización electrónica de imaxe.

HMD lanza un smartphone do Barça

Human Mobile Devices (HMD), fabricante que anteriormente era responsable dos poucos smartphones que quedaban no mercado coa marca Nokia, é socio oficial de telefonía móbil do FC Barcelona, e no marco deste convenio de colaboración vén de lanzar o HMD Barça Fusion. O seu deseño está gravado coas sinaturas de 11 xogadores do primeiro equipo masculino e incorpora un sistema que permite que brille na escuridade cando se expoñen os seus acabados á luz ultravioleta. Tamén inclúe imaxes do club, sons temáticos e saúdos dos xogadores.

Este modelo conta cunha cámara dual de 108 Mpíxeles, unha cámara frontal de 50 Mpíxeles con funcións como a captura lenta ou o control por xestos, conectividade 5G e un modo detox con opcións de desconexión dixital. Ademais, permite cambiar o seu funcionamento grazas aos denominados Smart Outfits, carcasas intercambiables que modifican as funcionalidades segundo o uso (modo partido, selfie ou resistente, entre outros). Está á venda unicamente en cor negra a un prezo de 349,99 euros.

Cómpre salientar que sen os elementos do Barça o móbil custaría 100 euros menos, e por outros 100 euros menos podemos atopar tamén terminais móbiles de prestacións semellantes, polo que só podemos entender este dispositivo como unha peza de colección.

Shokz presenta os seus auriculares máis lixeiros e compactos

Os OpenDots One teñen un deseño en forma de pinza, que se fixa na parte superior da orella mediante unha estrutura en U, configuración que garante a estabilidade e comodidade, combinando a discreción dos auriculares sen fíos intrauditivos coas vantaxes do son aberto. O altofalante repousa fóra da canle auditiva, o que permite manter a percepción do contorno, algo especialmente valorado por persoas que corren ou circulan en bicicleta en zonas urbanas. Tamén reduce o risco de lesións no oído ou de problemas de hixiene.

Cada auricular pesa só 6,5 gramos, polo que resulta moi lixeiro e doado de combinar con lentes, gorras ou outros complementos. A nivel funcional, estes auriculares permiten até 40 horas de reprodución grazas ao seu estoxo de carga, e permiten conseguir dúas horas de autonomía cunha carga rápida de só dez minutos. Tamén admiten carga sen fíos e incorporan un sistema de detección dinámica que identifica automaticamente en que orella se atopa cada auricular.

Os OpenDots One de Shokz saíron á venda nos EE.UU. a un prezo de 199,95 dólares.

PS5, Xbox Series X|S

GRAND THEFT AUTO VI

Tardará máis dun ano en ver a luz

Que o xogo *Grand Theft Auto VI* tivese programado para o outono de 2025 e que até o momento nin se anunciase a súa data de lanzamento oficial facía temer o peor, e finalmente Rockstar Games sácanos de dúbidas e anuncia que *Grand Theft Auto VI non chegará até o 26 de maio de 2026.*

O adiamento de *GTA VI* non é ningunha sorpresa *(Grand Theft Auto V* adiou varias veces a súa estrea) e o feito de que Rockstar poña por fin unha data de lanzamento que garanta que o produto poida chegar ao nivel de calidade esixible para unha obra destas dimensións.

Tras este anuncio, Rockstar Games sorprendeunos co segundo tráiler de *GTA VI,* capturado na versión para PlayStation 5 do xogo. Preséntanos a Jason Duval e Lucía Caminos, parella que inicia unha nova traxectoria vital na que mesturan romance con secuencias de acción trepidante.

Grand Theft Auto VI convídaranos a percorrer Vice City unha vez máis, realizando distintos golpes e interactuando con outros personaxes como Cal Hampton (un amigo de Jason), Boobie Ike (un triunfador local), Dre'Quan Priest (un delincuente amante da música), Real Dimez (nome artístico das influentes Bea-Luxe e Roxy), Raúl Bautista (un atracador de bancos) e Brian Heder (un narcotraficante); o que nos dá unha idea da riqueza de contidos que teremos unha vez que este agardado título de Rockstar Games se faga realidade.desafiantes.

PS5

GHOST OF YŌTEI

Chegará a PS5 en outubro

Cinco anos despois do aclamado *Ghost of Tsushima*, os creadores do xogo anuncian a chegada de Ghost of Yōtei, un novo título ambientado no Xapón feudal que promete herdar e expandir a fórmula de éxito do seu antecesor. O lanzamento está previsto para o 2 de outubro de 2025, en exclusiva para PlayStation 5.

Aínda que as tramas non están directamente conectadas, o equipo desenvolvedor considera este novo xogo como unha continuación espiritual do camiño de Jin Sakai. Nesta ocasión, o protagonismo recae en Atsu, unha muller que regresa á súa terra natal en Ezo (a rexión que hoxe coñecemos como Hokkaidō) para cobrar vinganza contra os Seis de Yōtei, a banda de foraxidos que lle arrebatou a vida e a familia dezaseis anos atrás.

Entre as novidades destacadas, *Ghost of Yōtei* introduce unha mecánica para revivir episodios do pasado de Atsu e comprender o alcance da súa dor. Ademais, os xogadores poderán acender fogueiras para descansar en calquera lugar, atopar mestres de armas para mellorar habilidades ou completar misións alternativas para conseguir recompensas.

PC, iOS, Android

MARVEL: CONTEST OF CHAMPIONS

Terá versión para PC

Máis dunha década ten xa o videoxogo *Marvel: Contest of Champions* (traducido tamén como *Marvel: Batalla de Superhéroes)*, un xogo de loita *free-to-play* para dispositivos móbiles, dispoñible para iOS e para Android, e que agora sorprende abrindo o pre-rexistro para poder acceder en breve á versión para PC e así poder acceder a recompensas exclusivas.

A versión para PC do xogo promete ofrecer a mesma experiencia xogable, con gráficos Full HD a 60 imaxes por segundo e coa posibilidade de gozar do xogo cruzado e de manter tamén os progresos entre plataformas, conseguindo así trasladar a base de usuarios móbiles á pantalla do ordenador, á vez que capta a xogadores que non gustan do xogo en mobilidade.

Polo momento non se coñece a data na que *Marvel: Contest of Champions* chegará a PC, pero os interesados farían ben en botar un ollo á súa versión móbil, para familiarizarse co título e ir coñecendo aos máis de 300 personaxes cos que conta este veterano xogo.

PS5, PC, Xbox Series X|S

CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33

Supera o millón de copias vendidas

O xogo *Clair Obscur: Expedition 33* está a converterse nunha das grandes sorpresas da tempada, pois non só estamos ante un xogo de rol por quendas desenvolvido en Francia, senón que tamén está a recibir unhas críticas moi positivas e ser un grande éxito de vendas.

Os seus responsables aseguran que o xogo superou o millón de copias vendidas nos seus tres primeiros días, tería superado os 120 mil usuarios simultáneos en Steam e, aparte de todo iso, contaría tamén con moitos milleiros de xogadores subscritos ao Game Pass de Xbox.

Inspirado esteticamente na *Belle Époque* francesa, *Expedition 33* propón unha viaxe fantástica e escura nun mundo no que o tempo corre en contra dos protagonistas. O xogador acompaña a Gustave, Maelle e outros expedicionarios nunha misión desesperada por deter o ciclo de morte imposto pola misteriosa Peintresse, unha entidade que condena a humanidade a desaparecer de forma inminente.

O xogo está dispoñible para Xbox Series X|S, PlayStation 5 e PC. Ademais, chega incluído desde o primeiro día no servizo Game Pass e goza de soporte de Xbox Play Anywhere.

Un evento chamado Videoxogar galego

Presentados no MUVI de Cangas os oito videoxogos subvencionados pola Xunta

O Museo do Videoxogo de Galicia (emprazado en Cangas) acolleu o pasado sábado 26 de abril a presentación da escolma dos oito proxectos de videoxogos subvencionados a través da nova liña de axudas da Xunta para o desenvolvemento deste sector, cun investimento de 150.000 euros: *Gato, Macen-93, O noso pasar: A nosa fantasía, Portalén, Sandwich Cat, subROV, Unicorn Wars* e *Xerme.*

Na cita estivo presente o conselleiro de Cultura, Lingua e Xuventude, José López Campos, que se amosou moi satisfeito coa resposta das empresas galegas a esta convocatoria autonómica, que (como explicou) é a primeira que se lanza con fondos propios para impulsar "o talento e o potencial creativo e tecnolóxico" neste eido, resultado dun proceso de diálogo co sector encamiñado a atender do xeito máis específico e útil posíbel a idiosincrasia das produtoras e estudos que traballan en Galicia.

"Deste xeito, contribuímos a xerar novas oportunidades para a profesionalización e a creación de emprego, así como para a incorporación de máis mulleres aos equipos", continuou López Campos, en referencia aos criterios de concesión destas axudas. Nas súas bases, primábase tamén o desenvolvemento de versións en galego dos proxectos, de maneira que se facilita a chegada ao mercado de contidos feitos en Galicia e no noso idioma.

Baixo o título *Videoxogar galego*, o acto contou coa participación de Jacobo Sutil, director da Axencia Galega das Industrias Culturais; Rubén Calles, presidente da asociación videoxogo.gal, e Galo Martínez, presidente da fundación MUVI e director do seu museo que foi recentemente incorporado ao sistema de centros museísticos de Galicia.

Interviñeron, así mesmo, os responsábeis da maioría dos proxectos subvencionados para explicar as súas principais características e o estado de desenvolvemento. Para o conselleiro, estes oito títulos son "un claro exemplo do potencial das empresas galegas, que contribúen a promover a marca Galicia tamén no eido dos videoxogos".

Os proxectos subvencionados son:

- *Gato*, o novo traballo do estudo de videoxogos accesibles Iseltec.
- *Macen-93,* unha proposta narrativa e de investigación a partir de documentación real desclasificada, na que Aqueladas mestura realidade e ficción.
- *A nosa fantasía*, xogo de fantasía e supervivencia en 2D, inserido na serie transmedia *O noso pasar,* de Melgo Cinema.
- *Portalén,* iniciativa de Cristela Torres Nine baseada no folclore musical e no patrimonio galego.
- *Sandwich Cat*, producido por Testaferro a partir da curtametraxe homónima de David Fidalgo.
- *subROV,* prototipo de cabina de control en realidade virtual para un xogo de ex-

O Museo do Videoxogo de Galicia inaugura tenda propia

Xa está aquí a tenda do MUVi, o Museo do Videoxogo de Galicia con sede en Cangas. A Fundación MUVi concibiu o establecemento de venda como "un espazo para dar forma a propostas de deseño propias e á creatividade", ao abeiro do compromiso da fundación por poñer en valor o sector cultural. Poderemos atopar, entre outros produtos, camisetas con deseños orixinais e únicos, producidas en Galicia e con algodón 100% de alta calidade e fabricación española.

Todo este material estará dispoñíbel no Museo do Videoxogo e nas citas con presencia física previstas no calendario do MUVi. Destaca a incorporación dunha liña exclusiva e solidaria: artigos confeccionados coa

ploración submarina.
- *Unicorn Wars,* de DEP Games, baseado na longa de Alberto Vázquez gañadora do Goya á mellor película. de animación en 2022
- *Xerme*, que Acariño Games presenta como unha experiencia inmersiva sobre a orixe e evolución do mundo natural.

Ademais do interese e da calidade artística e técnica, así como da contribución á promoción do idioma galego e á creación de emprego neste eido, valorouse tamén a diversidade do público ao que se dirixen os proxectos, o seu carácter innovador, o potencial para xerar sinerxías con outros sectores, a viabilidade técnica e económica e a incorporación de ferramentas de avaliación de resultados.

As contías concedidas destinaranse ás diferentes fases de desenvolvemento destes videoxogos, desde a creación ata a produción, edición, distribución e comercialización.

Deste xeito, ofrécese un apoio integral aos contidos de selo galego no marco do compromiso da Xunta con este sector que, como indicou o titular de Cultura, vén de ser referendado pola petición unánime do Parlamento de Galicia para que os videoxogos sexan considerados parte esencial do sistema cultural galego. ■

colaboración e o apoio de desenvolvedores e outros axentes clave da industria galega do videoxogo. A Fundación MUVI destinará o 100% destes ingresos a proxectos de investigación sobre o videoxogo galego.

Dende o Museo agradecen a colaboración de Iago Araújo Molina, Victor Justo, Álex González, Tucho Fernández e Martiño Figueroa (Madruga Works), José Luis González (SQR3Lab), Óscar Sebio (Pico Sacro Games) e Imaxin Software, entre outras/os profesionais, desenvolvedores, empresas ou entidades que "están por chegar sumando talento e ilusión a esta proposta". ■

Novo documental sobre a industria dos videoxogos en España

Os seareiros do mundo do videoxogo teñen un novo documental dispoñíbel en aberto a través da plataforma de vídeo baixo demanda de Canal Sur (canalsurmas.es), que chega da man de Ángel Tirado, a quen debiamos o documental *No nos gusta Capitán Morcilla!* no que exploraba a chamada Idade de Ouro do Software Español.

O novo documental, *Píxel a píxel: Crónicas del videojuego español,* pode verse como unha ampliación do anterior, achegándose ao desenvolvemento de videoxogos en España até a actualidade, repasando dende os primeiros videoxogos e as primeiras compañías (Dinamic, Topo Soft, Opera, Made in Spain...) até as compañías máis actuais (Pyro Studios, Mercury Steam, Tequila Works, The Game Kitchen...), contando con intervencións de figuras históricas como Fernando Rada, Pablo Ruiz ou Gonzo Suárez, xunto a moitos divulgadores do sector como Bruno Sol ou Jaume Esteve.

O documental estreouse en Andalucía Televisión en abril e agora está dispoñíbel para a súa reprodución en liña, o que entendemos que será por tempo limitado, xa que ao contar o documental coa participación de RTVE é de esperar que nos vindeiros meses tamén pase pola plataforma do ente estatal.

En *Píxel a píxel* podemos lembrar xogos clásicos como *La Pulga, Sir Fred, La Abadía del Crimen, World Rally Championship, PC Fútbol* e *Commandos*, até éxitos máis recentes como *Invizimals, GRIS* e *Blasphemous,* á vez que se repasan outros detalles que deixaron unha fonda pegada no sector como a revolución de prezos de ERBE (como resposta á piratería) ou a revista MicroManía. Non é menos relevante a homenaxe que renden ao frustrado xogo *El Paracaidista,* que estaba chamado a ser o primeiro videoxogo español para máquinas recreativas (pero que non chegou a pasar á fase de comercialización por ter apostado por pantallas monocromo, de xeito que quedou obsoleto antes de chegar ás salas de xogos). ■

17 MAIO DÍA DAS LETRAS GALEGAS

DEDICADO ÁS CANTAREIRAS

XUNTA DE GALICIA

Grazas Adolfina, Rosa, Eva e As Pandeireteiras de Mens, porque sen vós, hoxe non seriamos nós.