Código cero
codigocero.com
Nº 264
Revista de ciencia e tecnoloxía de Galicia
24 ANOS INFORMANDO

Illas Atlánticas, novas visións

As tecnoloxías ofrecen ópticas innovadoras de Cíes, Ons e Sálvora

O regreso de Castelao

Unha exposición recupera ao escritor rianxeiro con realidades virtuais

Palmarés tecnolóxico

O CPEIG entregou os seus premios anuais

Os límites de Internet

Víctor Salgado axúdanos a minimizar riscos na Rede

En lembranza a Castelao, inspirado no seu cartaz das Festas do Apóstolo do 1912

A PÓSTOLO 2025

18 · 31
XULLO

CONCELLO DE
SANTIAGO

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:
Gráficas Muriel
Tel.: 916846247
muriel@graficasmuriel.com

Número 264
(Xullo - agosto 2025)
Publicación periódica.

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

Fotos páxinas: 10 y 11 Freepick

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 264

REPORTAXES

4 Víctor Salgado advirte dos graves riscos aos que sometemos aos nenos na Internet

5 O profesor Paulo Cortez expón no CITIC as múltiples capacidades transformadoras da IA

6 Remata o proxecto Smartz4Milk coa presentación dos seus principais logros

7 Mar impulsa a formación marítimo pesqueira cunha referencial rede de centros

8 A televisión como medio perde peso en Galicia en favor da Internet

9 Mundos Digitales xuntou preto de dous mil asistentes ao redor da creación dixital

10 Preto do 90% das comunicacións da cidadanía coa Xunta faise pola vía dixital

11 Os galegos conectados a Internet incrementáronse en 113 mil nos últimos catro anos

12 O CPEIG entregou os seus premios anuais na Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia

14 Nace Vega, o software galego que traballa na protección das vítimas de violencia machista

16 Unha exposición bota man de hologramas, videomapping e realidade virtual para recuperar ao escritor rianxeiro

15 O 112 Galicia lembra as vantaxes da prevención e a auto protección para evitar riscos

16 A Xunta e a Fundación Castelao crean unha mostra cunha recreación hiperrealista de Castelao

18 Entrevistamos a Fran Riveiro, responsábel de comunicación de Zero Latency

20 Alén Space puxo en órbita un satélite para a dixitalización das comunicacións marítimas

21 Feiraco e a Secretaría da Lingua premian microrrelatos en galego

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

30 Chega GEMA, a IA galega que reforza o vínculo entre médico e paciente

31 As Illas Atlánticas mostran os seus segredos ocultos a través da Realidade Virtual

NOVAS

24 Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

26 Debullamos con todo luxo de detalles os trebellos tecnolóxicos lanzados estes días

XOGOS

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

Víctor Salgado: "Temos unha xeración enteira de menores que se criou sen límites claros na Internet"

Que sortear a verificación de idade na Internet é tarefa sinxela non é ningunha novidade. Ante a pregunta "Es maior de idade?" de determinados servizos, o control déixase en mans de algo tan simple como responder si ou non. Este é o punto de partida do novo informe do bufete coruñés Pintos & Salgado, especializado en dereito dixital, que pon o foco na problemática dos menores na Internet: unha xeración enteira de rapazas e rapaces que, por desleixo ou descoñecemento dos pais, das nais e/ou do corpo docente, foi criada sen límites claros nin restricións eficaces na Internet.

Para o avogado Víctor Salgado está claro que "en ningún aspecto podemos afirmar que estamos a protexer adecuadamente aos menores no seu acceso a Internet. De feito, temos os mesmos sistemas de control para visualizar contido destinado aos adultos que practicamente nas orixes da Internet, nos noventa".

Salgado é rotundo e critica o proceso de verificación actual, "do que non se desprende ningunha verosimilitude; ninguén comproba que quen preme 'si, son maior de idade' efectivamente así o sexa". O impacto desta situación implica "moitísimos riscos, pola nosa experiencia, para os nenos e adolescentes: acceder a certos contidos de adultos, de carácter sexual ou violento, condiciona directamente a súa saúde física e mental. E aínda máis, normaliza comportamentos entre persoas que xamais debesen considerarse como algo común".

Como unha das causas que contextualizan a carencia de sistemas de protección eficaces para os menores, o experto atribúeo a un "factor cultural; como sociedade, incluíndo aos pais, formadores e educadores, non temos a mesma percepción do risco físico que o virtual. Pero xa podemos ver que o risco en liña ten igual ou máis impacto que o analóxico. Os dous mundos están interrelacionados, e non podemos poñer unhas regras para un e outras para o segundo".

Como a situación en si, a atribución de responsabilidades é igualmente complexa e "multicapa". "Hai varios estratos para definir quen é o responsábel de chegar a un contexto de desprotección como este para os menores. Primeiro, hai unha responsabilidade familiar, onde os proxenitores deben verificar que fan os seus fillos, acompañalos no seu uso da Internet, orientalos e educalos no uso da tecnoloxía".

Para Salgado, logo atópase "unha responsabilidade pública e corporativa, empezando polas propias plataformas que se nutriron de nenos e adolescentes: saben que hai menores utilizando as súas aplicacións e invisten os seus recursos en deseñar interfaces para que sexan o máis aditivas posíbeis, para xerar un consumo o máis intensivo posíbel de redes sociais. Non hai algoritmos que contrarresten este comportamento tan pouco ético e protexan ao menor de idade".

E a estes dous niveis súmaselle a "responsabilidade lexislativa: obrigas que non se desenvolveron debidamente ou non se impuxeron por parte das institucións ata leste mesmo 2025".

Para o bufete, a aplicación do que na UE chamouse miniwallet ou Carteira Europea de Identidade Dixital sería a principal medida centrada en resolver a situación actual dos menores e tamén liquidar a prestación de datos de maneira desmedida ás corporacións privadas na Internet. Viría para substituír á carteira física que aglutina os documentos de identificación, pero sobre todo para protexer aos usuarios na súa navegación. Contextualízao Víctor Salgado como unha ferramenta versátil polas súas "tres capas de identificación, en función do tipo de datos que se requira. Unha primeira capa di única e exclusivamente se es maior ou menor de idade; unha segunda capa expón o teu nome completo e a túa fotografía, e a terceira mostra todos os datos que podemos ter no DNI". Cunha carteira dixital así, a páxina web pediría a validación da idade utilizando esta ferramenta previamente instalada no dispositivo tecnolóxico, e mostrando unicamente o dato que se solicita.

É esta unha "medida clave" baixo a perspectiva de Salgado, "e podería axudar a marcar o comezo dunha esixencia colectiva: ter plataformas tecnolóxicas o máis éticas e legais posíbeis, comprometidas a controlar o acceso a contidos violentos ou pornográficos e a promover unha maior alfabetización dixital da nosa sociedade. E tampouco podemos ignorar este problema; se desatendemos aos nosos menores, poñemos a semente dun mundo futuro no que a ningún de nós gustaríanos vivir", conclúe. ■

Do laboratorio á vida real

O profesor Paulo Cortez expón no CITIC o impacto da Intelixencia Artificial en ámbitos como a saúde, a industria ou as finanzas

Pódese prever unha parada cardíaca antes de que ocorra? É posible detectar movementos de risco nos traballadores antes de que se lesionen? Ou incluso adiviñar o prezo dun viño só analizando millóns de valoracións *online*? Segundo o profesor Paulo Cortez, catedrático da Universidade do Minho e un dos principais referentes europeos en Intelixencia artificial, a resposta é si. Así o explicou durante a súa visita ao Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC) da Universidade da Coruña, onde impartiu unha charla sobre analítica predictiva e prescritiva.

Na súa intervención, Cortez presentou aplicacións reais da Intelixencia Artificial a partir das súas dúas décadas de traxectoria investigadora. Expuxo, por exemplo, como modelos baseados en datos clínicos permiten anticipar eventos críticos en pacientes ingresados en unidades de coidados intensivos. Noutro ámbito ben distinto, explicou como analizou millóns de rexistros da plataforma Vivino para estimar a calidade e o prezo dos viños, trasladando a análise sensorial tradicional a un enfoque baseado en datos.

Tamén abordou casos no sector bancario, onde os algoritmos poden predicir o éxito de campañas de *marketing*; na industria, mediante sistemas capaces de detectar patróns de movementos que axudan a previr lesións laborais; e no contexto urbano, cun modelo de mobilidade sostible probado en Oporto que recomenda rutas óptimas combinando transporte público, bicicleta ou coche en función das condicións da cidade.

Un dos aspectos que máis preocupa á sociedade sobre a Intelixencia Artificial é a súa transparencia: como sabemos que un algoritmo toma decisións correctas e non discriminatorias? Cortez tamén abordou esta cuestión, presentando ferramentas como o paquete rminer en R, que permiten interpretar o funcionamento interno dos modelos e comprender por que chegan a certas conclusións. Neste sentido, defendeu a importancia de que os avances en IA sexan explicables, éticos e útiles para a sociedade, poñendo o foco non só na precisión técnica, senón no seu impacto humano.

Cortez foi recoñecido recentemente coa distinción *Portuguese Excellence Professor of Artificial Intelligence 2025*, concedida pola Fundación Ramón Areces, e suma máis de 220 publicacións científicas, un índice h de 53 e milleiros de citas internacionais. Actualmente, combina a súa docencia na Universidade do Minho coa subdirección do centro de investigación ALGORITMI. Ao rematar a charla, o CITIC ofreceu ao público asistente a posibilidade de manter encontros individuais con el para explorar vías de colaboración e compartir liñas de investigación en común. ■

Investigadores do MIT súmanse ás TIC Talk do CITIC

O xoves 10 de xullo celebrouse unha nova sesión das TIC Talks, o ciclo de presentacións que o CITIC organiza cada mes para visibilizar o traballo de persoal investigador en formación e xerar conexións entre as distintas liñas do centro. Nesta ocasión, foron os catro estudantes do MIT os encargados de compartir os seus proxectos.

Juan C. Santiago presentou o seu traballo sobre o uso de redes xenerativas adversarias para sintetizar datos de fluxo de aire, coa finalidade de mellorar a detección de trastornos respiratorios durante o sono, no que traballa con Diego Álvarez e Eduardo Mosqueira. Pola súa parte, Jace López, Ishanvi Kommula e Jaime Punyed, que traballan no grupo RNASA-IMEDIR, centraron as súas exposicións na aplicación de modelos de Intelixencia Artificial para a ciberseguridade. López falou sobre a análise do tráfico de rede para identificar sistemas operativos mediante modelos Transformer; Kommula explicou o desenvolvemento de NetGPT, un modelo xenerativo pre-adestrado para detectar patróns en redes e reforzar a privacidade dos datos; e Punyed destacou a aprendizaxe federada como unha solución para adestrar modelos de forma descentralizada, respectando a confidencialidade dos usuarios.

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.

citic · UNIVERSIDADE DA CORUÑA · Rede CIGUS · Cofinanciado por la Unión Europea · Fondos Europeos

O punto de inflexión do sector lácteo galego

Remata o proxecto Smartz4Milk coa presentación dos seus principais logros

O proxecto Smartz-4Milk para modernizar o sector lácteo galego a través da dixitalización, a sustentabilidade e a trazabilidade, chegou ao seu remate tras meses de traballo colaborativo entre empresas industriais, tecnolóxicas, universidades e centros de coñecemento. O peche celebrouse cunha mesa redonda no marco do Foro Galicia Alimentación, onde se presentaron os principais logros do proxecto e debateuse sobre o futuro do sector.

Promovido polo Clúster Alimentario de Galicia (CLUSAGA) a través da Oficina Técnica Next Generation Galicia Food, Smartz-4Milk contou cun financiamento de 9,7 millóns de euros do Ministerio de Industria e Turismo e da Unión Europea a través dos fondos Next Generation EU, no marco do PERTE Agroalimentario.

O proxecto reuniu 11 empresas —7 do sector lácteo e 4 tecnolóxicas— co obxectivo de afrontar os grandes retos do sector: mellorar a competitividade, reducir o impacto ambiental, garantir a rastrexabilidade completa dos produtos e facilitar a toma de decisións baseada en datos.

Ao longo do proxecto desenvolvéronse 18 subproxectos primarios, organizados en tres grandes eixos: dixitalización, sustentabilidade e rastrexabilidade. Estes son algúns dos fitos destacados por empresa participante:

AMSlab. Desenvolveu novos métodos analíticos para o estudo de proteínas do leite en fases clave da produción, permitindo detectar variacións nos procesos e mellorando a eficiencia xeral do sector.

ASM Soft. Creou unha solución dixital para xestión de operacións da industria láctea, que permita ás pemes participantes avanzar cara a modelos de fábrica conectada, xerando un sistema adaptábel, flexíbel e replicábel para outras empresas do sector. A solución dispón dunha integración con PITSA e con algoritmos de IA para a análise avanzada de datos.

Bico de Xeado. Traballou no desenvolvemento dunha nova referencia de produto apoiada en tecnoloxía de infravermellos. Tamén mellorou a eficiencia dos seus procesos internos con ferramentas de Big Data e deseñou un sistema de rastrexabilidade e seguridade alimentaria que integra blockchain, proteómica e Intelixencia Artificial cuántica.

CAPSA Food. Puxo o foco na mellora do proceso produtivo. Desde a conceptualización da plataforma PITSA, a compañía detectou novos puntos de información que antes non eran visíbeis, o que facilita a optimización da toma de decisións en tempo real.

CLUN. Estableceu un sistema para o intercambio seguro de datos entre dispositivos, sistemas e servizos, un paso fundamental cara á conectividade de planta.

Grupo Lence. Integrou todos os seus datos de rastrexabilidade nunha plataforma única. Esta ferramenta permite controlar de forma sinxela toda a cadea, desde a recollida do leite, pasando pola súa transformación, ata a distribución do produto final.

Queixería Prestes. Logrou converter residuos xerados na planta queixeira en novos produtos sostíbeis e de alto valor engadido.

Queizuar. Logrou a dixitalización completa da súa planta, incorporando sensores para análises en liña, sistemas de rastrexabilidade durante a curación dos queixos e control de etiquetaxe mediante Visión Artificial.

Plexus Tech. Traballou no deseño de ferramentas preditivas que permiten anticipar necesidades de mercado e a industria, e adaptar procesos en función da evolución do sector.

Sixtema. Desenvolveu solucións adaptadas ás necesidades reais do sector. A empresa destacou o valor do proxecto para conectar todos os elos da cadea e achegar a tecnoloxía tanto a compañías familiares como a estruturas máis industrializadas.

Ademais das solucións tecnolóxicas desenvolvidas, Smartz-4Milk xerou un novo modelo de cooperación no sector, integrando coñecemento, datos e procesos para afrontar os grandes retos do presente e do futuro. ■

Obxectivo: asegurar a remuda xeracional

Mar impulsa a formación marítimo pesqueira cunha referencial rede de centros aos que destina 12,3 millóns

Un dos principais desafíos da actividade marítimo-pesqueira é a remuda xeracional. Con esa meta, a Consellería do Mar inviste este ano 12,3 millóns que financian a rede de centros de formación autonómicos composto polo Instituto Politécnico Marítimo Pesqueiro do Atlántico en Vigo (Ipmpa), o primeiro deste tipo en España e recoñecido como Centro de Referencia Nacional (CRN) en Pesca e Navegación, a Escola Oficial Náutica-Pesqueira de Ribeira, e outra localizada en Ferrol. Ademais, esta o Instituto Galego de Formación en Acuicultura (Igafa), na Illa de Arousa, recoñecido como Centro de Referencia Nacional en Acuicultura e Mergullo.

500 persoas matriculadas no primeiro curso

No presente curso son máis de 500 persoas as matriculadas nos ciclos de formación profesional no ámbito pesqueiro, a maior matrícula desde o curso 2018/2019 e que medrou un 3% respecto ao pasado curso. A oferta abrangue os ciclos superiores de Patrón de Altura e Mecánico Maior Naval, os ciclos medios de Patrón de Litoral e Mecánico Naval, así como o ciclo superior de Acuicultura, o ciclo medio de Cultivos Acuícolas e o ciclo medio en Operacións Subacuáticas e Hiperbáricas, recentemente homologado polo International Marine Contractors Association (IMCA), principal entidade mundial que establece normas e directrices para as operacións de mergullo en alta mar.

Deste xeito o Igafa sitúase como o primeiro centro público de toda España en alcanzar este recoñecemento que valora os recursos dispoñibles, as instalacións e a calidade docente, situando a Galicia como referente a nivel internacional.

Estes centros formativos autonómicos complementan a súa oferta con cursos de formación non regrada da que se beneficiaron máis de 1.200 persoas a través de 102 accións formativas ao longo de todo o 2024 entre as que destacan os cursos de mariñeiro pescador, de formación básica en protección marítima, de formación sanitaria específica inicial e avanzada ou de patrón costeiro polivalente nas súas seccións de ponte e de máquinas, entre outros. Unha actividade docente que tamén ten un papel crucial na promoción da igualdade no marco da actividade pesqueira, tradicionalmente masculinizada, beneficiando a máis de 220 mulleres.

Inserción laboral

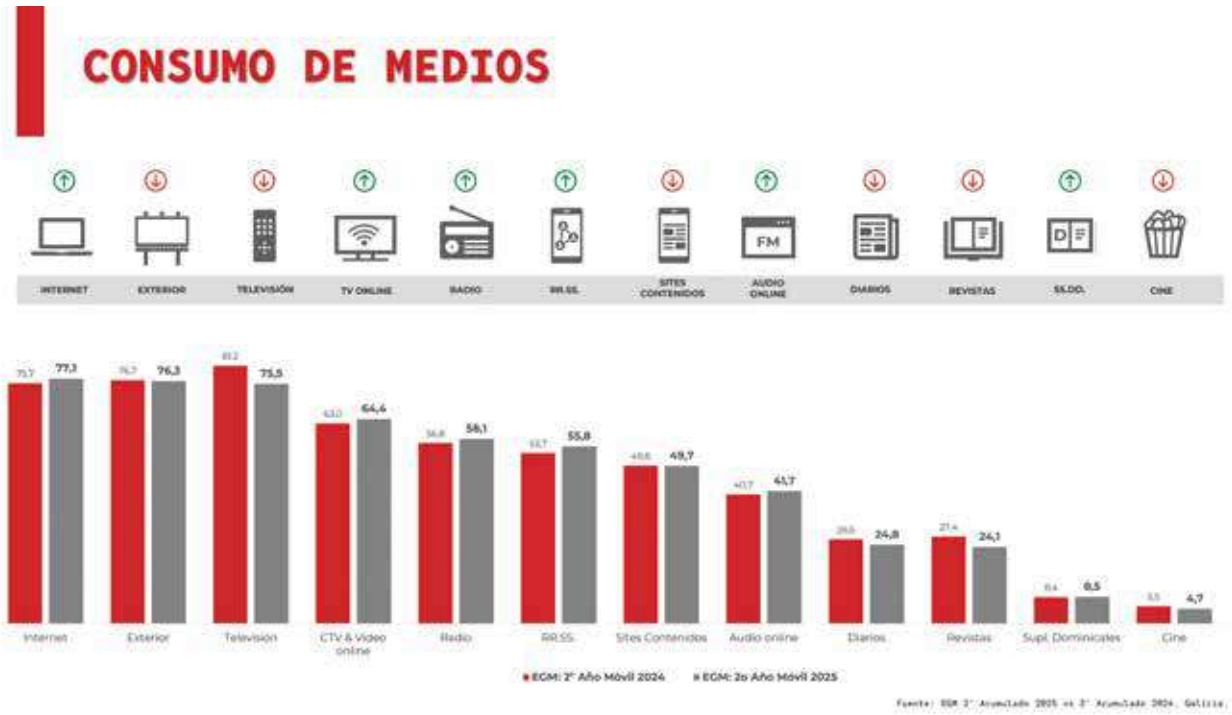
Un dos centros que destaca na rede autonómica é o Igafa, o único que imparte formación profesional de acuicultura e mergullo en Galicia, que conta entre os seus fitos a participación da impartición por parte das universidades galegas do Master en Innovación, Tecnoloxía da Produción e Xestión Acuícola a partir do curso 2003/2004 ou a súa integración nas axudas Erasmus + no 2010. Sitúase na elite internacional sendo o primeiro centro público en alcanzar o recoñecemento de espazo formativo homologado para o título Técnico de Operacións Subacuáticas e Hiberbáricas (TOSH) pola International Marine Contractors Assosiation (IMCA) en toda España o que abre as portas ao seu alumnado a optar a novas oportunidades laborais noutros países.

A día de hoxe ofértanse 12 prazas para un ciclo que ten carácter bianual cunha gran demanda e unha inserción laboral do 100%.

Centros de referencia

O Ipmpa é un dos dous Centros de Referencia Nacional cos que conta Galicia, xunto co Igafa, sendo pioneiro na oferta de formación marítimo pesqueira a nivel español. Cada curso pasan polas súas aulas entre 350 e 400 persoas procurando unha mellor capacitación profesional. É o primeiro de España e o segundo de Europa en contar cun planetario cunha bóveda de 8 metros que permite ofrecer ao alumnado una experiencia formativa de calidade e excelencia.

Deste instituto sairán este curso 70 estudantes para realizar a formación nos centros de traballo (FCT). Tamén rematarán a preparación teórica o alumnado das escolas náuticas de Ribeira e Ferrol chegando a incorporar ao mercado laboral ata 220 novos profesionais -79 de Ponte e 104 de Máquinas- para enrolarse nalgúns dos buques pesqueiros que compoñen a frota galega. ■



A televisión como medio perde peso en Galicia en favor da Internet

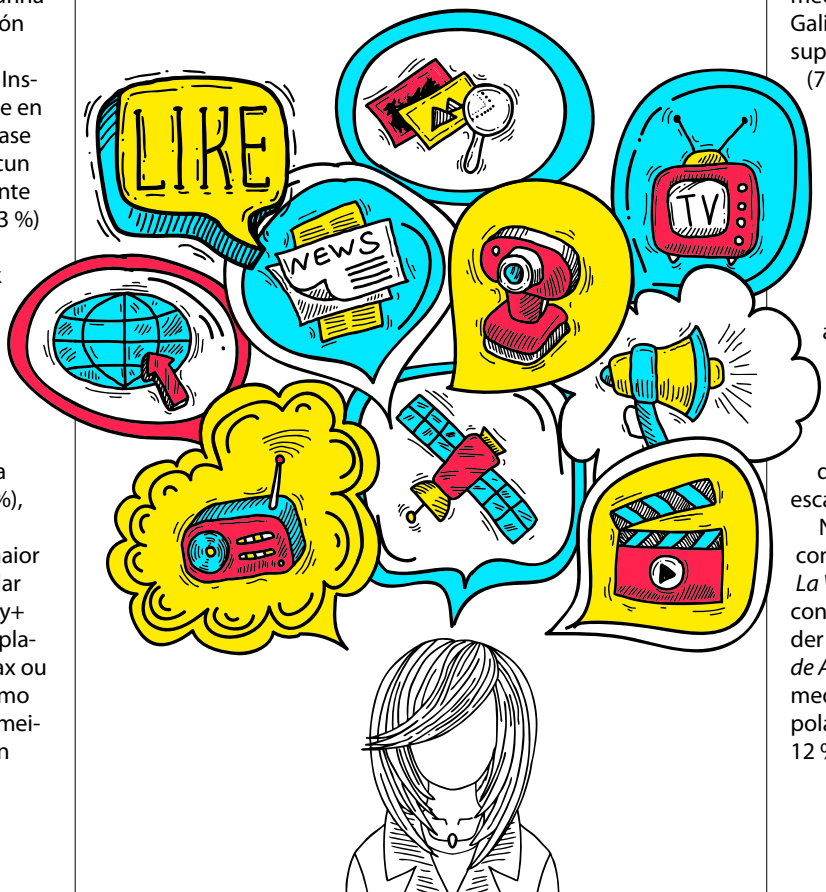
Datos da segunda onda do Estudio Xeral de Medios (EGM) 2025 analizados pola axencia de medios Avante, reflicten que Galicia consolida o seu estilo de vida dixital e relega a televisión ao terceiro posto na clasificación de medios máis consumidos. O perfil dixital dos galegos combina diversas plataformas de lecer, entre as que destacan Instagram, Netflix e Spotify.

O estudo examina a fondo os hábitos de consumo en radio, prensa, Internet, publicidade exterior, cine e revistas, trazando unha radiografía precisa da evolución das audiencias en Galicia.

O uso de aplicacións como Instagram, Netflix e Spotify segue en aumento. Instagram consolídase como a rede social preferida cun crecemento do 3,6 %, por diante de Facebook (que baixa un 6,3 %) e YouTube (cun descenso do 14,5 %). Pola súa parte, TikTok segue gañando terreo e medra un 10,6 %, consolidándose como unha das plataformas máis dinámicas no ecosistema social galego.

No ámbito do vídeo baixo demanda, Netflix lidera cunha penetración do 46,2 % (+5,5 %), seguida por Amazon Prime Video, que experimenta un maior crecemento (+8,2 %) ata acadar o 36,1 %. Tamén medra Disney+ (+3,2 %), mentres que outras plataformas como Movistar+, Max ou R perden presenza. No consumo musical, Spotify mantén a primeira posición cunha penetración do 29,3 %, aínda que se observa unha fragmentación crecente, con YouTube Music no 9,3 % e Amazon Prime Music no 2,8 %.

Fóra do lecer, a mensaxería instantánea continúa como a actividade dixital máis estendida (+3,4 %), seguida pola busca de información (+7 %) e o uso de redes sociais (+4,4 %). Tamén soben o uso do correo electrónico (+2,1 %) e a lectura de actualidade en liña (+0,1 %).



Transformación no consumo dos medios tradicionais

A Internet sitúase como o medio máis consumido en Galicia cun crecemento do 1,9 %, superando a publicidade exterior (76,3 %) e a televisión, que perde terreo cun descenso do 7 %. Dentro do ecosistema dixital, destacan o aumento da televisión en liña e o vídeo dixital (+2,2 %), as redes sociais (+3,9 %) e o audio en liña (+2,5 %).

A radio tamén recupera audiencia cun aumento do 2,3 % e unha penetración do 58,1 %. A Cadena SER continúa á cabeza con 24.000 oíntes máis, mentres que Onda Cero gaña 28.000 e escala posicións.

No caso da prensa, a caída continúa cun descenso do 6,5 %. *La Voz de Galicia* segue á fronte con 344.000 lectores, malia perder 47.000. Só *Marca*, *La Opinión de A Coruña* e *Expansión* logran medrar en audiencia. As revistas, pola súa parte, retroceden un 12 %. ■

A creación dixital deuse cita en *Mundos Digitales*

Entre os días 3 e 5 de xullo desenvolveuse no PALEXCO da Coruña a edición número 23 do congreso internacional de animación, efectos visuais e novos media Mundos Digitales, con numerosas actividades propias do ámbito da creación dixital, para servir de punto de encontro para profesionais, investigadores, estudantes e empresas que queren estar á última.

O evento abriu con relatorios ligados ao mundo da animación, a realidade estendida, as producións virtuais e os efectos visuais, destacando a desenvolvedora galega Cristina García (Merge Games) cun concorrido obradoiro para introducir aos presentes no deseño de niveis, e máis concretamente na base do *blocking*, na que se definen e validan as bases de construción do mundo dun videoxogo.

O evento aproveitouse para dar conta da materialización da idea de AI Assemble nunha asociación que busca abordar o impacto da IA no sector creación dixital, así como tamén se celebraron os primeiros grupos de traballo desta iniciativa.

Encargáronse de introducir aos presente no traballo de AI Assemble tres dos membros da súa xunta directiva: Carlos F. de Vigo (vicepresidente), Alba Meijide (secretaria xeral) e Francisco Menéndez (vogal). Cómpre salientar que na directiva de AI Assemble tamén figura Fernando Suárez, presidente do Consello Xeral de Colexios Profesionais de Enxeñaría en Informática (CCII).

Paralelamente a estas actividades puideron comprobarse en vivo distintas tecnoloxías actuais no showroom do evento e, como xa é habitual no congreso, tivo lugar a Feira de Emprego, que consolídase como unha das meirandes de Europa, tanto polo número de empresas como de aspirantes que asisten, para establecer uns contactos tan necesarios para a revitalización deste sector profesional.

Entre as demostracións presenciais no recinto de PALEXCO destaca a de ScanMeNow, nova empresa coruñesa que amosaba en primicia un escáner tridimensional para crear avatares virtuais de persoas a través de sistemas de intelixencia artificial. Este dispositivo ten unha estrutura esférica na que están dispostas máis dun cento de cámaras que rexistran a figura dunha persoa para así poder replicala e introducila nunha escena virtual tridimensional ou para moitos outros usos que dependerán da imaxinación de quen precise desta solución tecnolóxica que nos vindeiros meses veremos aplicada ao mundo da moda, a museos ou eventos presenciais que queiran causar impacto.

O colofón púxoo a gala de entrega de premios do Festival Internacional de Animación Mundos Digitales, na que o xurado (formado por Lorena Ares, Rafael Catalán, Bill Kopp e Víctor Lamadrid) recoñeceu a producción francesa Sublime como mellor curta, mentres que *PacMan Circle* (episodio 6 da serie Secret Level) triunfou co premio á mellor curta nacional e o galardón do público. A curtametraxe Baile con la Muerte tamén foi distinguida pola súa proposta estética e narrativa. ■

eAdministración a plena capacidade

Preto do 90% das comunicacións da cidadanía coa Xunta faise pola vía dixital

A Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) fixo balance do nivel de implantación das ferramentas da Administración Electrónica entre a cidadanía, servizos que segundo lembra a axencia están hoxe dispoñíbeis para a práctica totalidade da sociedade galega. No balance indícase (entre outras cifras destacadas) que en 2024, o 86,23% das entradas no sistema de rexistro da Xunta foron a través da sede electrónica, e o 84,8% das autoliquidacións de impostos da Axencia Tributaria de Galicia (ATRIGA) realizáronse a través da canle dixital.

"Os datos confirman que Galicia dispón dunha administración e uns servizos completamente dixitalizados e actualizados de acordo cos avances das tecnoloxías", explícase no informe, no que se destaca tamén que en 2024, o 95,1% dos fogares galegos tiña contratada a conexión a Internet. Ademais, indícase que "a Xunta mantivo en marcha a iniciativa para dotar con telefonía móbil con voz e datos a poboacións que se atopan en zonas rurais e illadas". Trátase esta dunha medida excepcional para a que se tivo que solicitar unha autorización da Comisión Europea e que complementa a actuación do Estado. En concreto, en 2024, a Xunta instalou 22 novas torres, que se sumaron ás 37 que xa se instalaran con anterioridade. Deste xeito, dáse servizo a 166 poboacións rurais que non dispoñían deste servizo.

No que respecta á Administración Electrónica, en 2024 habilitáronse 651 novos procedementos e convocatorias que puideron realizarse en liña. Tamén se avanzou na dotación de funcionalidades á aplicación XuntaEU, que permite facer trámites e consultas dende os teléfonos móbiles. Entre estas novas utilidades atópase a ampliación ata 16 dos certificados e carnés que se poden consultar e presentar dende estes dispositivos. A aplicación permite mostrar directamente carnés como o de familia numerosa, de bibliotecas, de pesca deportiva ou o carné Xove, así como acceder a certificados como os de estar habilitado para facer instalacións térmicas en edificios ou para manexar guindastres.

No informe saliéntase tamén a posta en marcha de 6 novos servizos proactivos (que evitan que as persoas teñan que estar pendentes de trámites, como é o sistema de renovación automática de licencias de caza e pesca fluvial) e o feito de que en 2024 case nove de cada dez comunicacións referentes á listas para a cobertura temporal de postos de traballo na Xunta e nos servizos públicos autonómicos foran levados a cabo por vía electrónica.

No balance destácase igualmente o proceso de universalización da dixitalización da Xustiza, na que o 100% das salas de vistas dispoñen xa de dotación dixital. En 2024 houbo máis de 20.000 presentacións na Sede Electrónica Xudicial, o que representa cinco veces máis que en 2021. As sete cidades de Galicia dispoñen xa de Oficinas de Atención as Vítimas do Delito, que xestionaron máis de 1.100 expedientes.

Amais, en 2024 destináronse 24,6 millóns de euros a avanzar e consolidar a universalización da dixitalización do sistema educativo público de Galicia, que practicamente ten completada a transformación tecnolóxica das aulas entre 1º de primaria e 2º de Bacharelato, na Formación Profesional e ensinanzas de réxime especial.

Foi tamén significativo o avance no uso das ferramentas dixitais na atención a persoas maiores ou con discapacidade. Xestionáronse máis de 25.000 informes de dependencia a través do sistema de Historia Social Única Electrónica, catro veces máis que en 2020. Os sistema de monitoraxe de actividade,

A nosa vida en **dixital**

O número de galegos conectados a Internet incrementouse en 113 mil nos últimos catro anos

Entre os anos 2021 e 2024, un total de 113.114 persoas sumáronse ao uso da Internet en Galicia. No mesmo período, o número de fogares con conexión contratada aumentou en 55.208, o que representa que o 95,5 % das vivendas galegas dispoñen xa de acceso á Rede. Os maiores avances rexístranse nos

confort e seguridade das persoas residentes está implantado xa en 26 dos 28 centros previstos, e 23 residencias contan xa co novo modelo tecnolóxico de comunicación co persoal de enfermería.

Por outra banda, máis do 84% das renovacións de demanda de emprego realízanse xa de forma telemática e, en 2024, integrouse o sistema de intermediación laboral (SICAS) coa ferramenta Emprego Intelixente (EMI) de información e de apoio na toma de decisión con aplicación de intelixencia artificial.

Avanzouse tamén na protección dos sistemas usados polas administracións autonómica e locais fronte aos ataques de ciberdelincuentes (en 2024, as plataformas de seguridade perimetral da Xunta bloquearon 237 millóns de intentos de intrusión) e outro fito importante de 2024 foi a universalización da ferramenta de apoio na xestión das confrarías galegas, da que se benefician 10.455 membros do 100% dos pósitos. Ademais, avanzouse a implantación das lonxas electrónicas, que en 2024 comercializaron 18.000 toneladas de peixe. En 2025 completarase a dotación ao 100% das lonxas de Galicia. ■

ámbitos onde Galicia partía de cifras máis baixas, como nos concellos con menos de 5.000 habitantes, onde a contratación de Internet medrou un 11,6 %, superando por vez primeira o 90 %; e entre a poboación de entre 65 e 74 anos, onde o uso da Rede alcanza xa case o 75 %, cun incremento de máis dun 13 % respecto ao ano anterior.

Estes datos proceden do estudo *Galicia. A nosa vida en dixital. A Sociedade da Información nos fogares galegos. Edición 2024,* publicado hoxe polo OSIMGA a partir da Enquisa Estrutural aos Fogares do Instituto Galego de Estatística. O informe amosa unha evolución sostida no uso de Internet na Comunidade, cun aumento da contratación de conexións de alta velocidade, así como na incorporación de novos dispositivos e hábitos dixitais.

Uso de Internet e velocidade das conexións

En 2024, preto do 94 % da poboación galega empregou a Internet nos últimos tres meses. O uso é practicamente xeralizado entre os 16 e os 44 anos e supera o 98 % entre os 45 e os 54. Tamén continúa aumentando entre os 55 e os 64 anos, cun 93,2 %, e entre os 65 e os 74, onde roza o 75 %. Cómpre salientar que Galicia rexistrou un incremento do 5 % no número de usuarios activos desde 2021, fronte ao 2 % da media española e ao 4,3 % da Unión Europea.

Alén do aumento de fogares conectados, tamén destaca o avance das conexións de alta velocidade: o 65,2 % dos fogares galegos conta con velocidades superiores aos 100 Mbps (fronte ao 30 % en 2021), e un 86,3 % supera os 30 Mbps.

Dispositivos dixitais e usos

O teléfono móbil con acceso a Internet é o dispositivo máis común: o 95,7 % da poboación galega fai uso dun smartphone, cunha implantación case total entre os menores de 45 anos, e dun 83,4 % entre as persoas maiores de 65.

O 80,7 % dos fogares dispoñen dun ordenador (xa sexa de sobremesa, portátil ou tableta), sendo o portátil o máis habitual (60,8 %). As televisións intelixentes están presentes no 59,1 % das vivendas, cun aumento do 6,7 % respecto a 2023 e do 35,2 % desde 2021. Tamén aumenta a presenza de altofalantes intelixentes, que chegan xa ao 16,5 % dos fogares, un 6,5 % máis que o ano anterior.

Entre as actividades dixitais máis frecuentes destacan a busca de información sobre produtos e servizos (92,6 %), as videoconferencias (tamén cun 92,6 %), a lectura de novas en liña (85,5 %) e o uso da banca electrónica (81,6 %).

Compras, eAdministración e ciberseguridade

En 2024, o 67,4 % da poboación galega realizou compras en liña, cun incremento anual do 5,5 %. O uso da administración electrónica continúa en expansión e é empregado xa polo 86,6 % dos internautas. En canto á ciberseguridade, o 17 % dos galegos afirma ter sufrido algún incidente neste ámbito no último ano. ■

Unha profesión que transforma o mundo

A Noite do CPEIG entregou 14 galardóns e xuntou boa parte dos principais representantes TIC da nosa terra

O Colexio de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) celebrou o venres 27 de xuño a súa XVII Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia. Fíxoo cunha cea de gala no Hotel OCA Puerta del Camino en Santiago e coa entrega dos premios anuais da profesión. Asistiron máis de 400 convidados ao evento TIC referente de Galicia, entre representantes do ámbito empresarial, da Administración Pública, do ámbito universitario e profesionais do eido tecnolóxico.

Foron 14 as distincións anuais que se entregaron, premios que corresponden a diversas categorías onde os colexiados/as recoñecen as iniciativas ou persoas destacadas na Enxeñaría en Informática.

O presidente do CPEIG, Fernando Suárez, destacou na súa intervención que a Noite é un encontro para compartir valores, recoñecer traxectorias e fortalecer o espírito dunha "profesión que transforma o mundo", poñendo en valor o talento, a innovación e a responsabilidade social que a definen. "A Enxeñaría Informática non é só tecnoloxía, é tamén compromiso, impacto e futuro", sinalou, engadindo que a cita é tamén unha homenaxe á comunidade, "un ecosistema ou rede diversa, dinámica e creativa que impulsa Galicia desde o coñecemento e a innovación", con proxectos que botan a andar cunha idea nun garaxe ata empresas que prestan servizos tecnolóxicos nos cinco continentes. Así, Suárez felicitou a todas as persoas e entidades galardoadas, subliñando o seu traballo que inspira a seguir construíndo unha profesión con valores, visión e paixón. O presidente agradeceu a colaboración de todos os patrocinadores que fan posíbel a gala da Noite "como parte esencial do calendario da enxeñaría informática galega".

A 17ª edición da gala foi inaugurada polo presidente do CPEIG e contou coa asistencia do delegado do Goberno en Galicia, Pedro Blanco Lobeiras; o conselleiro de Facenda e Administración Pública da Xunta, Miguel Corgos López-Prado; a directora da Axencia Galega de Innovación (GAIN), Carmen Cotelo Queijo; e o reitor da Universidade da Coruña (UDC), Ricardo Cao Abad; así como outras personalidades e representantes do sector TIC galego que exercerán como patrocinadores do evento e as colexiadas e colexiados do CPEIG.

A gala estivo conducida polo humorista e actor albaceteño Goyo Jiménez, creador artístico coñecido por colaborar en diferentes programas de televisión, pero, sobre todo, grazas a súa faceta como cómico ou monologuista de *stand up comedy*. A Noite tamén contou coa actuación dun grupo de magos que animaron o cóctel e a música do grupo boirense D'Crooners Band que interpretaron grandes éxitos do século XX.

Na gala, o conselleiro de Facenda, Miguel Corgos, destacou o papel esencial dos enxeñeiros informáticos nunha Galicia que aposta pola mellora da calidade de vida das persoas e a súa seguridade e por unha economía que xere riqueza e gañe competitividade.

Premios

Premios Premio Iniciativa Emprendedora

O galardón recaeu en Galnix, o primeiro punto neutro de intercambio de tráfico de datos en Galicia. A iniciativa, impulsada polas empresas galegas cloud.gal, Norvoz Telecom e Rede Aberta, busca mellorar o acceso a Internet e fomentar a transformación dixital no tecido empresarial galego, sobre todo en zonas rurais e entre as pemes.

Premio Ada Byron, dirixido a mulleres enxeñeiras en Informática

O galardón foi para a enxeñeira informática Josefina Alonso pola súa "excelencia e innovación" no sector tecnolóxico. Cunha sólida formación en enxeñaría informático, o CPEIG destaca a súa traxectoria profesional na que liderou proxectos de transformación dixital e promoveu a adopción de metodoloxías áxiles en diversas organizacións.

Premio Traxectoria Profesional

O galardón concédese ao doutor en Informática Luis de Salvador, director da División de Innovación Tecnolóxica da Axencia Española de Protección de Datos (AEPD) desde 2019, polo seu "rigor e visión" no desenvolvemento das orientacións para o uso de servizos tecnolóxicos por parte da sociedade, en especial por menores.

Premio Especial CPEIG-En memoria de Hernán Vila

Nesta categoría foi premiada a competición informática máis importante e antiga de España, a Olimpíada Informática Española. O certame, creado en 1997 pola Fundación Aula Escola Europea de Barcelona, pretende achegar a programación algorítmica a idades temperás.

Premio Iniciativa Empresarial

O recoñecemento foi para o CTAG, Centro Tecnolóxico de Automoción de Galicia, referente internacional en I+D+i aplicada á automoción e á mobilidade do futuro con máis de 20 anos de traxectoria, cun investimento acumulado superior aos 70 millóns de euros e máis de 1.000 profesionais.

Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino

A distinción foi para o Colexio Manuel Peleteiro de Santiago recibe o Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino do CPEIG polo seu Plan de Benestar Dixital. Esta iniciativa, pioneira en Galicia, fomenta a "promoción eficaz dun uso saudábel, seguro e responsábel da tecnoloxía", a través dun enfoque integral da súa comunidade educativa.

Premio Obxectivos de Desenvolvemento Sostible (ODS)

A distinción foi para Accenture, compañía tecnolóxica global con oficinas na Coruña e Vigo, que participa no Programa Nacional de Algoritmos Verdes para o desenvolvemento dunha IA sostíbel.

Premio Iniciativa da Administración

O recoñecemento recaeu na Consellería de Sanidade pola súa certificación no alto nivel do Esquema Nacional de Seguridade. É a primeira entidade nacional en obter esta autentificación para todos os seus servizos e en todos os centros sanitarios de Galicia, que garante á cidadanía a protección de datos sensíbeis e é un exemplo de excelencia na posta en marcha de medidas avanzadas de seguridade dixital.

Premio e-Inclusión

O recoñecemento recaeu no proxecto Neurocloud, da spin-off coruñesa Qubiotech, unha solución innovadora usa a Intelixencia Artificial para mellorar o fluxo diagnóstico de doenzas neurodexenerativas como o alzhéimer, o parkinson, a epilepsia ou a esclerose múltiple.

Premio Colaboración Interadministrativa

Recoñécese a colaboración público-privada co sector TI galego da Dirección Xeral de Formación e Cualificación para o Emprego na formación dos profesionais galegos a través do programa formativo do Centro de Novas Tecnoloxías de Galicia, o máis relevante de todo o Estado.

Premio Colexiada/o de Honra

O catedrático emérito de Enxeñaría Química Juan Casares Long é o novo Colexiado de Honra. O CPEIG concédelle esta distinción pola súa contribución ao avance tecnolóxico de Galicia. Presidiu a Comisión Técnica de Informática de Galicia, foi o primeiro director do Centro de Supercomputación de Galicia, e o impulsor e responsábel da posta en marcha de Meteogalicia.

Premio Traballo Fin de Máster

O enxeñeiro informático Santiago Noriega, da Universidade da Coruña, gaña este recoñecemento co seu proxecto TapIt, unha tarxeta de visita con tecnoloxía NFC para a nova era do *networking* profesional. Os finalistas, tamén da UDC, foron David Esteban, por un traballo sobre a personalización, explicabilidade e sustentabilidade en sistemas de recomendación, e Ángel Paderne, por un proxecto sobre un sistema de alta seguridade para a xestión privada dos datos médicos dos pacientes.

Premio 17º Aniversario CPEIG

A empresa global de solucións tecnolóxicas Unisys, cunha década apostando polo talento e a innovación en Galicia desde a súa sede de Santiago, foi distinguida co Premio 17 Aniversario do CPEIG. A compañía suma máis de 150 años transformando os negocios e mellorando a vida das persoas a través da tecnoloxía.

Premio Impulso Dixital Galicia

O proxecto QUORUM, destinado a promover a computación cuántica en España, foi distinguido con este recoñecemento. Un consorcio de entidades, liderado polo centro vigués Gradiant, uniuse para crear este entorno colaborativo e desenvolver talento e transferir coñecemento. ■

Contra as agresións

Nace Vega, o software galego que quere revolucionar a protección das vítimas de violencia machista

Jorge Fernández, Manuel Montenegro, Rubén Gardón e David Calvo Estévez, creadores de VEGA

A Zona Franca de Vigo acolleu o pasado 25 de xuño a presentación de Vega, unha aplicación para incrementar a protección das vítimas de violencia machista. A ferramenta usa Intelixencia Artificial para identificar patróns de risco na contorna conversacional, sen requirir que a vítima interactúe directamente co dispositivo en situacións críticas.

Os seus creadores son dous axentes da Policía Local de Vigo con décadas de experiencia operativa e dous investidores tecnolóxicos radicados en Suíza. Atópase en fase avanzada de probas piloto e, segundo indicaron os seus creadores, espertou o interese de institucións públicas, corpos de seguridade e entidades especializadas na atención a vítimas.

Ofrécese a posibilidade de que a vítima personalice a interface da app para evitar que o agresor poida recoñecela.

Segundo explicaron con máis detalle, "Vega é un recurso tecnolóxico revolucionario para a prevención e a reacción fronte á violencia machista que se fan especialmente necesarias en casos nos que o medo ás reaccións do agresor e o temor das vítimas de non ser cridas frean as necesarias denuncias".

David Calvo Estévez, Manuel Montenegro, Rubén Gardón e Jorge Fernández son os impulsores deste proxecto que busca dar maior soporte ás vítimas cunha operativa fácil de manexar e discreta. Ao acto asistiron David Regades (delegado especial do Consorcio da Zona Franca de Vigo), o alcalde de Vigo Abel Caballero, e as concelleiras do Concello de Vigo Carmela Silva e Ana Laura Iglesias, Yolanda Aguiar, así como colectivos e asociacións vinculados á loita contra a violencia de xénero.

A aplicación, sinalaron os seus creadores, "nace co propósito de reducir ao máximo o tempo de reacción policial, facilitar a obtención de probas e apoderar ás vítimas".

"Coñecemos de primeira man as limitacións do sistema actual", sinalaron os responsábeis do desenvolvemento, indicando neste senso que "Vega non é só un produto tecnolóxico; é unha ferramenta nada da experiencia real e cun enfoque humano e preventivo".

Vega estrutúrase en dúas fases clave: a fase preventiva (con asistencia informativa inmediata sobre os pasos para seguir en diferentes situacións, consultas con resposta automática en formato escrito, comunicación discreta e directa con autoridades competentes e posibilidade de instalarse en móbiles ou reloxos sen deixar rastro visíbel -e sen que exista necesidade de ordes de protección nin trámites previos para ser utilizada-) e a fase reactiva (activación automática ante situacións de risco, mesmo cando a vítima sufra inmobilidade tónica; apertura do micrófono do dispositivo, enviando a localización GPS e gravando a contorna en tempo real, enviando esta información a unha Central Receptora de Alarmas; e xeración dun arquivo dixital seguro que facilita a denuncia e conserva probas válidas para o proceso xudicial).

A aplicación usa Intelixencia Artificial para identificar patróns de risco na contorna conversacional, sen requirir que a vítima interactúe directamente co dispositivo en situacións críticas.

"Vega", sinalaron os seus creadores, "non só pretende asistir no momento da agresión, senón crear un ecosistema de apoio que restaure a dignidade e a seguridade das mulleres; ademais o seu deseño accesíbel e a súa posta en marcha sinxela fana compatíbel con distintos contextos legais e realidades sociais".

Actualmente, atópase en fase avanzada de probas piloto e espertou o interese de institucións públicas, corpos de seguridade e entidades especializadas na atención a vítimas. ■

A fórmula infalible do sentidiño

O 112 Galicia lembra as vantaxes da prevención e a auto protección para evitar riscos

Chega o verán, o tempo de vacacións e lecer por excelencia, e ao mesmo tempo que se incrementa o tempo libre que temos ao noso dispor, medran tamén algúns riscos que cómpre ter en conta e ante os que cómpre non baixar a garda.

A hora punta das emerxencias no verán

Cada verán, o 112 Galicia experimenta dous picos, en relación ao número de incidencias xestionadas, ao longo unha xornada (24 horas): arredor das 15 e das 20 horas. Isto pode coincidir bastante cos hábitos da poboación durante a etapa estival: o día comeza máis tarde e prolóngase ata avanzada a noite. Así, semella razoable que con máis horas de luz tiremos máis proveito das posibilidades de gozar do bo tempo e das actividades ao aire libre, pero isto ten unha contrapartida clara: se o lecer no exterior ten un repunte, tamén o terán as probabilidades de atoparnos nunha situación crítica.

No ano 2023, o 112 Galicia chegou a acumular unha media de 1.300 intervencións dos equipos de emerxencias entre as 3 e as 4 da tarde durante os meses de xuño, xullo e agosto, e unha media próxima ás 1.500 (1.484) entre as 7 e as 8 da noite nos mesmos meses.

Isto no que se refire ao exercicio do 2023, porque, en 2024, cando se contabilizou un número de incidencias anuais menor (233.289), mantívose unha media de emerxencias superior ás 1.000 entre as 3 e as 4 da tarde, e as 1.200 das 7 ás 8 da noite no mesmo período estival.

Fortalecemento no verán

Ante estas cifras, o 112 Galicia adoita reforzar nesta época do ano as quendas de traballo e aumentar o persoal en todos os horarios, pero con especial atención á tarde e á noite.

Téñense constatado oscilacións nas quendas en función dos días da semana porque percíbese menos actividade os días centrais, martes e mércores, en comparación coa fin de semana, agás os domingos, cando volve descender o fluxo de emerxencias.

Esta estruturación responde aos movementos da poboación en período estival, cando os xoves se converten en parte da fin de semana debido a unha avultada e dilatada oferta cultural.

Con todo, a capacidade de resposta do Centro Integrado de Atención ás Emerxencias 112 Galicia permite contar con persoal extra se fose necesario e en calquera momento do día e mesmo do ano.

Factores tempo e espazo

Aínda que o ideal é que fagamos unha chamada ao sentidiño e non teñamos que botar man do servizo de emerxencias, cómpre ter en conta que os factores de tempo e espazo condicionan a capacidade de resposta dos equipos de intervención, pois moitas das emerxencias xorden nas últimas horas do día, mentres aínda hai luz, pero non a suficiente para resolver algunhas situacións críticas.

Como colaborar

Se o obxectivo é reverter as estatísticas do verán, o camiño máis certeiro é o da prevención e a auto protección. Esta é a mellor forma que ten de colaborar a cidadanía cos servizos de emerxencias, xa que a situación máis fácil de resolver é aquela que nunca ocorre.

Coñecer a contorna onde imos realizar unha actividade, xa sexa algunha práctica deportiva, un paseo ou un baño no mar ou no río, é fundamental. Planificar con antelación a ruta, escoller unha modalidade deportiva axeitada ás nosas condicións físicas e garantir a comunicación en caso de emerxencia son aspectos claves para reducir os riscos. Ademais, nas actividades en espazos acuáticos resulta crucial adaptar o corpo á temperatura da auga con fin de evitar choques térmicos irreversibles. Esta cuestión convértese en ineludible se o baño o realizamos no río, porque os cambios térmicos son aínda máis bruscos entre a superficie e o fondo.

É fundamental tamén protexernos das altas temperaturas, e máis aínda se realizamos actividades que impliquen esforzo. Amais de hidratarnos, é conveniente gardar a que os termómetros baixen para realizar calquera actividade que supoña unha exercicio físico intenso é outro dos aspectos claves, como vestir roupa lixeira e folgada, mesmo de cores claros. ■

Castelao volve

Unha exposición bota man de hologramas, *videomapping* e realidade virtual para recuperar ao escritor rianxeiro

A Xunta de Galicia inaugurou o pasado 26 de xuño, na Cidade da Cultura, a exposición inmersiva *Castelao. Mirar por Galicia*, que é, en palabras do Goberno autonómico, "o primeiro proxecto galego de arte dixital que recupera a figura dunha personaxe histórica emblemática da nosa cultura con Intelixencia Artificial e cun amplo abano de tecnoloxías dixitais que inclúen hologramas, *videomapping* ou realidade virtual".

Trátase dunha iniciativa realizada en colaboración coa Fundación Castelao e encadrada na programación da Consellería de Cultura, Lingua e Xuventude con motivo da conmemoración deste 2025 como Ano Castelao (no que se celebra o 75 cabodano do seu pasamento en Bos Aires).

A mostra, engade a Consellería, "propón unha visión anovadora da vida e universo artístico de Castelao, recreando a súa imaxe e a súa voz, de xeito hiperrealista, e partindo dunha ampla base de documentación histórica e arquivos visuais conservados en diferentes institucións".

Un dos puntos destacados desta exposición é unha instalación inmersiva con *videomapping* e son cadrafónico dentro dun gran cubo de papel. Neste espazo, as persoas visitantes teñen a oportunidade de volver escoitar a voz de Castelao, grazas a un traballo de recreación da mesma con tecnoloxía de IA xerativa a partir do único rexistro sonoro conservado: a mensaxe, en castelán, que el mesmo gravou en fonopostal na Central de Correos de Bos Aires, co gallo da estrea de *Os vellos non deben de namorarse* en Montevideo en 1941.

O arquivo, conservado polo Consello da Cultura Galega, someteuse a un depurado do son para, a continuación, adestrar unha Intelixencia Artificial para reproducir con fidelidade o timbre, entoación e textura da voz, combinándoo co traballo de locutores profesionais a partir de textos de publicacións como *Cousas, Sempre en Galiza, Alba de Gloria ou o Diario 1921*.

A exposición ofrece así unha recreación o máis fidedigna posíbel da voz orixinal do ilustre escritor e galeguista rianxeiro, "supoñendo a primeira vez que poderemos oír a Castelao falar galego desde o seu pasamento en 1950", destacou a Consellería.

A iniciativa incorpora un amplo abano de medidas para achegar esta proposta cultural a todo tipo de públicos, reducindo as barreiras de acceso. Así, os textos de sala contarán cunha versión en lectura fácil, un método de redacción de contidos adaptados ás necesidades de persoas con dificultades de comprensión lectora, realizada co apoio da Federación Autismo Galicia.

A videoproxección inmersiva da exposición conta tamén cunha versión en lingua de signos no propio espazo expositivo, liberándoa de barreiras para persoas xordas ou con discapacidade auditiva, e os textos de sala dispoñen dunha versión en liña con lingua de signos, subtitulado accesíbel, e contido en audio narrado para facilitar o acceso das persoas con discapacidade visual.

A maiores, o Museo Centro Gaiás dispón de bucle magnético portátil tanto para a atención ao público como na súa oferta de visitas guiadas, facilitando o acceso ás persoas que empreguen implantes cocleares ou audífonos. Esta tecnoloxía permite recoller o audio da conversa e transmitilo directamente aos dispositivos sen interferencias do ruído ambiente, mellorando a experiencia das persoas con discapacidade auditiva.

A mostra *Castelao. Mirar por Galicia* poderá visitarse na Cidade da Cultura até o 11 de xaneiro de 2026, con acceso libre e de balde, e contará no vindeiro curso cunha oferta didáctica destinada aos centros de ensino.

Un proxecto galego con tecnoloxía galega

Nun contexto no que as intelixencias artificiais xerativas teñen cada vez máis presenza, *Castelao. Mirar por Galicia* aposta por integrar estas tecnoloxías como ferramenta para achegar a historia e a cultura galegas "a todo tipo de públicos, aproveitando todo o potencial das novas linguaxes, pero tamén facéndoo dun xeito ético e

responsable, sen deixar de lado o necesario traballo de autor»", segundo destacou o conselleiro José López Campos na inauguración da mostra, ao tempo que puxo en valor o feito de que máis de cincuenta persoas con perfís técnicos e creativos participaron na posta en marcha do proxecto, así como numerosas empresas, profesionais e institucións galegas, que «proban o potencial do talento galego nun sector emerxente e punteiro como son as artes dixitais».

A empresa compostelá Maxina encargouse do deseño conceptual, a animación e o deseño da experiencia, baixo a dirección artística de Carlos Seijo. Participaron tamén outras compañías galegas, como o Laboratorio Numax (deseño gráfico en sala), a produtora Miramemira (audiovisuais), MADA producións (accesibilidade), Daexga (transporte e montaxe) ou Vifer (instalación gráfica), entre outras.

O proxecto contou tamén coa colaboración de relevantes entidades culturais galegas, que cederon pezas para a exposición ou material para a súa integración nas recreacións dixitais. É o caso das lentes e da pluma estilográfica de Castelao, facilitadas polo Museo de Pontevedra, así como dos fondos achegados pola Filmoteca de Galicia, o Consello da Cultura Galega, Afundación, o Arquivo Pacheco, a Fundación Castelao, a Real Academia Galega ou a Fundación Blanco Amor, entre outros organismos públicos e privados.

Unha experiencia inmersiva con *videomapping*

Como dixemos, un dos espazos centrais da mostra é unha instalación inmersiva que emprega seis proxectores e son cadrafónico para, mediante *videomapping*, mergullar as persoas visitantes no universo vital, político e artístico de Castelao. Esta experiencia desenvólvese dentro dun gran cubo de tea e papel onde tamén se poderá volver escoitar a súa voz, a través dun proceso que combinou citas orixinais da súa autoría, o traballo de locutores profesionais e Intelixencia Artificial xerativa a partir da única gravación coñecida: a mensaxe, en castelán, que gravou en 1941 en Bos Aires con motivo da estrea de Os vellos non deben de namorarse en Montevideo. ■

Fran Riveiro | responsable de comunicación de Zero Latency

A Coruña somérxese no xogo en realidade virtual

— O pasado mes de xuño A Coruña foi unha das sedes da VR League 2025, unha competición de deportes electrónicos en realidade virtual organizada por Zero Latency. A cita tivo lugar nas instalacións que teñen en Hi Coruña, inaugurado o pasado setembro como o primeiro centro de realidade virtual de inmersión libre de Galicia, do que quixemos falar co seu responsable de comunicación, Fran Riveiro, para saber máis.

–Podes explicarnos que é exactamente Zero Latency?

- Zero Latency é unha franquía internacional de realidade virtual que abriu as súas portas na Coruña no pasado mes de setembro. A diferenza da realidade virtual doméstica, aquí trátase dunha experiencia inmersiva nun espazo amplo e sen cables, onde os xogos están deseñados especificamente para este sistema. Hai títulos moi variados, como *Far Cry, Warhammer 40.000: Space Marine, Outbreak ou Sol Raiders,* que é no que estamos máis centrados agora. A maioría son cooperativos, pero hai opcións competitivas por equipos. A vantaxe é que reunir catro ou seis persoas para xogar é moito máis doado que montar un partido de fútbol. E se chove, non pasa nada: estás baixo teito.

Amais, ao ser unha experiencia sen fíos, móveste libremente en xogos con ou sen armas, nunha experiencia difícil de describir con palabras. Hai que vivila!

- Que vos levou a traer esta experiencia á cidade da Coruña?

- O promotor principal do proxecto foi Juan Sanjuan, que xa traballaba no sector das cabinas holográficas e viu a oportunidade de introducir unha experiencia de alta calidade nunha cidade como A Coruña, que aínda non contaba con algo semellante. A partir de aí, e vendo o éxito noutras cidades como Barcelona, Madrid ou Zaragoza, apostouse por abrir aquí.

- Que tipo de público se achega a Zero Latency? É máis ben mozo ou hai tamén adultos?

- Pois é un público moi diverso. Adoitan vir grupos de xente nova, pero tamén adultos de máis de 40 anos. Hai incluso turistas que veñen dun cruceiro e repiten varios días seguidos. Depende moito do perfil persoal máis que da idade: hai xente que vén pola parte máis visual e narrativa dos xogos, e outros que buscan acción directa. Tamén veñen familias, pais cos seus fillos... Algúns xogos son máis suaves, como *Imaginarium*, e outros máis intensos, como os de matar zombis. É unha forma de lecer alternativa a outras como o *escape room,*

o fútbol ou o baloncesto, con ese engadido de poder sentirte un *Space Marine* de tres metros matando tiránidos.

- Sería máis comparable cunha partida de paintball ou airsoft que cunha sala de realidade virtual tradicional?

- Si, sen dúbida. No caso de *Sol Raiders*, por exemplo, é un xogo competitivo por equipos que lembra moito ao *paintball* ou ao *laser tag,* pero coa vantaxe da realidade virtual: estás no mesmo espazo físico, pero o xogo pode facerte sentir que estás nun terceiro andar lonxe dos teus amigos (cando realmente estás a dous metros) ou en escenarios futuristas. É unha experiencia máis dinámica que poñerse unhas gafas e quedar quieto nun recuncho.

- E que nos podes contar sobre a Sol Raiders VR League? Por que decidistes participar?

- *Sol Raiders VR League* é unha iniciativa que naceu en Luxemburgo hai tres anos. Alí levaban tempo con grupos habituais de xogadores e decidiron crear unha liga. Este ano, por primeira vez, a final internacional celebrouse fóra de Luxemburgo, en Madrid, coa participación de equipos de Luxemburgo, Viena, Madrid, Bilbao… e tamén da Coruña.

- Como ves a relación entre os e-sports tradicionais e a realidade virtual? É posible facer directos de partidas de VR?

- É máis complexo ca noutros formatos, pero si, é posible. Por exemplo, o torneo que fixemos pode verse en YouTube. A dificultade está en que non se pode xogar e retransmitir ao mesmo tempo con fluidez, así que adoita combinarse a captura do xogo coa gravación en vídeo da sala. Para contidos de redes sociais, como Instagram ou YouTube, resulta moi atractivo, sobre todo se está ben editado. A realidade virtual aínda non encaixa tan facilmente co formato de *streaming* clásico de Twitch.

- Xa que falamos de e-sports, tamén estás involucrado na StarFest. Que é exactamente?

- StarFest é unha iniciativa que promovemos desde StarUP. É un evento que busca recuperar o espírito social do videoxogo presencial, como os antigos cibers ou salóns recreativos, e combinalo co mundo competitivo actual. Tamén queremos que sexa un espazo de encontro, onde xente que adoita xogar en liña poida verse en persoa. A edición deste ano celébrase o 19 e 20 de xullo, no Liceo La Paz, porque o lugar previsto inicialmente vai estar en obras.

- Tedes máis actividades previstas no calendario?

- Si, a idea é consolidar a StarFest sempre na fin de semana anterior ao 25 de xullo. Ademais, xa fixemos un evento que chamamos StarCon, mesturando videoxogos, cosplay, xogos de mesa, K-pop... Tamén organizamos torneos máis pequenos para manter viva a comunidade local, malia que aínda non contamos cun espazo físico fixo para facer actividades regulares. Por iso colaboramos con locais como o Meliora, na rúa Orzán, onde fixemos un torneo de Smash Bros.

- E en StarUP, ademais destes eventos, que máis facedes?

- Iniciativas como *Furancho Days,* un programa tipo *First Dates* pero ao noso xeito (co influente Gabi García), e incluso traballos audiovisuais con deportistas locais como Adrián López *Piscu*. Facemos un pouco de todo. O foco está nos videoxogos e a tecnoloxía, pero tamén colaboramos en proxectos audiovisuais, producións de contido, redes sociais... Se hai que organizar, gravar, montar ou producir algo, alí estamos. ■

Vixiante mariño SATMAR

Alén Space puxo en órbita un satélite para a dixitalización das comunicacións marítimas

SATMAR, satélite desenvolvido pola empresa galega Alén Space, despegou o pasado luns 23 de xuño ás 23.25 horas (CEST) e desde a Base da Forza Espacial de Vandenberg (California, Estados Unidos), a bordo dun foguete Falcon 9 de SpaceX.

Pouco despois do lanzamento, ás 01.39 horas (CEST), Alén Space estableceu o primeiro contacto co satélite xa en órbita. "A partir de agora, comeza a fase de validación do funcionamento dos diferentes subsistemas e cargas útiles", sinalou a firma viguesa, engadindo que o obxectivo principal de SATMAR é "abrir unha nova era para o sector marítimo coa demostración en órbita da viabilidade do estándar de comunicacións VDES, chamado a substituír no futuro ao actual sistema AIS (Automatic Identification System)".

Alén Space engadiu que "esta nova tecnoloxía permite comunicacións bidireccionais vía satélite na banda VHF, mesmo en zonas afastadas da costa".

As novas funcionalidades que ofrece o estándar VDES "tamén supoñen unha importante mellora da eficiencia, seguridade e sustentabilidade do tráfico marítimo, e novas posibilidades de servizos dixitais en contornas portuarias", explican dende a firma galega.

Desenvolvido integramente por Alén Space, o satélite SATMAR forma parte dun proxecto no que participa como socio a empresa ourensá EGATEL e que conta coa colaboración do centro tecnolóxico Gradiant, tamén con sede en Vigo. A iniciativa foi financiada polo fondo Ports 4.0, un programa de apoio á innovación no sector marítimo impulsada por Portos do Estado e polas Autoridades Portuarias Españolas.

O nanosatélite de tipo 6U operará sobre España e as súas augas circundantes, con casos de uso desenvolvidos en colaboración coa Autoridade Portuaria da Baía de Alxeciras e con outras empresas do sector, como Oritia & Boreas

O lanzamento reuniu o equipo de Alén Space nas instalacións da empresa en Nigrán (España) para vivir de primeira man a posta en órbita de SATMAR. Profesionais de todas as áreas de traballo da compañía seguiron en directo o despegamento do satélite.

"É un fito moi importante para nós", explicou Guillermo Lamelas, director executivo (CEO) de Alén Space, "porque abre as portas a interesantes oportunidades de desenvolvemento de tecnoloxía e de negocio. Grazas a este novo estándar, os barcos poderán manter comunicacións constantes con terra firme mesmo en altamar, recibirán avisos de emerxencia en tempo real e poderán optimizar os seus roteiros para reducir o uso de combustíbel e os niveis de contaminación, entre outras posibilidades. É unha tecnoloxía que vai ter un impacto moi relevante no día a día das empresas do sector marítimo".

Ademais da súa misión principal, SATMAR incorpora unha carga útil secundaria que o converte nun laboratorio en órbita de radio definida por software (SDR). Entre as súas funcións destacan a monitoraxe do espectro radioeléctrico en bandas VHF, L e S, e a proba de novas tecnoloxías de comunicacións de alta velocidade en banda S.

No mesmo lanzamento viaxou o satélite IOD-2 de Startical, cuxo obxectivo é validar desde o espazo as comunicacións VHF de voz e datos en tempo real entre pilotos e controladores aéreos.

Esta misión, liderada por Startical, incorpora tecnoloxía de radio definida por software (SDR) desenvolvida por Alén Space, a través do seu produto TREVO, aplicado ás cargas útiles de VHF, ADS-B e feeder link.

O equipo de Alén Space encargouse de desenvolver a aplicación específica para carga útil de ADS-B e VHF, que se integra co segmento terreo para a prestación do servizo. Pola súa banda, a carga útil do satélite demostrador foi deseñada por Indra, co apoio de ENAIRE. ■

Literatura en pequeno-gran formato

Na Rede as contribucións gañadoras do XIII Certame de Microrrelatos de Feiraco

As instalacións de CLUN en Ames convertéronse o 4 de xullo no escenario da entrega de premios do XIII Certame de Microrrelatos de Feiraco, convocados pola marca de leite no mes de maio para celebrar o Día da Letras Galegas. Un acto no que se celebrou o poder da palabra de todas as persoas participantes e que contou coa presenza de Valentín García, secretario xeral de Política Lingüística, Patricia Miño, presidenta de Xacarandaina e o equipo directivo de CLUN. Destacar que o eixe da iniciativa foi a web Vive Feiraco, na que podemos ler as contribucións finalmente gañadoras.

Este certame, xa consolidado no panorama cultural galego, propuxo nesta edición crear historias arredor da figura das cantareiras e da poesía tradicional.

García salientou que iniciativas como as de Feiraco "demostran a implicación e compromiso dos sectores económicos na difusión da cultura e linguas galegas". Amais, animou a máis empresas e entidades do eidos socioeconómico de Galicia á incorporación do galego nas súas estratexias.

Na categoría xuvenil, resultaron galardoadas Adriana González, Adara Soto e Gabriel Capón, todos eles estudantes do IES Rosalía de Castro de Santiago. Adriana emocionou con Habelas hailas, unha homenaxe ás avoas e ás súas historias. Adara ofreceu unha poderosa visión sobre a violencia de xénero en *Dunha pandeireta engailoada*. Pola súa parte, Gabriel presentou *O cazador e a presa*, un texto que fai que o lector se mergulle no silencio do monte e a dureza da caza.

Na categoría de adultos, Ramón Domínguez, de Fene (A Coruña), destacou con Carmela, onde a protagonista intenta interpretar os sentimentos do seu namorado a través dos ferreños da súa pandeireta. Tomás Rodríguez, de Monforte de Lemos, en Campo de artistas, recreou a vida dunha moza muda do Courel que logra cantar grazas a tocar a pandeireta. Por último, Gemma Rojo, de Saviñao (Lugo), contou a historia dunha rapaza que, tras perder a súa pandeireta por unha cornada de vaca, crea outra coa tapa dunha pota e acaba conquistando os escenarios do país. ■

Dixitalización dos fotos do Anteproxecto do Estatuto de Autonomía

A Consellería de Cultura e o CSIC Galicia presentaron a dixitalización do fondos do *Anteproxecto do Estatuto de Autonomía (1932-1936)* que supón, segundo salientou o conselleiro José López Campos, "dispoñer dunha importante fiestra documental a un dos procesos históricos máis relevantes de Galicia".

Acompañado polo secretario xeral da Lingua, Valentín García, o conselleiro puxo en valor a colaboración do seu departamento co CSIC para crear este arquivo virtual, que erixiu como "unha das iniciativas máis significativas" da programación do Ano Castelao.

Composto por máis dun milleiro de documentos, o Anteproxecto abrangue actas de reunións, correspondencias, informes e emendas aos artigos, e que agora están dixitalizados e con acceso libre e de balde.

A luz que nunca se apaga

Empresas e institucións galegas festexan o verán con importantes innovacións

Avansig impulsa a innovación forestal con IA

A firma galega Avansig foi beneficiaria da axuda outorgada polo IGAPE no programa IA360, financiado pola UE-NextGenerationEU. Neste contexto, a empresa atópase desenvolvendo o proxecto *Sistema de xestión de coberturas vexetais e masas arbóreas en Intelixencia Artificial*. O principal obxectivo do proxecto é a integración completa e validación deste sistema para optimizar a xestión e os recursos de zonas verdes. Este sistema utiliza algoritmos preditivos para realizar unha análise de crecemento de vexetación permitindo o control da cuberta vexetal. Está enfocado ás actividades de mantemento de parcelas, xardíns e outras infraestruturas vencelladas a espazos verdes como liñas eléctricas e estradas.

A solución desenvolvida por Avansig baséase nun fluxo de traballo completo de captura, análise e xestión de información xeoespacial que integra diversas fontes de datos como: datos LIDAR, datos xeográficos e variábeis meteoroló-xicas e climatolóxicas. A partir destes, o sistema obtén predicións fiábeis e precisas do crecemento da vexetación permitindo unha planificación forestal máis efectiva, anticipando necesidades de mantemento a futuro e dimensionando correctamente os recursos técnicos e humanos implicados. ■

Medrar Solutions, recoñecida nos IX Premio Peme do Ano Lugo 2025

O pasado 26 de xuño entregouse o IX Premio Peme do Ano Lugo 2025, galardón posto en marcha pola Cámara de Comercio de España, a Cámara de Comercio de Lugo e o Banco Santander. Nesta edición, a entidade galardoada con este recoñecemento foi Industrial Recense, unha empresa da Pontenova con máis de 70 anos de historia que se dedica a fornecer de recursos ao sector da construción. Tamén foi distinguida a empresa tecnolóxica Medrar Smart Solutions, consultora TIC centrada na transferencia de coñecemento cara a innovación, a transformación dixital e a sustentabilidade, nacida en 2018 e con sedes en Vilalba e Lugo. Medrar foi recoñecida na categoría de Dixitalización e Innovación; Pesquerías del buen viaje S.L., no apartado de Formación e Emprego; Transmedia Comunicaciones y Prensa SLU. en Internacionalización e Lácteos Lorán na categoría de Peme Sostíbel. ■

Vig Sec Drone incorpórase ao fondo Lugo Transforma

O alcalde de Lugo, Miguel Fernández, anunciou a incorporación da empresa Vig Sec Drone, S.L. ao fondo de investimento público-privado Lugo Transforma, elevando a once o número total de compañías participadas e superando os 3,4 millóns de euros investidos.

A empresa, fundada no ano 2019 en A Lama (Pontevedra), está especializada na consultoría e formación en aviación con drons, e desenvolveu ACRE, un innovador software de xestión do espazo aéreo en situacións de emerxencia que permite a coordinación simultánea de drons e helicópteros, unha tarefa ata agora practicamente imposíbel por cuestións de seguridade.

"Este é o tipo de proxectos que queremos atraer con Lugo Transforma: empresas que innovan, que xeran emprego e que teñen un impacto na sociedade", explicou o rexedor, engadindo que "Vig Sec Drone prevé crear 30 empregos directos na nosa cidade antes de 2029, axudando a que Lugo medre con proxectos sólidos e de futuro".

A empresa xa se atopa instalada na rúa do Palomar, nas inmediacións do Pazo de Feiras e Congresos, e actualmente conta cun equipo de 15 persoas. A previsión de crecemento da compañía está aliñada co propio sector, que estima un crecemento anual composto (CAGR) do 7% ata 2029. ■

A FP galega refórzase coa incorporación dunha IA: Vetinen

A Formación Profesional galega recibe un novo impulso no eido da innovación coa incorporación da nova ferramenta de Intelixencia Artificial Vetinen para a aprendizaxe de inglés aos ciclos de Fabricación Mecánica nos 30 centros que imparten estas ensinanzas en Galicia, tal e como confirmou o conselleiro de Educación, Román Rodríguez, nunha visita ao centro tecnolóxico de Cortizo en Padrón, onde estivo acompañado pola directora xeral de FP, Eugenia Pérez.

Segundo fixo saber trátase dunha ferramenta pioneira no sistema educativo que a Consellería comezou a aplicar como experiencia piloto o pasado curso para a familia de Hostalaría e Turismo e estenderase a partir de setembro á de Fabricación Mecánica, polo que o vindeiro curso beneficiaranse dela preto de 6.000 estudantes de 52 centros de FP.

Ademais, Educación continúa traballando co obxectivo de que se incorpore gradualmente ao conxunto da FP galega.

A ferramenta, impulsada polo Centro Galego da Innovación da FP Eduardo Barreiros, en Ourense, posibilita que os alumnos poidan recrear na aula situacións reais en inglés a través dunha interface en 3D que lles permite interactuar con avatares en distintos escenarios que simulan patróns do día a día como pode ser, no caso dos ciclos de Fabricación Mecánica, situacións realistas de montaxe, mantemento, inspección de pezas ou atención a clientes internacionais. ■

O COAG presenta a ferramenta gratuíta PAUTA

O Colexio Oficial de Arquitectos de Galicia (COAG) presentou no Museo do Pobo Galego, en Santiago, o Programa PAUTA, unha aplicación gratuíta destinada a axudar ás Administracións Públicas na organización de concursos de proxectos de arquitectura, elaborada polo COAG. O Colexio pon a disposición das Administracións esta ferramenta pensada para facilitar e axilizar o proceso de convocatoria dos concursos públicos de arquitectura.

O Colexio explicou que PAUTA é unha guía para saber como presentar os criterios básicos nun concurso de proxectos de arquitectura, facilitando a toma de decisións e fomentando a contratación de proxectos e obras públicas a través dun cálculo fiábel dos custos e prazos da convocatoria do concurso.

A ferramenta ofrece orientación ás Administracións Públicas na convocatoria de concursos de proxectos de arquitectura, axudando coa metodoloxía –prazos, fases e organización dos concursos de proxectos de arquitectura–, no cálculo dos orzamentos de construción, cos requirimentos que se precisen, e no custo dos servizos de arquitectura que se desexen contratar. ■

Sensesbit, gañadora do ftalks Startups Awards 2025

Sensesbit, a solución tecnolóxica especializada en análise sensorial da *spin-off* TasteLab participada pola USC, foi recoñecida como *startup* máis innovadora nos prestixiosos ftalks Startups Awards 2025 entregados en Valencia no marco de ftalks Food Summit.

O galardón premia a súa plataforma SaaS que permite predicir os gustos do consumidor para asegurar o éxito de novos produtos, en sectores como o agroalimentario e o cosmético. "Este premio recoñece anos de traballo apostando pola tecnoloxía sensorial como ferramenta estratéxica para as empresas. O noso obxectivo sempre foi axudar a que as empresas entendan mellor o consumidor e tomen decisións máis rápidas e con menor risco", afirmou Maruxa Quiroga, directora executiva (CEO) de Sensesbit.

Sensesbit desenvolveu un software avanzado que automatiza estudos sensoriais, recolle datos reais de percepción do consumidor e os transforma en informes accionábeis en tempo real. ■

A **Xunta** e **Telefónica** queren que Galicia sexa referente en tecnoloxías cuánticas

O presidente da Xunta, Alfonso Rueda, e o presidente de Telefónica España, Borja Ochoa, mantiveron o pasado 8 de xullo un diálogo co que se clausurou o foro sobre tecnoloxías cuánticas Galicia Conecta, que reuniu na Cidade da Cultura de Santiago a expertos do máximo nivel e empresas especializadas.

O presidente da Xunta afirmou que "Galicia ten capacidade para situarse á vangarda da tecnoloxía cuántica no contexto europeo" e puxo de relevo unha posición sólida neste ámbito "grazas a recursos únicos e a unha rede de centros científicos e tecnolóxicos que permiten dar un salto cualitativo no sector."

Pola súa banda, Borja Ochoa, presidente de Telefónica España, asegurou: "Apoiaremos a Galicia para participar da revolución cuántica. En Telefónica estamos a adiantarnos ao desafío que supón unha nova tecnoloxía que non pertence ao futuro, senón que xa está a transformar as industrias e os procesos de empresas e institucións de todo o mundo, como a IA".

Ademais, o presidente de Telefónica España puxo en valor a importancia do novo centro de ciberseguridade inaugurado recentemente por Telefónica en Vigo, "un centro chamado a converterse nun nodo estratéxico de seguridade cuántica en Europa" e desde onde se protexen "infraestruturas críticas non só en España, senón tamén noutros países, cun modelo 24/7 e visión global", sostivo, ao tempo que salientou os investimentos da compañía en Galicia, "que sentaron as bases para o desenvolvemento das tecnoloxías cuánticas no territorio".

Ochoa tamén fixo balance dos investimos en Galicia da operadora nos últimos dez anos: máis de 800 millóns para despregar "unha das mellores redes de fibra e 5G do mundo". Hoxe, dixo, "preto do 93% dos fogares galegos ten cobertura de fibra e ao redor do 95% da poboación conta xa con cobertura 5G". ■

R activa a tecnoloxía **VoLTE** nas súas liñas móbiles

Este mes de xullo a operadora R informou aos seus clientes dunha mellora no servizo que está dispoñíbel dende hai semanas: a posibilidade de realizar chamadas de voz a través de 4G. O servizo de VoLTE supón un salto de calidade nas chamadas de voz dende o móbil e tamén consolidan o salto ao 4G de cara ao apagamento da rede 3G previsto para finais de ano na rede de MasOrange.

As chamadas mediante VoLTE ofrecen unha maior calidade de son (pois a voz transmítese en HD), o establecemento de chamada é máis rápido, é posible falar polo móbil mentres se fai uso da Internet no mesmo e reduce o consumo de enerxía.

Para saber como tirar proveito desta tecnoloxía na páxina de axuda do operador informan sobre como activala en móbiles iPhone e Android, aínda que na meirande parte dos dispositivos non será algo do que preocuparse xa que a funcionalidade operará sen que o usuario teña que mudar nada na configuración do seu dispositivo móbil. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

O **CPETIG** e **AMTEGA** reactivan os obradoiros Girl STEAM

O Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia (CPETIG) en colaboración coa Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia activaron un novo ciclo de 30 obradoiros de verán para achegar aos rapaces e rapazas formación e recursos dixitais gratuítos: os obradoiros Girl STEAM.

As actividades desenvolveranse entre os meses de xullo, agosto e setembro, con formato de obradoiros prácticos e presenciais nas aulas CeMIT de 16 concellos de toda Galicia. Este novo ciclo de obradoiros acaba de arrancar no concello de Leiro. Posteriormente haberá obradoiros na cidade de Pontevedra, en Oroso, Ribeira, O Vicedo, A Bola, Valga e finalizarán os de xullo a finais de mes en Fisterra. Voltarán en agosto en setembro.

Nos obradoiros achegarase ao alumnado ao funcionamento das placas micro bit, que son tarxetas programábeis de aprendizaxe. Así, as persoas participantes aprenderán a identificar as súas principais funcións e programándoas con diferentes comandos. Traballarase en grupo para dar forma a un proxecto dos 20 modelos que ofrece o kit de robótica e construción co que contan as aulas CeMIT. Unha vez superada esta primeira fase, continuarase o traballo coa placa para a elaboración dun proxecto libre sobre estruturas realizadas con materiais reciclábeis, como botellas, cartóns, madeira ou tecidos. ■

O Rotary Club Ferrol distingue o videoxogo *Camiño ao fogar*

Gael Alberto Quintela (Vigo - 1999) e Álvaro Martos Suero (Mairena del Alcor, Sevilla – 1999), alumnos do Máster en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos, titulación que se imparte na Escola Politécnica de Enxeñaría de Ferrol (EPEF), veñen de gañar o XXIV Premio Amizade que outorga o Rotary Club Ferrol co videoxogo *Camiño ao fogar,* un título ideado para ser aplicado nas sesións de terapia ocupacional.

Tal e como explican os dous estudantes do Campus Industrial de Ferrol, o xogo, nado como un Proxecto de Aprendizaxe e Servizo (ApS), está pensado para aquelas persoas usuarias da área de psiquiatría nun hospital de día ou persoas ingresadas durante un período longo de tempo, co obxectivo de facilitarlles a súa volta ao fogar mediante o reforzo de hábitos relacionados coas actividades do día a día. Ademais do correspondente diploma acreditativo, ambos os dous alumnos da Universidade da Coruña (UDC) recibiron un cheque por un valor de 1.500 euros. ■

O **Xeodestino Terras de Santiago** porá en marcha unha canle turística de TV

Alcaldes, concelleiros e técnicos de Turismo dos once municipios que compoñen o Xeodestino Terras de Santiago mantiveron en xullo unha mesa de traballo para avanzar dentro dos obxectivos de dixitalización recollidos no Plan de Sostibilidade Turística en Destino (PSTD) Terras de Santiago. Unha reunión na que acordaron implantar unha canle turística de televisión por IP, que estará dispoñíbel en todas as oficinas de turismo e locais de equipamento público do xeodestino.

Esta plataforma, que tamén estará accesíbel en Internet, ofrecerá información sobre os servizos e axenda de actividades dos once concellos do xeodestino Terras de Santiago: Ames, A Baña, Boqueixón, Brión, Negreira, Padrón, Rois, Santa Comba, Teo, Val do Dubra e Vedra.

Na reunión mantida en San Xián de Sales (Vedra), as persoas asistentes acordaron asinar un convenio de colaboración para que Terras de Santiago dote aos concellos das pantallas e equipamento necesario para poñer en marcha o sistema. Pola súa banda, os municipios comprometéronse a achegar toda a información precisa para que se difunda de forma axeitada.

Informaron que estas televisións emitirán de forma continuada información sobre os distintos atractivos do Xeodestino Terras de Santiago, "cun atractivo sistema de carátulas diferenciadoras que proporcionarán unha información sinxela, útil e directa". Canda esa información, tanto o visitante como as persoas residentes terán acceso a todas as actividades lúdicas, culturais e sociais que se desenvolvan no xeodestino, algo que beneficiará directamente a todo o sector turístico da contorna (aloxamentos, restaurantes, empresas de actividades turísticas...). ■

TREBELLOS

Meta presenta as súas lentes con IA en colaboración con Oakley

Oakley e Meta unen forzas para crear unha nova categoría de lentes deportivas con intelixencia artificial, as Oakley Meta HSTN, un produto que combina o deseño recoñecible da marca coa tecnoloxía de Meta, coa intención de ofrecer ferramentas que melloren o rendemento físico e faciliten compartir os momentos máis destacados da actividade deportiva.

Estas novas lentes representan un salto cualitativo na categoría de dispositivos con intelixencia artificial integrada (mellorando a resolución da cámara e a autonomía fronte ás xa clásicas Ray-Ban Meta). O modelo Oakley Meta HSTN inclúe cámara de alta resolución (3K), micrófonos e altofalantes abertos que permiten escoitar música ou podcasts mentres se realiza actividade física, e un asistente de voz con IA (Meta AI) que ofrece respostas personalizadas en tempo real.

A súa autonomía alcanza ata oito horas de uso continuo (ata 19 horas en espera), con opción de carga rápida (ata un 50 % en 20 minutos) e un estoxo con capacidade para cargar as gafas ata 48 horas adicionais. Ademais, conta con resistencia á auga (certificación IPX4) para soportar condicións esixentes. As Oakley Meta HSTN estarán dispoñibles a partir do verán a un prezo de 399-499 dólares en función do modelo.

Netun lanza unha versión mellorada da súa luz V-16

A galega Netun Solutions, pioneira no desenvolvemento de balizas luminosas para emerxencias viarias, vén de lanzar a nova luz V-16 Help Flash IoT+, unha evolución do modelo actual que será obrigatoria en España a partir do 1 de xaneiro de 2026. Esta nova versión incorpora importantes melloras: é un 186 % máis potente ca as anteriores, grazas ao incremento da súa luminosidade ata máis de 200 candelas. Así, supera con fartura os requisitos mínimos establecidos pola DGT, garantindo unha visibilidade óptima tanto de día como de noite.

Outra das melloras introducidas atende unha das críticas máis frecuentes dos usuarios: a dificultade de fixar a baliza en superficies non metálicas. A Help Flash IoT+ resolve esta limitación mediante unha base de gomas antiescorregadizas, que permite a súa colocación sobre cristal, fibra ou plástico, mesmo en condicións meteorolóxicas adversas.

A luz V-16 de Netun tamén destaca pola súa conectividade: ao activarse, envía automaticamente a súa localización ao centro de control da DGT, compartindo en tempo real a información con outras plataformas de tráfico e aplicacións móbiles. No prezo do dispositivo inclúe un plan de datos ata xaneiro de 2038.

Garmin presenta un monitor de sono con forma de brazalete

Garmin deu a coñecer o Index Sleep Monitor, unha pulseira de sono intelixente e ultralixeira pensada para ofrecer unha visión máis completa da forma física e da recuperación. Cun deseño cómodo que se leva na parte superior do brazo e unha autonomía de ata sete noites, este dispositivo realiza un seguimento continuo de parámetros como a saturación de osíxeno no sangue, a variabilidade da frecuencia cardíaca, o ritmo respiratorio, as fases do sono, o estrés nocturno ou os cambios na temperatura da pel. Ademais, calcula unha puntuación personalizada do sono e proporciona información relevante sobre o estado de saúde ao espertar.

Unha das prestacións destacadas do Index Sleep Monitor é a súa alarma intelixente, que analiza as fases do sono e activa unha lixeira vibración no momento máis axeitado dentro da xanela de tempo elixida para un espertar máis natural. A pulseira está dispoñible en dous talles (S-M e L-XL) e pódese lavar facilmente retirando o módulo principal antes de metela na lavadora. Xa está á venda cun prezo recomendado de 169,99 euros.

O Vivo X200 SE combina cámaras certificadas por ZEISS cun tamaño compacto

Un dos móbiles de referencia a nivel de cámara nos últimos meses é o Vivo X200 Pro, que ten un prezo oficial de 1.199 euros, e aproveitando a forza que está a conseguir ese smartphone o seu fabricante trae agora a España unha versión bastante máis económica, o Vivo X200 FE, que de lanzamento custa 769 euros incluíndo un cargador de 90 watts e uns auriculares sen fíos (accesorios valorados en 105 euros).

O Vivo X200 SE busca convencer aos consumidores que non queren un teléfono de grandes dimensións, xa que limita a súa pantalla a unha diagonal de 6,31 polgadas, o que non impide que sexa unha pantalla de calidade cunha frecuencia adaptativa de entre 1 e 120 Hz e cun brillo de 1.800 nits HBM, polo que pode verse sen problemas en exteriores.

A nivel de cámaras, o Vivo X200 SE presume de certificación ZEISS, está equipado cunha cámara principal Sony IMX921 de 50 Mpíxeles, un teleobxectivo periscópico Sony IMX882 e un ultra grande angular, polo que temos a garantía de estarmos ante un móbil con boas cámaras, que tamén sorprende pola súa inmensa batería de 6.500 mAh con carga rápida 90 watts, o que resulta rechamante para un dispositivo tan compacto (o seu grosor é de só 7,99 milímetros).

Este smartphone está equipado cun procesador Mediatek Dimensity 9300+, polo que pode presumir de grande rendemento, e tamén inclúe numerosas funcións de intelixencia artificial achegadas a través dunha colaboración con Google.

Nothing sorprende cuns auriculares de diadema

Nothing consolidou a súa imaxe de marca cun deseño moi tecnolóxico e rechamante, que agora levan a uns auriculares de diadema especialmente rechamantes, que non só locen a estética dos móbiles de Nothing, senón que tamén sorprende por controlarse a través dunha chea de botóns físicos, en contraste cos xestos táctiles polos que apostan os fabricantes do resto de auriculares dentro deste segmento.

Estes auriculares, os Headphone (1) prometen un son de calidade grazas á colaboración de Nothing co fabricante de audio de alta fidelidade KEF, contan con transdutores de 40 milímetros, cancelación de ruído de até 42 dB, 6 micrófonos, Bluetooth 5.3 con soporte para AAC, SBC e LDAC, modo de baixa latencia, sistema de emparellado rápido, conectores USB-C e mini-jack e unha batería de 1.040 mAh con ata 80 horas de autonomía de reprodución musical coa cancelación de ruído desactivada (coa cancelación activada a autonomía caería até as 35 horas) precisando 2 horas para unha carga completa (aínda que 5 minutos de carga darían para até 5 horas de reprodución musical).

Aparte do deseño (que pode resultar moi subxectivo) o seu prezo de 299 euros pode supor unha importante barreira para o éxito destes auriculares.

Insta360 estrea un micrófono sen fíos ultracompacto

Nos últimos meses resulta case imposible gozar dunha sesións de vídeos de YouTube sen ver a algún creador de contidos empregando un dos compactos micrófonos Lark M2 de Hollyland, célebres polo seu tamaño compacto. Coñecedores deste fenómeno, dende Insta360 lanzan o novo micrófono Mic Air, con forma circular cun diámetro de menos de 27 milímetros e un peso de 7,9 gramos, que poden levarse comodamente mediante un clip, cun botón magnético ou como colgante.

Este micrófono omnidireccional rexistra o son a 48 kHz, integra tecnoloxía anti-vento e cancelación avanzada de ruído e pode empregarse en combinación cun receptor ou funcionan directamente con cámaras como a Insta 360 X5 e a Insta360 Ace Pro 2.
O Insta360 Mic Air ten unha batería que ofrece ata 10 horas de autonomía e o seu alcance sen fíos é dun cento de metros (aínda que en certas condicións a autonomía podería caer até as 7,5 horas e a distancia de transmisións a uns 30 metros).

Este micrófono solto ten un prezo de só 59,99 euros, mentres que cun receptor USB-C (que pode conectarse directamente a un smartphone) custaría 85,99 euros.

PC, Xbox One, PS4

ANTHEM

Os servidores do xogo deixarán de operar a primeiros do ano que vén

O estudio BioWare anunciou oficialmente a retirada de *Anthem,* o seu videoxogo multixogador en liña lanzado en 2019. Os servidores permanecerán activos ata o 12 de xaneiro de 2026, data na que o título deixará de estar operativo. BioWare quixo agradecer o apoio dos xogadores ao longo destes anos: «A vosa dedicación, paixón e apoio significaron moito para nós».

A compañía confirmou que, a partir de agora, xa non será posible adquirir moeda premium dentro do xogo, aínda que os xogadores poderán seguir usando o saldo restante ata o peche definitivo dos servidores. O xogo tamén será retirado do servizo EA Play o 15 de agosto de 2025.

Cómpre lembrar que *Anthem* foi deseñado exclusivamente como un título en liña, polo que unha vez desconectados os servidores, non será posible continuar xogando nin sequera en modo sen conexión. Non obstante, aqueles que xa adquiriran o xogo poderán seguir descargándoo e xogándoo ata a data do seu peche definitivo.

Desde o estudio salientaron que esta decisión non implica despedimentos dentro da empresa.

PC, Xbox Series X|S, PS5

REMATCH

O fútbol sen complicacións atopa o seu lugar

Os videoxogos de fútbol están claramente dominados por EA Sports, que hai anos que derrotou totalmente ao seu competidor directo (Konami), pero iso non quere dicir que non haxa espazo para títulos que aborden o fútbol cun enfoque diferente, como o *Football Manager* ou o novo *Rematch* de Sloclap, que a semana pasada saíu á venda para PC, Xbox Series X|S e PlayStation 5, cunha proposta de xogo arcade con partidos de 5 contra 5 sen faltas nin descansos, deixando claro que busca un lugar totalmente diferente ao ocupado polo FC 25.

Aínda que o xogo non chegou sen dificultades (está pendente de estrear o xogo cruzado entre plataformas e a corrección de numerosos erros de rendemento e estabilidade), a recepción por parte do público parece ser bastante boa, sumando un millón de xogadores nas primeiras 24 horas e anunciando hoxe mesmo a superación da barreira dos tres millóns de xogadores. Dende Sloclap detallan que en preto de 6 días rexistraron máis de 11,8 millóns de partidos, o que é unha boa mostra do atractivo que teñen os títulos deportivas que buscan unha acción directa, sen complexas mecánicas de simulación. desafiantes.

PC, iOS, Android

HELLDIVERS 2

Chegará a Xbox Series X|S en agosto

Nos últimos meses afixémonos a ver como Microsoft lanzaba xogos para PlayStation 5 que até o momento eran exclusivos en consola para Xbox, e finalmente Sony segue a mesma política, e anuncia que Helldivers 2, o shooter cooperativo de Arrowhead Game Studios, chegará a Xbox Series X|S o vindeiro 26 de agosto, estando xa dispoñible en reserva tanto na Edición Estándar como na Edición Super Cidadán. A versión para Xbox incluirá xogo cruzado completo entre plataformas, o que permitirá ampliar a comunidade de xogadores deste título.

O director do xogo, Mikael Eriksson, sinalou que este lanzamento responde á demanda da comunidade: «Sabemos que os xogadores levan tempo pedíndoo e estamos emocionados por traer máis Helldivers ao noso universo».

Ambientado no ano 2184, Helldivers 2 sitúa os xogadores no medio da Guerra Galáctica, un conflito en tempo real no que deberán cooperar para liberar planetas e expandir os valores de Super Earth, loitando contra tres faccións inimigas: os Terminids (insectos xigantes), os Automatons (robots de combate) e os Illuminate (alieníxenas tecnolóxicos e telepáticos).

PS5, Xbox Series X|S, PC

HELLBLADE II

Xa hai data para a estrea do xogo en PS5

Ninja Theory anunciou que Senua's Saga: *Hellblade II Enhanced* estará dispoñible en PlayStation 5 a partir do 12 de agosto, coincidindo coa chegada dunha actualización gratuíta para os usuarios de Xbox Series X|S e PC. Esta versión mellorada inclúe novidades técnicas e de contido, entre elas un novo modo de rendemento a 60 fotogramas por segundo, un sistema de captura fotográfica ampliado e unha opción de xogo adicional inspirada na *Podredume Escura* do primeiro título da saga.

En PlayStation 5, o xogo chegará en dúas edicións. A Estándar, cun prezo de 49,99 euros, inclúe o título principal e todas as melloras da actualización *Enhanced.* A Deluxe, por 69,99 euros, engade tamén unha versión optimizada de *Hellblade: Senua's Sacrifice* e a súa banda sonora orixinal. Os usuarios que xa posúan este primeiro xogo en PS4 poderán acceder á versión de nova xeración sen custo adicional.

A versión *Enhanced* incorpora opcións como o modo Rendemento, que permite xogar a 60 fps, así como un axuste gráfico moi alto en PC, optimización para Steam Deck e un modo *Podredume Escura* no que o avance da podremia penaliza os fallos do xogador e pode dar lugar á perda total do progreso. Ademais, actualízase o modo Foto con novas ferramentas para capturas cinemáticas e engádese un extenso contido extra con máis de catro horas de comentarios do equipo de desenvolvemento.

Atención sanitaria as 24 horas

Chega GEMA, a IA galega que reforza o vínculo entre médico e paciente

No contexto dunha IA que muda a forma na que moitas persoas se relacionan coa súa saúde vén de ver a luz a aplicación galega GEMA (gema-ai.com), unha plataforma de Intelixencia Artificial clínica desenvolvida por médicos para médicos e cuxo obxectivo é acompañar ao paciente tras a consulta e sen substituír en ningún caso o labor profesional, ao tempo que "ofrece aos médicos unha ferramenta segura, personalizada e eficaz".

"Sabemos que os pacientes seguen a ter dúbidas cando saen da consulta. Esta tecnoloxía ofrécelles apoio continuo, coa tranquilidade de que as respostas están validadas polo seu propio médico", apunta María Martínez Villaescusa, nefróloga, experta en nutrición clínica e saúde hormonal feminina e co-fundadora de GEMA. "É unha nova forma de estar presente", engade.

Dra. María Martínez Villaescusa, cofundadora de GEMA.

Segundo explica, a aplicación permite que cada médico cree o seu propio axente de Intelixencia Artificial, adestrado co seu coñecemento, estilo e protocolos. Este axente só se activa tras un diagnóstico real e acompaña ao paciente durante o seu tratamento ou entre consultas, resolvendo dúbidas, facendo monitoraxe de síntomas e avisando ao profesional se detecta algo relevante. Deste xeito, cada paciente conta cun axente único, adaptado ao seu historial clínico, a súa evolución e as súas necesidades, e ademais o médico pode configurar como debe comunicarse o asistente, que temas debe abordar e en que casos debe alertar.

Segundo conta María Martínez, un dos aspectos máis relevantes desta ferramenta, cuxo obxectivo é que os médicos cheguen na relación cos seus pacientes onde antes non chegaban, é que "foi concibida por médicos para médicos". De feito, dous dos seus fundadores son profesionais sanitarios en activo, o que garante unha visión clínica desde a orixe. Cada axente de Intelixencia Artificial adéstrase co coñecemento do propio médico, "o que permite ofrecer respostas aliñadas co seu criterio profesional, o seu ton e os seus protocolos", sinala María, engadindo que GEMA non diagnostica nin substitúe ao profesional, senón que se activa exclusivamente tras unha consulta médica, para acompañar ao paciente durante o seu tratamento. "Ademais", engade, "está deseñada para integrarse facilmente con plataformas de historia clínica, dispositivos de seguimento e outras ferramentas dixitais do ecosistema sanitario, dando como resultado unha solución segura, personalizada e profesional, que mellora a atención sen perder o vínculo humano entre médico e paciente".

Pola súa banda, Francisco Gago, director executivo (CEO) e co-fundador de GEMA, sinala que "existen xa múltiples solucións de IA que asumen tarefas tradicionalmente médicas. A substitución en procesos repetitivos ou analíticos é imparábel, e a evolución tecnolóxica tende a reducir o contacto entre médico e paciente"; pola contra GEMA propón xusto o contrario: usar a tecnoloxía para ampliar ese contacto e achegar ao médico ao día a día do paciente. "É como un Chat GPT á túa medida, creado e supervisado en todo momento polo teu médico", afirma.

Máis de 50 de médicos en España xa crearon o seu propio asistente virtual grazas a GEMA. Son profesionais de distintas especialidades que decidiron integrar a Intelixencia Artificial na súa práctica clínica co obxectivo de mellorar o servizo aos seus pacientes, estar máis preto e obter información útil incluso fóra da consulta. ■

As Illas Atlánticas como nunca se viron

A Realidade Virtual permítenos dar paseos baixo o mar dos arquipélagos do Parque Nacional

Un ano máis, os visitantes do Parque Nacional Marítimo-Terrestre das Illas Atlánticas de Galicia poderán gozar este verán de paseos virtuais baixo o mar a través da Realidade Virtual. Así, terán a súa disposición a posibilidade de coñecer en detalle a fauna e a flora que habitan os fondos mariños deste espazo natural.

As actividades comezaron en xullo na illa de Ons, pero terán lugar en diferentes datas de xullo e agosto nos catro arquipélagos que conforman o parque nacional. En concreto, a experiencia O mar en 360º, na que colabora a Xunta a través da Consellería de Medio Ambiente, poderá vivirse con pases programados para o sábado pola mañá e o domingo pola tarde en Ons, os días 16 e 17; en Sálvora, o 23 e 24 de xullo; e en Cíes, o 30 e 31 de xullo e tamén o 5, 6 e 7 de agosto.

Trátase do segundo ano que se ofrece esta proposta ao público (tras a súa estrea en 2023), cun carácter totalmente gratuíto, aínda que é preciso inscribirse de xeito presencial o mesmo día da visita na illa correspondente.

Durante a actividade, as persoas participantes disporán de lentes de Realidade Virtual que lles permitirán vivir unha experiencia inmersiva no medio submarino sen necesidade de mergullarse.

O paseo contará tamén co acompañamento dunha especialista que explicará en tempo real as imaxes proxectadas e achegará datos sobre a biodiversidade, riqueza e características dos fondos mariños das Illas Atlánticas, así como sobre a importancia da súa conservación. Ademais, a actividade incluirá unha exposición de fotografías e infografías sobre o medio mariño.

As visitas virtuais faranse posíbeis grazas ao uso de ROV (vehículos somerxibles operados remotamente) que transmiten en tempo real as imaxes captadas durante o seu percorrido, permitindo así un achegamento desde terra firme e dunha maneira pouco invasiva aos fondos e á biodiversidade mariña das Illas Atlánticas.

A iniciativa, que este ano foi unha das seleccionadas nas axudas da Xunta para actividades na área de influencia socioeconómica do Parque Nacional financiadas con fondos Next Generation, está impulsada pola cooperativa galega 13 Grados, especializada en educación ambiental para a divulgación do medio mariño e encargada de coordinar a actividade. ■

Entradas xa á venda para a Lérez Up 2025

O salón do videoxogo e da cultura friki de Pontevedra, o evento Lérez Up, xa ten data, gran parte da súa programación anunciada e entradas á venda. A cita será os días 13 e 14 de setembro no Recinto Feiral da cidade e contará de novo coa colaboración do Concello de Pontevedra e da asociación Gaming Troop.

O evento confirma "unha edición chea de propostas para todos os públicos", que van desde torneos de videoxogos ata cosplay, xogos de mesa, actividades de cultura xaponesa e máis.

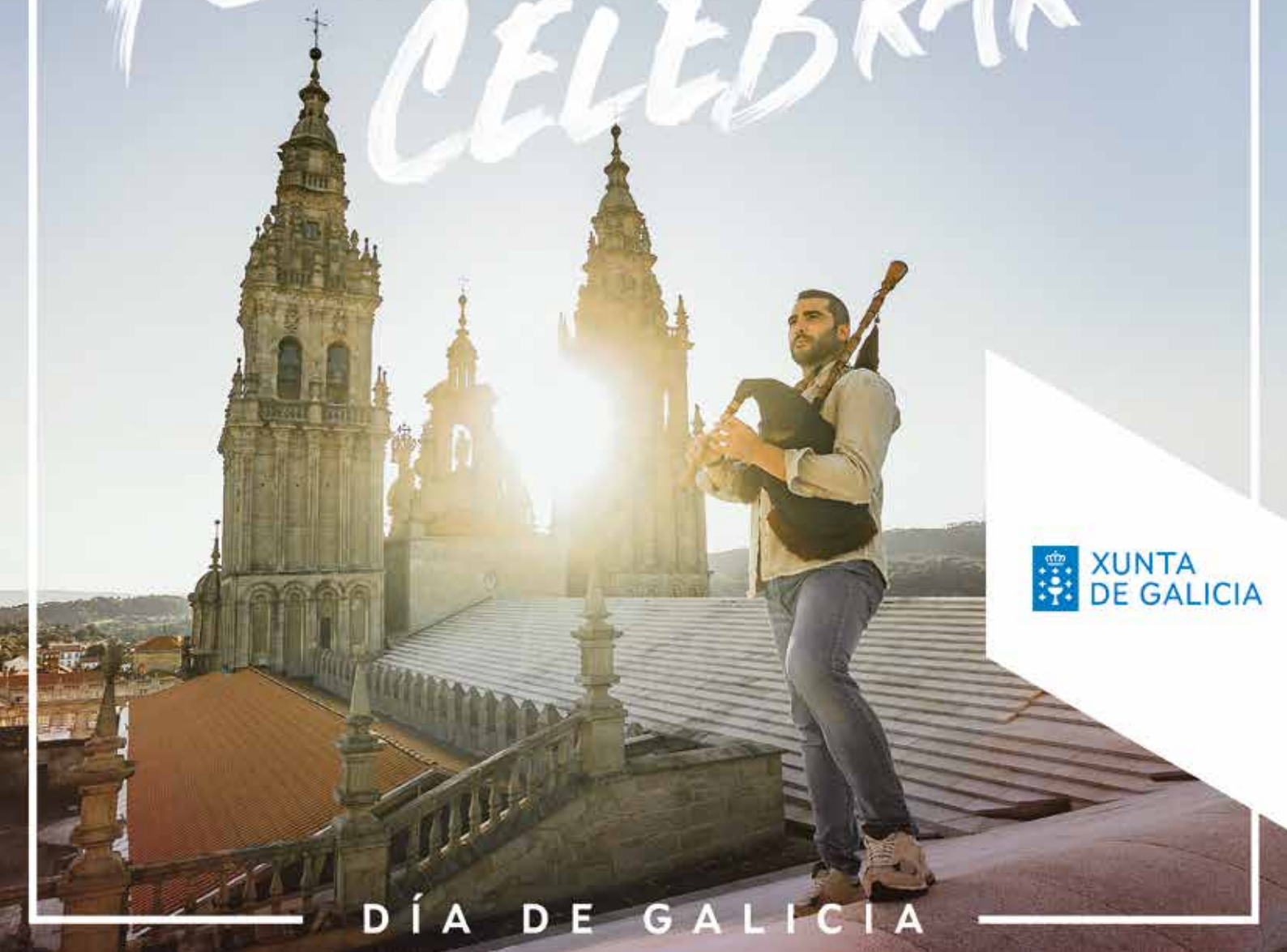
Segundo confirmou a organización, un dos pratos fortes volverá ser o concurso de cosplay, que contará cun xurado profesional de excepción, agora completo: ás xa confirmadas Skullcaramel e Puchiluh súmase Antifta, pechando un trío de expertas que valorarán as caracterizacións e actuacións sobre o escenario diante de 300 persoas. Tamén volve a zona de xogos de mesa da man da asociación Rotting Pizza con máis contido que nunca. Ademais, na zona Idol Games, o público poderá participar en xogos de adiviñanzas como audiotrivial, bingotaku, adiviña a personaxe, ou karaoke libre, e moitas sorpresas máis pensadas para a comunidade friki.

As entradas para a Lérez Up 2025 xa están dispoñíbeis na web de Percalandia, e todas as actualizacións poden seguirse a través das redes sociais de Gaming Troop e da páxina web oficial do evento.

25X

TOCA CELEBRAR

O 25 de xullo toca celebrar, toca gozar da nosa terra, do que construímos entre todos e todas, da nosa cultura e do que somos. Toca celebrar Galicia.



XUNTA DE GALICIA

DÍA DE GALICIA