Revista de ciencia e tecnoloxía de Galicia

Codigo cero

codigocero.com

Nº 266

24 ANOS INFORMANDO

O CITIC, coa igualdade

O centro da UDC súmase ao Women in Digital Forum

Retranca apocalíptica

Entrevistamos a Abel Alves, autor da webserie *O Búnker*

Miramos cara adiante

A fronte tecnolóxica galega logra novos fitos este setembro

Empregados públicos na factoría da innovación

O CPEIG e AMTEGA volven impulsar o Curso Superior en eAdministración

Toda a actualidade da comarca nas túas mans

Síguenos en:

obarbanza @obarbanzagal @o_barbanza 608 240 160

O Barbanza
Diario dixital

Equipo

DIRECTOR:
Xosé Mª Fernández Pazos
director@codigocero.com

WEBMASTER:
Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com

REDACCIÓN:
Fernando Sarasketa
Sonia Pena
redaccion@codigocero.com

FOTOGRAFÍA:
Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

DESEÑO E MAQUETACIÓN:
Óscar Louzán
foro@codigocero.com

PUBLICIDADE:
publicidade@codigocero.com

EDITA:
Grupo Código Cero Comunicación S.L.
Rúa das Hedras nº 4, 1º M
15895 Ames (Milladoiro)
Tel.- fax: 981 530 268
www.codigocero.com
redaccion@codigocero.com

IMPRIME:
Gráficas Garabal
Tel.: 981562595
graficasgarabal@graficasgarabal.es

Número 266
(Setembro - outubro 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: 2, 6 e 32 Freepick
Foto portada: Shutterstock

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 266

REPORTAXES

4 O Clúster TIC Galicia incrementa nun 40% o seu volume de asociados

5 O CITIC súmase ao Women in Digital Forum

6 En marcha unha plataforma cidadá que informa en tempo real sobre a vaga de lumes en Galicia

7 Galicia será pioneira ao regular por lei o uso das TIC nas aulas

8 Os empregados públicos avanzan en TIC grazas ao CPEIG, AMTEGA e a EGAP

10 O portal Proxector supera os 2.000 vídeos compilados e catalogados

11 A Xunta destaca os importantes resultados das súas axudas para fomentar o fesmosismo

12 AMTEGA fai balance da aplicación de xestións coa Administración autonómica

13 Convocadas máis de mil prazas para facerse coa ComDix nivel Iniciación

14 Entrevistamos a Abel Alves, autor da nova webserie *O Búnker*

16 As catro deputacións galegas impulsan novos programas anti-fenda dixital

18 O Goberno central fai balance dos seus esforzos para dixitalizar a nosa terra

8 Arrinca o Curso Superior de eAdministración 2025

19 A galega Situm transforma a xestión da información xeoespacial en interiores

20 O CiTIUS colaborará con Microsoft no desenvolvemento de modelos de IA multilingüe

21 Chega a versión 5.0 do corpus Parlamint, no que participan a USC e o Proxecto Nós

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

25 A Secretaría da Lingua e as tres universidades galegas impulsan nas redes unha nova campaña

30 Conta atrás para o comezo de XGN e o salón pontevedrés Lérez UP

31 A Deputación da Coruña impulsa o emprendemento rural co 2º Rede Coworking Fest

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

Evolución positiva... e sostida

O Clúster TIC Galicia incrementa nun 40% o seu volume de asociados

O Clúster TIC Galicia vén de confirmar un incremento do 40% no seu volume de socios nos últimos tres anos, dato que en palabras da agrupación "reflicte unha evolución positiva e sostida dende o período prepandémico".

No balance engádese que "dende 2022 até hoxe, a cifra de asociados ascende a 148, entre pequenas e grandes empresas, centros tecnolóxicos, colexios profesionais e asociacións sectoriais que, en conxunto, representan unha facturación superior aos 1.200 millóns de euros e empregan a máis de 17.500 profesionais".

Este ano, apuntan dende a directiva entidade, "observamos un notábel crecemento nas incorporacións, un feito que atribuímos á redacción do Plan Director da Industria das TIC, que estamos a desenvolver de forma consensuada co ecosistema tecnolóxico galego e en colaboración coa Consellería de Economía e Industria, co obxectivo de definir o futuro do sector", explicou Antonio Rodríguez del Corral, presidente do Clúster TIC Galicia, engadindo que ademais desta iniciativa estratéxica, o organismo está a promover outras accións clave para dar resposta aos principais retos que afronta o sector, como a captación de talento ou a capacitación técnica. Nesta liña, o pasado 31 de xullo concluíu o primeiro curso do proxecto piloto de FP Dual Multiempresa intensiva, que puxo en marcha a entidade en colaboración co IES Wirtz Suárez da Coruña.

O obxectivo é "asumir a formación práctica do alumnado (con clases maxistrais na Cidade das TIC o primeiro ano, e a súa incorporación a empresas socias no segundo) para que traballen en proxectos reais, de xeito que se poida minimizar o tempo e inversión que esixe a súa formación ás propias compañías".

Así mesmo, o Clúster TIC Galicia está a recoller as necesidades de capacitación dos seus asociados de cara ao deseño dun novo Plan Formativo, a través da renovación do convenio coa Dirección Xeral de Formación e Cualificación para o Emprego. Estes cursos, que se desenvolverán entre outubro de 2025 e xuño de 2026, buscan mellorar as competencias que require o mercado laboral en áreas como a IA, as tecnoloxías cuánticas, a conectividade ou a robótica, entre outros.

O Clúster engade que en datas vindeiras estreará tamén unha nova web que permitirá conectar ofertas laborais de empresas asociadas con demanda de emprego, ademais de dispoñer dunha xanela única para xestionar solicitudes de produtos e servizos das compañías que forman parte do Mapa TIC.

Outro ámbito no que está a poñer o foco o Clúster TIC Galicia é a Área de Internacionalización. A través do seu grupo de traballo homónimo, e grazas á colaboración con diferentes organismos como o ICEX, as cámaras de comercio galegas e o IGAPE, este ano organizáronse distintas iniciativas para impulsar e consolidar o papel das empresas galegas no exterior e expandirse a novos mercados.

Neste sentido, no último semestre, unha delegación de nove empresas socias participou nunha misión comercial a Florida para explorar oportunidades de negocio no continente americano. Así mesmo, máis dunha decena de organismos de transformación dixital e financeiros procedentes de Latinoamérica e Estados Unidos visitaron Galicia para amosar o potencial tecnolóxico galego, captar investimentos e establecer posíbeis pontes de colaboración.

Ademais, a entidade participou nas feiras de emprego de Bos Aires (Arxentina) e Montevideo (Uruguai), organizadas pola Xunta de Galicia, no marco do Programa Retorna Cualifica Emprego 2025 para atraer talento tecnolóxico.

Por outra banda, nos vindeiros meses, está previsto que varias compañías participen nas feiras tecnolóxicas de GITEX Dubái e Madrid Tech Show, que se celebrarán en outubro.

"Tamén reforzamos o Departamento de Proxectos, de xeito que os asociados estean ao día de todas as convocatorias a nivel autonómico, nacional e internacional que lles poidan interesar ou nas que poidamos concorrer de forma conxunta", apunta Antonio Rodríguez del Corral. ■

O CITIC súmase ao Women in Digital

O foro busca contribuír ao obxectivo europeo de aumentar ata o 40% a presenza feminina no sector dixital de aquí a 2030

O CITIC reforza o seu compromiso coa igualdade de xénero no sector tecnolóxico ao incorporarse como membro institucional do Women In Digital Forum, unha plataforma estratéxica promovida pola UE para abordar as causas estruturais da fenda de xénero no ámbito dixital. Esta colaboración sitúa ao CITIC como un axente impulsor da transformación tecnolóxica cara a unha sociedade máis inclusiva e equitativa.

Un obxectivo europeo: máis mulleres no ecosistema dixital

O Women in Digital Forum traballa para mobilizar a cooperación entre axentes políticos, líderes do sector, institucións educativas e sociedade civil co fin de incrementar a presenza das mulleres en todas as etapas do ecosistema dixital: desde o acceso á formación e ás carreiras tecnolóxicas ata o liderado en empresas e centros de investigación.

Segundo o informe sobre o Estado da Década Dixital 2024, esta iniciativa contribúe ao obxectivo europeo de duplicar o número de especialistas en TIC para 2030 e aumentar a participación feminina neste sector ata polo menos un 40%. Estes propósitos son parte do programa estratéxico da Década Dixital Europea, que persegue o propósito de construír unha sociedade máis dixital, innovadora e inclusiva.

A folla de ruta do CITIC no Women In Digital Forum

O CITIC participará activamente nos grupos de traballo do Foro orientados a incrementar a presenza das mulleres na educación superior e na formación profesional en TIC, facilitar o seu acceso e progresión nas primeiras e medias etapas das carreiras profesionais mediante accións de *mentoring*, orientación e inserción laboral, así como promover o liderado feminino, reforzando a súa presenza en postos de responsabilidade e toma de decisións no sector dixital

Na área da educación e formación en TIC, o CITIC xa vén poñendo en práctica este compromiso de promover a presenza feminina no sector a través de diversos programas educativos e de capacitación. Entre eles destacan iniciativas como o ciclo de charlas *Directo 11F: Conecta con mulleres en informática,* orientado a estudantes de secundaria e FP para visibilizar referentes femininos no ámbito dixital. Ademais, esta aposta trasladouse ao plano europeo co proxecto EDIGIT, financiado por Erasmus+, que ofrece ferramentas ao profesorado para integrar a perspectiva inclusiva na educación STEM.

A segunda área de traballo aborda a integración das mulleres nas primeiras e medias etapas da carreira profesional, facilitando *mentoring*, orientación e oportunidades de inserción laboral. Esta iniciativa busca eliminar as barreiras estruturais que dificultan o acceso feminino a postos de traballo no sector dixital.

Finalmente, o CITIC contribuirá á promoción do liderado feminino apoiando a visibilidade e o desenvolvemento de mulleres en posicións de responsabilidade e toma de decisións. Neste camiño, o centro conta xa con referentes ás que dá visibilidade, como é o caso da investigadora Verónica Bolón, recoñecida co Premio Ada Byron do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) polas súas contribucións á Intelixencia Artificial sostible e ao fomento das vocacións tecnolóxicas entre as mulleres. Ou o caso da investigadora Susana Ladra, que en 2025 incorporouse como experta no ámbito científico e tecnolóxico á Unidade de Muller e Ciencia de Galicia promovida pola Xunta, que actuará como órgano colexiado de asesoramento en materia de igualdade.

Para garantir que estas liñas de traballo teñan un impacto real e coordinado, o Grupo Permanente de Igualdade do CITIC designou á doutora María Suárez Taboada, do grupo de investigación M2NICA, como persoa de referencia institucional no marco do Foro. A súa misión é asegurar que a perspectiva de xénero se integre de maneira transversal e efectiva en todas as dimensións da investigación, a innovación e a transferencia tecnolóxica do centro. Tal e como declara María Suárez, "para o CITIC, como centro de investigación público, é unha responsabilidade dar pasos en materia de igualdade e asegurarnos de visibilizar os avances científicos acadados polas investigadoras do centro". ■

Vanessa Rábade

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.

Incendios.gal

En marcha unha plataforma cidadá que informa en tempo real sobre a vaga de lumes en Galicia

O pasado 17 de agosto lanzouse Incendios.gal, unha plataforma colaborativa e cidadá creada polo deseñador web Anxo Sánchez para Orgullo Galego para, nas súas palabras, "dar resposta inmediata á vaga de lumes que afectan a Galicia". Segundo explica, o proxecto permite que calquera persoa, desde o seu móbil ou ordenador, poida subir imaxes e vídeos xeolocalizados de situacións relacionadas cos lumes, dende presenza de lapas e columnas de fume até evacuacións, servizos de emerxencia, casas queimadas ou terreos arrasados.

Dende Orgullo Galego fan saber que só nunha semana Incendios.gal rexistrou máis de 200 achegas audiovisuais repartidas polo territorio galego, superou os 30.000 usuarios únicos e acadou preto de 100.000 visitas. "Estas cifras", indican, "confirman a demanda social de contar cun espazo estábel, accesíbel e non efémero onde a poboación poida informarse do que acontece en tempo real".

Información cidadá

Engaden que o funcionamento da web baséase en tres pasos sinxelos. Por unha banda, un servizo de localización automática ou manual do suceso. Pola outra, a posibilidade de selección o tipo de incidencia do que queremos dar conta: lume, fume, evacuación, presenza de bombeiros, vivenda afectada, etc. Para rematar, achégasenos unha función para a subida inmediata de imaxes ou vídeos. A información publícase de forma directa, sen intermediarios, ofrecendo unha perspectiva humana e de proximidade sobre o que está a pasar en cada recuncho de Galicia.

Dende Orgullo Galego salientan que "a diferenza das redes sociais, onde os contidos se perden con facilidade, incendios.gal garante que estes testemuños queden accesíbeis e ordenados, converténdose nun arquivo visual de gran valor social e histórico".

A visión do proxecto

O creador orixinal da plataforma, Anxo Sánchez, sinala que "esta plataforma naceu coa idea de dar poder á cidadanía: non somos expertos en extinción, pero si podemos contribuír a visibilizar o que está a ocorrer. Cada foto e cada vídeo é unha peza que axuda a comprender a dimensión real dos lumes e a súa repercusión nas persoas e no territorio".

Sánchez engade que "nun tempo no que a desinformación pode xerar alarma, contar cun espazo colaborativo, transparente e alimentado pola propia sociedade galega é unha ferramenta que entendemos de gran valor".

Contexto e impacto

Para amplificar e ilustrar o contexto no que se encadra o xurdimento desta plataforma, dende Orgullo Galego engaden que "a vaga de incendios que afecta Galicia este mes de agosto puxo en evidencia a necesidade de contar con recursos informativos alternativos. Moitos veciños e veciñas manifestaron a súa dificultade para seguir a evolución dos lumes". Neste contexto, Incendios.gal "achega un valor engadido de utilidade pública, pois permite unha consulta rápida e visual do que está a acontecer en diferentes zonas", destacan, salientando ademais o feito de que a plataforma sirva como espazo de solidariedade cidadá, onde a poboación comparte non só datos de emerxencia, "senón tamén testemuños que amosan o impacto humano, emocional e patrimonial destes incendios". ■

Por unha **educación moderna, innovadora e segura**

Galicia será pioneira ao regular por lei o uso das tecnoloxías nas aulas

Galicia vai ser pioneira ao regular por lei o uso das tecnoloxías nas aulas. Este é o cometido da Lei de educación dixital, xurdida da necesidade de afrontar con seguridade os novos retos de transformación socio-tecnolóxica e que atinxen de xeito directo ao sistema educativo. O Consello da Xunta, a proposta da Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e FP, deu luz verde ao inicio da tramitación do anteproxecto de lei, que se abriu ao debate público co fin de recoller as máximas achegas ao respecto. O texto no que se está traballando e que, ata o de agora, é inédito tanto a nivel estatal como europeo, regulará os dereitos e deberes de todos os membros da comunidade educativa (administracións públicas, centros educativos, docentes, alumnos e familias) ante a nova realidade derivada da transformación dixital no ensino.

Modelo híbrido

O presidente da Xunta, Alfonso Rueda, indicou que en base a estas disposicións Galicia avanzará na consolidación dun modelo híbrido na educación, que combine o papel e as novas tecnoloxías para ofrecer a mellor formación ao alumnado. A intención da Xunta é adaptar o uso das tecnoloxías dixitais nas aulas á etapa educativa e ao nivel de madurez dos estudantes.

O conselleiro de Educación, Román Rodríguez, destacou que formar o alumnado en competencias dixitais é esencial para a sociedade actual e que a Xunta quere que o fagan "dun xeito seguro, crítico e competitivo". E engadiu: "Temos que xestionar o presente para preparar o futuro", engadiu.

Uso por etapas escolares

A futura normativa pretende garantir o desenvolvemento cognitivo, social e manipulativo do alumnado, a través de diversos recursos que permitan aproveitar as vantaxes das tecnoloxías e minimizar os riscos. O seu uso estará sempre supervisado polo profesorado. En Educación Infantil e nos dous primeiros ciclos de Primaria (1º a 4º curso) limitarase ao uso colectivo, mentres que a partir de 5º de Primaria permitirase tamén o individual.

Na primeira infancia primará a interacción física e manual. En Educación Infantil potenciarase un contacto seguro coas TIC mediante actividades de valor engadido, integradas nunha aprendizaxe global e baseadas en experiencias emocionalmente positivas.

En Primaria, o uso das TIC introducirase de forma gradual e proporcional, acorde ao desenvolvemento cognitivo e socioafectivo, evitando que despracen as actividades manuais. Irán incorporándose contidos relacionados coa seguridade, o benestar, a convivencia, a xestión da información e o pensamento crítico. A partir de 5º curso posibilitarase o uso individual de dispositivos dixitais, coincidindo coa opción de incorporarse ao programa E-Dixgal (ata 4º da ESO).

En Secundaria, as tecnoloxías dixitais enfocaranse na adquisición de competencias básicas e na reflexión ética e crítica, de modo que o alumnado acade un uso autónomo, responsable e consciente.

Entrada en vigor en 2026

Trátase, en definitiva, de garantir que a sociedade galega, a través dun sistema educativo moderno, innovador e seguro, conte coas mellores oportunidades posibles, con garantía dos seus dereitos dixitais, con protección do seu benestar e co referente de calidade e excelencia avalado polos principais informes nacionais e internacionais.

Ao mesmo tempo, esta lei, coa que se cumpre un compromiso electoral do actual Goberno da Xunta, contribuirá a posicionar a Galicia como unha das comunidades máis innovadoras e competitivas no ámbito educativo. A previsión é que, logo de completarse todos os trámites, a lei entre en vigor en 2026. ■

O conselleiro de Educación nunha visita a un centro educativo.

Arrinca o Curso Superior de eAdministración 2025

O persoal empregado público mellora as súas competencias en TIC grazas ao CPEIG, AMTEGA e a EGAP

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) inaugurou o 9 de setembro a 15ª edición do Curso Superior de Administración Electrónica 2025, organizado en colaboración coa Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA). O acto celebrouse no salón de actos da Escola Galega de Administración Pública (EGAP) de Santiago, presidido polo director da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, Julián Cerviño; a directora da EGAP, Sonia Rodríguez-Campos, e o presidente do CPEIG, Fernando Suárez.

Fernando Suárez sinalou que se cumpren quince anos de percorrido dun proxecto "xa consolidado, vivo, que non perde forza co paso do tempo", grazas á estreita colaboración entre as tres entidades, Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, EGAP e CPEIG. "Malia a longa traxectoria, seguimos a recibir unha acollida extraordinaria. Preto de duascentas solicitudes para setenta prazas dispoñíbeis, dato que reflicte o interese real que existe entre o persoal empregado público por mellorar as súas competencias e por converterse en protagonistas da transformación dixital das súas institucións", sinalou Suárez.

En canto á programación deste ano, o presidente do colexio destacou que, ademais das cuestións clásicas e imprescindíbeis (como o marco xurídico, a identidade e sinatura electrónicas, a sede, o rexistro ou a interoperabilidade), incorpóranse asuntos de plena actualidade que están marcando a folla de ruta das administracións públicas en toda Europa, como o GovTech, da análise de datos masivos, da automatización robótica de procesos, da cadea de bloques (blockchain), e por suposto, da Intelixencia Artificial aplicada á administración pública.

Pola súa banda, Julián Cerviño, destacou a importancia da actualización permanente de coñecementos por parte do persoal empregado público nun escenario de cambios moi significativos, tanto nas relacións da cidadanía coa Administración como no propio traballo administrativo. Lembrou que a Xunta ten en marcha o III Plan de Administración e Goberno Dixital e que está a aplicar un novo modelo de posto de traballo para o persoal empregado público. Entre as novidades, salientou os aspectos relacionados coa xestión dos datos, como a Citizen Data Hub ou as automatizacións de procesos.

Na inauguración, Sonia Rodríguez-Campos salientou que o curso, un dos máis demandados dos que oferta a EGAP, trata unha materia fundamental para o funcionamento áxil e eficiente das administracións co que se dotará ao persoal empregado público das ferramentas necesarias para salvagardar os datos persoais que se almacenan e se transmiten en liña.

O curso foi aberto cunha lección maxistral a cargo de Miguel Ángel Amutio, colexiado de honra do CPEIG e director de Planificación e Coordinación de Ciberseguridade na Axen-

cia Estatal de Administración Dixital. *Presente e futuro da Administración Electrónica* foi o título escollido para a súa intervención. Amutio explicou que tras dez anos coas leis 39/2015 e 40/2015 en activo, a dixitalización da Administración progresou de xeito notábel en España, "froito dun esforzo colectivo, multidisciplinar e sostido no tempo". Amutio ofreceu unha perspectiva completa sobre os aspectos clave da transformación dixital da Administración, así como o estado actual da situación en termos de cara a onde nos diriximos, cara a onde nos leva a Unión Europea e como nos perciben desde fóra. "A dixitalización require dun proceso de evolución continua no tempo á luz da experiencia acumulada, das esixencias da sociedade e as necesidades da cidadanía e as empresas, ademais das oportunidades e desafíos que supoñen as tendencias tecnolóxicas, como a Intelixencia Artificial, a ciberseguridade e o uso intensivo de datos públicos".

Esta actividade ten como finalidade afondar, desde unha perspectiva técnico- xurídica e cunha importante parte práctica, na concepción da eAdministración, incidindo na relevancia que ten a súa implantación nas distintas entidades galegas. Os contidos do programa analizarán desde distintos enfoques a administración dixital para que o alumnado adquira ou perfeccione os seus coñecementos teóricos e prácticos en informática e en dereito.

Os relatores do curso son o letrado e delegado de protección de datos do Consello Consultivo de Galicia, José Ángel Oreiro; a xefa do Departamento de Interoperabilidade e Servizos Dixitais da Amtega, Isabel Pillado; a subdirectora xeral de Coordinación do Rexistro e Atención á Cidadanía, Eva García; o socio-director P&S Abogados, Víctor Salgado; o responsábel de proxectos no sector público en NTT Data, Marcos Ferrer; o xefe de proxecto no sector público en NTT Data, Iván López; o xefe da Subárea de Seguridade da AMTEGA, Gustavo Herva; o xefe de sección do Arquivo do Reino de Galicia, Gabriel Quiroga; a xefa do Servizo de Estratexia en Intelixencia Artificial, Innovación Administrativa e Publicacións Oficiais do Principado de Asturias, Carmen García; o presidente de Alastria e CEO de Add4u, Miguel Ángel Domínguez; a secretaria da Xunta Consultiva de Contratación Administrativa, Elena Barba; a auditora da Dirección Xeral de Simplificación Administrativa e do Patrimonio, Enriqueta Vía; e a analista da Dirección Xeral de Simplificación Administrativa e do Patrimonio, María Belén Bermúdez.

A dirección académica está a cargo do presidente do CPEIG, Fernando Suárez, que agradeceu aos relatores, que dispoñen dunha ampla experiencia e traxectoria nas súas respectivas áreas, a súa participación no programa.

Este curso superior, que servirá para dar formación a 70 empregados públicos, desenvolverase do 9 de setembro ao 28 de outubro, cun total de 114 horas lectivas. ■

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

Likes que matan

O impacto que tivo nos últimos días a traxedia ocorrida en Kick, coa morte dun mozo durante unha retransmisión extrema en directo, debería facernos reflexionar con urxencia sobre cara a onde estamos levando a cultura dixital da nosa sociedade. Non se trata dunha anécdota illada nin dun accidente imprevisible, senón do resultado dunha dinámica que premia o exceso, a exposición constante e a procura de notoriedade a calquera prezo. A lóxica do "todo vale por uns likes" converteuse nun risco real, que afecta directamente á saúde emocional da mocidade e que pode chegar a ter consecuencias irreparables.

Falar de educación crítica xa non é unha opción, é unha necesidade. Ao inicio deste novo curso académico cómpre insistir, aínda que sexa redundante, en que formar nas chamadas disciplinas críticas —como a tecnoloxía ou as ciencias sociais— é clave para asegurar a adaptabilidade dos estudantes. Non abonda con saber usar dispositivos ou manexar aplicacións; o fundamental é dotar ás novas xeracións das competencias para pensar por si mesmas, cuestionar o que ven, recoñecer manipulacións e tomar decisións responsables nun mundo cada vez máis mediado polas pantallas.

Vivimos nun tempo no que as redes sociais xa non só compiten pola nosa atención, senón pola nosa propia forma de pensar. E facémolo nunha xeración que, ademais, está a mudar a súa percepción da privacidade ata o punto de non imaxinar sequera o que significa vivir fóra da exposición permanente. Isto supón unha vulnerabilidade profunda, porque sen conciencia do valor da intimidade non se pode protexer a liberdade individual nin a saúde democrática.

Por iso iniciativas como o Plan de Benestar Dixital da Xunta son imprescindibles nestes momentos. Non estamos a falar dun proxecto complementario, senón dun marco necesario para garantir que a tecnoloxía se use de maneira saudable, segura e responsable nas aulas. O obxectivo non é demonizar a innovación, senón poñela ao servizo do crecemento persoal, do rendemento académico e da convivencia equilibrada.

O reto, en definitiva, é colectivo. Como sociedade non podemos permitir que os casos de Kick marquen tendencia, nin que a procura de notoriedade a través da dor se normalice. Necesitamos un sistema educativo que forme en pensamento crítico, en valores sociais e en ética tecnolóxica. Só así lograremos que a mocidade non só se adapte ao cambio, senón que sexa capaz de lideralo con humanidade, creatividade e responsabilidade. ■

Proxector fai historia

O portal divulgativo da USC e o CCG supera os 2.000 vídeos compilados e catalogados

A Universidade de Santiago e o Consello da Cultura Galega veñen de facer balance da actividade xerada polo portal Proxector: audiovisuais en galego para a docencia, espazo web dedicado a compilar, clasificar e difundir recursos audiovisuais que sirvan de apoio á docencia en lingua galega de diversas materias de bacharelato e de ensino universitario. Esta iniciativa, froito da sinerxía entre o Servizo de Normalización Lingüística da USC e o Centro de Documentación Sociolingüística de Galicia do Consello da Cultura Galega (CCG), acaba de superar os 2.000 vídeos compilados e catalogados.

O proxecto orixinal foi deseñado no seo da USC e botou a andar no ano 2015 no portal educativo Didactalia. En 2018, o CCG súmase á iniciativa e comeza a participar de xeito activo tanto na súa coordinación como na edición de contidos. Os vídeos están clasificados segundo a súa temática, o idioma no que foron gravados ou subtitulados, e o nivel de ensino no que se considera que poden ser empregados. A maiores, a web ofrece unha ficha descritiva coa información básica de cada recurso.

"Podes acceder aos contidos a través da busca libre e/ou os diferentes despregábeis que che permitirán filtrar os resultados segundo os criterios de clasificación antes citados", explican os impulsores da iniciativa, engadindo que Proxector é un catálogo aberto e en continua actualización, de aí que se nutra coas contribucións da comunidade internauta, que pode facer suxestións e recomendacións de toda índole a través do correo servizo.normalizacion@usc.gal.

Lembrar que o traballo de actualización e xeración de novo contido en Proxector desenvólvese en dúas liñas. Por unha banda, a incorporación case continua de novos recursos audiovisuais, e pola outra, a elaboración de *Especiais*, compilacións temáticas que aproveitan algunha efeméride ou acontecemento de relevancia científica como por exemplo, *Arqueoloxía, un bo plan para coñecer Galicia este verán*, o último monográfico publicado. Este monográfico escolma unha ducia de vídeos que nos falan de oito xacementos e proxectos arqueolóxicos que existen en Galicia: vídeos dos investigadores Eduardo Méndez Quintas (UVigo) e Arturo Lombera Hermida (USC) que abordan o traballo arqueolóxico a través dos xacementos nos que traballan; contidos sobre o xacemento da Lanzada (Sanxenxo) ou sobre a Domus do Mitreo, en Lugo; un documental dirixido por Marcos Nine que describe o sitio arqueolóxico da Estación da Ferradura, nos Chaos de Amoeiro (Ourense); e achegamentos á fortaleza medieval do Castelo da Rocha Forte, en Santiago, ao castro de Castañoso (A Fonsagrada), ao xacemento do Cano dos Mouros (Oia), ao proxecto arqueolóxico de San Lourenzo (A Pobra do Brollón) e ao Parque Arqueolóxico de Arte Rupestre de Campo Lameiro (Pontevedra). O especial pecha cunha entrevista a Celtia Rodríguez González que fala de arqueoloxía de xénero e da súa aplicación na actualidade; das ferramentas e metodoloxías de traballo empregadas nos diferentes xacementos; do proxecto Sputnik Labrego ou da situación laboral dos profesionais da arqueoloxía en Galicia.

Proxector: audiovisuais en galego para a docencia é un espazo web dedicado a recompilar, clasificar e difundir recursos audiovisuais en lingua galega e de diversas materias de bacharelato e de ensino universitario.

Como dixemos, o proxecto orixinal foi deseñado polo Servizo de Normalización Lingüística da Universidade de Santiago de Compostela e botou a andar no ano 2015 no portal educativo Didactalia. En 2018 o CCG, a través do Centro de Documentación Sociolingüística de Galicia (CDSG), sumouse á iniciativa e comezou a participar de xeito activo tanto na súa coordinación como na edición de contidos. ■

Usuaria empregando o portal Proxector nunha imaxe de Santi Alvite

Fermosismo á alza

Medio Ambiente destaca un importante avance das boas prácticas construtivas e paisaxísticas grazas ás axudas da Xunta

A Consellería de Medio Ambiente fixo balance da súa aposta polo *fermosismo*, unha liña de traballo que engloba as axudas que o departamento da Xunta destina a fomentar as boas prácticas que protexan e visibilicen a rica e extensa diversidade paisaxística da nosa Comunidade.

Esta liña de financiamento para concellos e particulares abrangue xa 295 municipios, preto do 95% da Comunidade.

Trátase de axudas convocadas anualmente para que as galegas e os galegos poidan levar a cabo actuacións de corrección de impactos paisaxísticos nos seus bens inmobles, moitos deles producidos por deterioro ou mal estado de conservación.

Ademais, a Xunta pretende que a cidadanía galega teña unhas óptimas condicións de vida, con independencia do seu lugar de residencia, mediante a potenciación e apoio á prestación de servizos por parte dos concellos, a Administración máis próxima á veciñanza. Financíanse, a tal fin, correccións de impactos paisaxísticos en edificios destinados á prestación dos servizos municipais, así como en equipamentos que, sendo titularidade dos Concellos, son de uso e desfrute do conxunto da poboación.

No Plan estratéxico da paisaxe 2021-2024 defínense unha serie de obxectivos xerais, entre os que figuran realizar accións concretas de protección, potenciación e mellora das paisaxes; e formar, sensibilizar e educar en materia de paisaxe. Para acadar as diversas metas, definíronse liñas operativas, que inclúen un Plan para o control e a eliminación do *feísmo* en Galicia.

Neste marco, creouse unha medida pioneira: as axudas para a corrección de impactos paisaxísticos, tanto para particulares como para concellos, convocadas por primeira vez no ano 2021, e xestionadas polo Instituto de Estudos do Territorio (IET).

No balance da Consellería de Medio Ambiente faise saber que nos últimos cinco anos a Xunta leva concedidas, en aras do *fermosismo*, un total de 2.889 axudas a concellos e particulares por importe de 11,6 millóns de euros, que supoñen a mobilización dun investimento global de 16,5 millóns de euros.

Antes e despois da renovación da fachada do edificio de usos múltiples de Curtis

Desde a posta en marcha desta liña de financiamento, as axudas aprobadas xa chegaron a un total de 295 concellos, o que representa preto do 95% do total (313). Na convocatoria deste ano 2025 aprobáronse 55 axudas a concellos -para 84 actuacións- e 348 a particulares.

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

As axudas financíanse integramente con fondo propio da Xunta con 1 millón de euros, sendo a axuda en cada solicitude do 70% do orzamento do investimento subvencionable.

Teñen por obxecto a corrección de impactos paisaxísticos presentes tanto en edificios de titularidade municipal coma en certos equipamentos de titularidade municipal.

En canto aos apoios a particulares, diríxense a intervencións en fachadas, cubertas e muros de peche, así como á retirada de elementos adxacentes que prexudiquen a imaxe ou causen algún impacto nos bens nos que se pretende intervir -esta última, unha novidade introducida no ano 2024-.

As axudas financíanse integramente con fondo propio da Xunta, un esforzo íntegro dos orzamentos autonómicos, inicialmente con 1.000.000 de euros, sendo en cada solicitude a axuda do 70% do orzamento do investimento subvencionable, co límite máximo de 3.000 € por beneficiario e ben. ■

XuntaEu supera os 104 mil usuarios

AMTEGA fai balance da aplicación de xestións coa Administración autonómica

Máis de 104.000 galegos realizan xestións coa Xunta a través do móbil mediante a aplicación XuntaEu, ferramenta posta en marcha o pasado ano co propósito de simplificar a relación dos cidadáns cos servizos dixitais, aproveitando o uso practicamente xeralizado dos dispositivos móbiles. Segundo lembra AMTEGA (Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia) no seu balance, XuntaEu está operativa para iOS e Android e, unha vez descargada, permite acceder de forma segura aos servizos dispoñíbeis mediante Chave365, DNI electrónico ou certificado dixital.

A través desta aplicación pódense consultar, aceptar ou rexeitar notificacións da Administración emitidas por Notifica.gal, así como acceder á información básica de expedientes e presentacións e entrar directamente na sede electrónica para a súa tramitación.

Tamén facilita a consulta das citas programadas coa Administración e a xestión de apoderamentos no Rexistro Electrónico de Apoderamentos de Galicia.

Entre outras utilidades destacan a baixa no sistema Chave365, a posibilidade de consultar ou modificar os datos persoais da Carpeta Cidadá e a recepción de avisos personalizados.

Na actualidade, XuntaEu permite acceder a 12 tarxetas ou carnés emitidos pola Xunta de Galicia, que poden ser validados por terceiros directamente desde o móbil mediante un código QR. Así mesmo, ofrece acceso a certificados dispoñíbeis para o usuario, como o Certificado de habilitacións profesionais, a licenza de pesca marítima de recreo en superficie, a licenza de pesca marítima de recreo submarina e a licenza de pesca marítima de recreo en embarcacións.

A aplicación incorpora tamén unha función para comprobar a validez de documentos asinados electronicamente, tanto de forma manual como escaneando o código QR coa cámara.

Desde a súa publicación, XuntaEu foi engadindo melloras e novas funcións. Entre as máis recentes están a posibilidade de achegar documentación aos expedientes e a habilitación dunha canle de WhatsApp para consultas técnicas sobre a aplicación móbil. ■

A Xunta facilita a comunicación coas persoas xordas

A Xunta investirá preto de 340.000 euros nos anos 2025 e 2026 para garantir o servizo de videointerpretación en lingua de signos, mediante un convenio que será asinado pola Axencia para a Modernización Tecnolóxica (AMTEGA) e pola Federación de Asociacións de Persoas Xordas de Galicia (FAPXG). O acordo asegura a continuidade dun recurso que facilita o acceso das persoas con discapacidade auditiva aos servizos públicos.

AMTEGA lembrou que Galicia "foi das primeiras comunidades en contar cunha plataforma deste tipo, posta en marcha en 2011 e que se foi ampliando co tempo". Actualmente está dispoñíbel presencialmente nas sete oficinas principais de rexistro e atención cidadá, en catro oficinas de turismo, nas urxencias de 14 hospitais e en 90 puntos de atención continuada do SERGAS. Tamén pode empregarse en liña a través da páxina web da Xunta ou por teléfono nos números 061, 012, 112, 085 e 065, entre outros.

Na modalidade presencial, os hospitais, centros de saúde, oficinas administrativas e puntos de información turística dispoñen de terminais que permiten ás persoas xordas comunicarse

Cesión de equipamento a entidades sen ánimo de lucro

A Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) puxo en marcha este verán un programa de cesión de equipamento tecnolóxico a entidades sen ánimo de lucro co fin de mellorar os servizos que prestan á cidadanía. A cesión deste material, propiedade da Xunta, está enmarcado no convenio de colaboración para a xestión do plan de reforma e ampliación da Rede de Aulas CeMIT, subscrito pola dita axencia e a Federación Galega de Municipios e Provincias.

En palabras da axencia autonómica, o programa ten como finalidade "promover o software libre e a soberanía dixital; potenciar o uso e consumo responsábel dos equipos electrónicos e favorecer o alongamento da súa vida útil mediante a reutilización para diminuír os residuos electrónicos".

A cesión tamén contribúe á redución da fenda dixital e á promoción dunha sociedade dixital máis igualitaria, así como á mellora do acceso a medios tecnolóxicos para o fomento do talento dixital.

directamente co servizo de videointerpretación da FAPXG, facilitando o diálogo en tempo real co persoal público.

Na modalidade en liña, o acceso faise desde o portal web da Xunta mediante computador, móbil ou tableta: o usuario selecciona o servizo co que precisa contactar e o videointérprete establece a comunicación en tempo real coa persoa destinataria. ■

Os acordos entre a Xunta e os concellos en materia de inclusión dixital permiten a actividade de 93 aulas CeMIT localizadas en máis de 90 municipios repartidos por toda Galicia. Contan con máis de 120.000 persoas usuarias, que participaron en máis de 600.000 horas de formación. ■

Convocadas máis de mil prazas para obter a ComDix Iniciación

O pasado 10 de setembro a Xunta publicou a convocatoria de 1.342 prazas de carácter libre para obter a Certificación galega en competencias dixitais no nivel Iniciación (ComDix Iniciación) a través da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA).

Engadir que as inscricións poden realizarse até o vindeiro 24 de setembro, incluído, a través da Rede CeMIT. A dita convocatoria está aberta a toda a cidadanía e ten como finalidade acreditar os coñecementos, habilidades e actitudes precisas para empregar as tecnoloxías dixitais, tanto a nivel persoal como social ou profesional. As probas realizaranse os días 29, 30 e 31 de outubro. Os lugares, datas e horarios pódense consultar na páxina web da rede CeMIT (cemit.xunta.gal), na que figura o calendario das probas presenciais nas aulas CeMIT de 41 concellos de Galicia.

Despois do prazo de inscrición, e logo da publicación da listaxe definitiva no caso de que existan prazas vacantes, abrirase un período extraordinario para a súa adxudicación mediante solicitude das persoas participantes que figuren nesas listaxes de espera.

Asemade, na plataforma de teleformación da rede CeMIT pódense atopar en liña os contidos formativos para a preparación da proba, que abranguen as 5 áreas e as 21 competencias definidas no

Marco Galego de competencias dixitais. Para obter o certificado ComDix Iniciación é preciso superar na proba un cuestionario de entre 60 e 70 preguntas tipo test que inclúe a avaliación das 21 competencias que establece o Marco Galego ComDix. ■

O humor galego refúxiase en *O Búnker*

— O festival coruñés de banda deseñada Viñetas desde o Atlántico acolleu unha presentación na que o creador Abel Alves presentou a webserie de animación *O Búnker,* que leva uns meses dando os seus primeiros pasos na Rede, polo que quixemos conversar sobre o proxecto co seu autor.

–Podes explicarnos de onde saíu a idea de facer *O Búnker*?

– Hai tempo que teño a inquietude de facer animación. Metinme no audiovisual, fixen algunha curta, pero estaba moi enfrascado no tema do guión de banda deseñada, e nunca tiven nin tempo nin a oportunidade de meterme aí. Pero nos últimos tempos, mirando información sobre animación, sobre todo en redes sociais, vin que hai moitas pequenas curtas, como as que fago eu con *O Búnker* para Instagram e outras redes sociais, moitas veces tirando de cultura popular. Por exemplo, en Arxentina hai moita xente que fai esta animación con cortes de televisión moi famosos. Entón dixen: "vou tentar aprender a ver se son capaz", porque eu tamén teño as miñas limitacións como debuxante, e dixen: "algo que encaixe co meu estilo e coa idiosincrasia galega". E foi cando dixen: "vou probar". E probei e máis ou menos...

Estou aprendendo. É unha forma tamén de ir aprendendo, facendo así pequenas curtas, pouco a pouco. Metinme un pouco de casualidade. A idea de *O Búnker* xa a tiña hai tempo. Lembro que nun podcast estamos falando de ideas que nunca se levaron a cabo, pero que eran moi boas ideas. E eu dixen que unha moi boa idea, que se me ocorría a min, era facer unha *sitcom* que transcorrese nun búnker nunha situación postapocalíptica de guerra nuclear ou similar. Porque claro, as *sitcoms* teñen uns escenarios moi limitados, dos que non se pode saír en teoría e un búnker, nunha situación na que tes que estar no búnker si ou si, é unha moi boa idea para aproveitar. Tiven esa idea que soltei nun podcast así de paso, e agora, que me decidín a facer algo de animación, dixen: "por que non recuperar esa idea de facer unha serie nun búnker pero metelo co rollo galego e a retranca?". E foi así como xurdiu.

– Ese detalle de coller as referencias populares galegas e metelas nunha animación, foi unha inspiración en producións como South Park ou foi máis ben un xeito de trasladar a tradición das tiras cómicas á animación?

– Un pouco as dúas cousas. É verdade que teño moita influencia de series tipo Adult Swim, *South Park*... cousas que tiran polo drama, como *BoJack Horseman* e outras series así dese estilo. E tiña moita nostalxia do Xabarín e desas series que eran case todas de animación xaponesa, pero que adaptadas ao galego coa dobraxe galega e coa tradución galega, na que os propios tradutores metían pequenas cousiñas da cultura galega. E dixen: "este é o rollo que quero eu para a miña serie". Ese rollo que tiña *Arale,* que tiña *Doraemon, Shin Chan*... ese rollo de comedia, un pouco de picardía, mesturada co rollo un pouco máis punk de Adult Swim, de *South Park*. Mesturando un pouco iso foi como saíu *O Búnker*.

– A moitos o que lles sorprenderá é ver en ti eses toques de humor cando estamos afeitos a ver, por exemplo, as bandas deseñadas que publicas con Demo Editorial, que son cousas bastante serias. Pero ti, cando estiveches ao outro lado do Atlántico, xa tiñas tamén esa faceta humorística presente.

– Si, é verdade. De feito, eu cando empecei a facer banda deseñada pola miña conta, debuxando eu, sempre tirei polo humor.

Eu tiña un personaxe que se chamaba Bessy, que era como unha nena zombi que tiña aventuras moi tolas. E saquei precisamente dous cómics alí, en Arxentina e en Uruguai, cando vivía alí. As primeiras cousas que publiquei debuxadas por min eran todas de corte humorístico, moi influenciado pola escola de Bruguera. As miñas orixes sempre foron esas.

Sempre tiven ganas de facer algo máis serio: temas políticos, ciencia ficción, históricos... Pero daquela non me vía capaz de debuxar ese tipo de historias ata que por fin dixen: "o que teño que facer é buscar un debuxante e listo". E foi cando tirei cara o tema do guión e con historias que tiña na cabeza, máis serias, que quería facer.

A parte máis *underground* e de máis humor, sempre a deixei para debuxar eu, porque penso que encaixa un mellor co meu estilo e é algo que nunca abandonei. Sempre me gusta facer un pouco de todo. Teño creacións históricas, dramáticas, cousas de humor, fantasía... gústame tocar todos os paus. Non me gusta centrarme en ser un autor que só fai terror, por exemplo, ou ciencia ficción.

– Pero eses proxectos os desenvolviches habitualmente da man de editoras, pero coa animación fuches por libre. Tes intención de levalo a unha liña máis profesional colaborando con algunha produtora ou algunha plataforma de distribución?

– Estaría ben. De feito, o que fixen agora foi unha tempada cero, que é como intento asentarme como animador, porque son autodidacta na animación, aínda que como guionista xa teño máis de experiencia e máis de formación tamén. Pero eu o que quería era demostrarme a min mesmo que son capaz de facer algo de forma continuada, e coller un pouco a experiencia e o ritmo para facelo.

Creo que xa fun capaz de coller ese ritmo e de atopar ese estilo que busco. Entón, como eu empecei sen unha idea fixa de ata onde quería chegar, tampouco pensara nin en distribuidoras nin nada parecido. Pero isto tamén

está feito a nivel promocional: isto é o que fago, se a alguén lle interesa, estou disposto.

– E dende o punto de vista tecnolóxico, que ferramentas usas para a túa animación?

– Eu empecei con Adobe Animate, que era o antigo Flash, pero non me terminaba de gustar o tema vectorial. A min gústame máis a animación tradicional, fotograma a fotograma. Debuxas un fotograma, debuxas o seguinte, animación clásica de toda a vida. Buscando programas que fosen máis sinxelos, orientados a esta animación fotograma a fotograma, e que a pesar de ser sinxelos, tivesen capacidade como para facer algo profesional, encontrei este software que se chama Krita, que é un software de código aberto, bastante sinxelo de usar. Se vés de software como Adobe Animate ou OpenToonz ou ese tipo de animación vectorial, é moi fácil coller como funciona o Krita.

Estou moi cómodo con este software, que ademais é de código aberto, xa ten 20 anos, e conta cunha comunidade moi activa que o vai renovando, metendo filtros, metendo todo tipo de efectos. Polo de agora vou usar este programa.

– E xa que falamos de ferramentas informáticas que usas, estiveches un tempo experimentando co Arcade Game Studio, non? Como se che deu por facer videoxogos retro?

– É verdade. Hai un tempo, coñecín ese programa que se chamaba Arcade Game Studio, que era como un motor tamén moi sinxelo orientado a facer *arcades* clásicos en dúas dimensións, que podían ser os clásicos *shoot 'em up* de naves ou plataformas en 2D. Sempre un pouco limitado a estes dous xéneros, pero vin que había moita xente facendo cousas con este software, e eu sempre me meto en moitas máis cousas das que podo facer. Un día descargueino e dixen: "vou probar a ver que se pode facer con isto". Ocorréuseme facer un videoxogo de *Game of Thrones*, de *Xogo de Tronos*, e tivo moito éxito porque era de *Xogo de Tronos*. Ao ser unha franquía xa establecida, tiven que dalo gratuíto, por suposto. Pero si que me gustou moito a experiencia. Despois fixen un par máis. Fixen un ambientado no universo de *Warhammer* e outro que era unha adaptación a xogo retro da película *Mandy* de Nicolas Cage, que tamén está curioso. Despois non me seguín metendo. É verdade que probei a experimentar con ferramentas un pouco máis profesionais (Godot e Unity) pero ese é un mundo no que se te metes é para non saír e para non facer outra cousa. É un mundo no que, polo de agora, polo menos facendo eu todo, non creo que me meta proximamente. Pero non o descarto, porque como sempre acabo meténdome en moitos proxectos.

– O que si podemos esperar de ti é que sigas progresando no mundo da animación para plataformas dixitais.

– Si, isto espero que siga adiante. Por sorte ten boa acollida, á xente gústalle, compártese bastante. Agora estou combinando o que é a serie de *O Búnker* con pequenas curtas con audios coñecidos, extraídos de entrevistas ou similares, que tamén están funcionando moito, porque ao ser máis curtos fanse virais facilmente. Combinando un pouco isto, intentarei que creza un pouco, e a ver ata onde chego.

Agora empezará a tempada 1 de *O Búnker*, tras deixar que pase un pouco Viñetas para coller folgos para empezar con forza. Tamén estou considerando se fago unha historia máis longa dividida en capítulos ou sigo cos capítulos curtos autoconclusivos. Teño que pensar un pouco por onde vou ir, pero si que está claro que me vou centrar durante unha tempada niso, e por suposto, seguindo a escribir guións para banda deseñada, que tamén é algo que non vou deixar. ■

Premendo o acelerador da dixitalización II

As deputacións impulsaron nesta recta final do verán novos programas anti-fenda tecnolóxica

Obradoiros de capacitación tecnolóxica en Pontevedra

A Deputación de Pontevedra proseguiu este mes, a partir do 8 de setembro en Cerdedo-Cotobade a programación dos preto de 70 obradoiros de capacitación tecnolóxica do programa +Reto Dixital con tres novos obradoiros nos que participarán un total de 39 veciños e veciñas da localidade, programa cuxo obxectivo é as persoas maiores de 50 anos da provincia para facilitarlles o seu acceso aos servizos da Administración, dotalas de maior autonomía para xestionar os seus trámites cotiáns, e mellorar a súa calidade de vida grazas á adquisición de competencias dixitais. Trátase das actividades formativas *SERGAS, a súa aplicación electrónica e TELEA, Uso da banca móbil e as compras electrónicas e Sede electrónica da Deputación de Pontevedra e do meu concello.*

Participarán en +Reto Dixital, cun orzamento de 30.000 euros, un total de 23 concellos da provincia de reto demográfico. Os obradoiros xa comezaron nos concellos de Mondariz, A Lama, Meis, Vilanova de Arousa e agora Cerdedo-Cotobade, e seguiranlle Pontecesures, Salceda de Caselas, Portas, Salvaterra de Miño, Rodeiro, Caldas de Reis, Silleda, Fornelos de Montes, Vila de Cruces, Arbo, Barro, Sanxenxo, Meaño, O Rosal, Bueu, Dozón, Catoira e Ribadumia.

Con esta iniciativa, a Deputación de Pontevedra reafirma o seu compromiso coa inclusión dixital e coa mellora da calidade de vida das persoas maiores de 50 anos nos concellos de reto demográfico. A Deputación ofertou cinco cursos *(A Administración Electrónica, A Sede Electrónica da Deputación e do meu Concello, SERGAS, a súa aplicación electrónica e TELEA, Uso da banca móbil e as compras electrónicas e As redes sociais)* e cada un incluirá un módulo inicial sobre seguridade no uso de medios electrónicos e da Internet. ■

eAdministración accesíbel e igualitaria para as persoas maiores

A Deputación de Ourense aspira a ser a primeira administración provincial de España en "certificar" o seu compromiso coas persoas maiores, a través de AENOR. O presidente provincial, Luis Menor, mantivo unha reunión de traballo con José Enrique Rodríguez Coello, director desta entidade global en Galicia. O motivo da reunión foi o interese do presidente na posibilidade de certificar o compromiso da Deputación de Ourense en ámbitos relacionados coa igualdade e a diversidade. Lembrar, neste punto, lembrar que AENOR ofrece aos organismos públicos ferramentas de certificación que permiten avaliar e demostrar o seu compromiso con estes valores.

En concreto, a Deputación está interesada na certificación *Compromiso coas persoas maiores de AENOR*. Trátase dunha metodoloxía

A Deputación de Lugo ofrece á veciñanza do rural 640 obradoiros TIC

O presidente da Deputación de Lugo, José Tomé Roca, deu a coñecer os detalles do programa *E para dixitalizarse Lugo,* o proxecto que ofrece 640 accións formativas (gratuítas e presencias) en competencias dixitais a preto de 5.000 veciños e veciñas do rural da provincia. Os obradoiros desenvolveranse de setembro a xuño en todas as comarcas e as persoas interesadas poden consultar toda a información sobre os cursos, así como formalizar a súa inscrición a través da páxina web da institución provincial (deputacionlugo.gal) e na web específica do programa (yparadigitalizarselugo.com).

Tomé Roca subliñou que "tras o éxito do programa Impulsa TIC, dotado con 4,4M€, que permitiu dar un salto adiante na dixitalización dos concellos da provincia de Lugo, detectamos que tamén os veciños e veciñas precisaban ferramentas para dar ese mesmo paso. Porque de nada serve que a administración avance se a cidadanía non ten os coñecementos necesarios

baseada nas accións que cada organización decide levar a cabo para prestar servizos de maneira accesíbel e igualitaria para as persoas maiores. A Deputación de Ourense, a través da súa Área de Benestar, aspira a ser "a primeira administración provincial de España que certifique o seu compromiso coas persoas maiores en atención aos programas e servizos que presta, pero sobre todo en como os presta a través de Administración Electrónica accesíbel e igualitaria", sinalou o presidente. ■

para aproveitar todos eses servizos e oportunidades".

As formacións comezarán este mes de setembro e, aínda que está pensado para todas as idades e colectivos, "fai un especial esforzo en apoiar a persoas maiores, para que gañen autonomía; xente moza para que poida reforzar as súas competencias dixitais; persoas no paro para que poidan atopar emprego; e tamén mulleres do rural, porque somos conscientes de que conforman un colectivo fundamental para a dinamización social e económica da nosa provincia".

As formacións están deseñadas para que os participantes adquiran ou melloren coñecementos sobre o uso do ordenador ou o teléfono móbil, a firma dixital, a Chave365 ou a sede electrónica das administracións. Ademais, no calendario de propostas formativas tamén se enmarcan outras moitas relacionadas coa realización de transferencias bancarias *online*, aplicacións para atopar emprego, ou obradoiros sobre protección ante estafas, acoso ou o uso inseguro de Internet.

Recordou tamén o presidente que "este proxecto é unha mostra clara do papel da Deputación de Lugo como *Concello dos Concellos*. Estamos ao carón de todos os municipios da provincia, sobre todo dos máis pequenos, levando servizos e oportunidades que doutro xeito non terían. Queremos contribuír a que vivir no rural da provincia de Lugo sexa sinónimo de oportunidade, modernidade e futuro". ■

A Deputación da Coruña impulsa a transformación de 302 pequenos negocios do rural

A Deputación da Coruña destina 2.758.778,28 euros ao impulso de 302 microempresas, pemes e persoas autónomas, a través da nova convocatoria das axudas PEL-Emprende Investimento 2025. A iniciativa, dirixida a empresas situadas en concellos de menos de 10.000 habitantes, busca modernizar e consolidar o tecido económico local mediante a adquisición de maquinaria, ferramentas informáticas, mobiliario e equipamentos que melloren os procesos de xestión e información.

A contía das axudas oscila entre os 2.450 e os 17.500 euros por beneficiario e poden cubrir ata o 70 % do investimento.

O 95 % das axudas foron concedidas a profesionais autónomos/as. Un 82 % das solicitudes concedidas pertencen a sectores estratéxicos, emerxentes ou de alto potencial para Galicia. Destacan especialmente as 124 actividades do ámbito agrícola, gandeiro, forestal e da pesca.

As comarcas de Santiago e Ferrol concentran o maior volume de axudas con 107 e 79 concesións respectivamente, que suman máis do 60 % do orzamento total (1.066.350,02 € en Santiago e 598.162,51 € en Ferrol). Séguenas as comarcas de Bergantiños e Costa da Morte (45 concesións e 360.446,79 €), Barbanza (34 concesións e 377.924,76 €) e A Coruña (37 concesións e 355.894,20 €).

Facendo balance, a Deputación lembra que desde a súa posta en marcha, o Plan de Emprego Local "consolidouse como unha das principais políticas públicas da institución provincial no impulso ao emprego e ao desenvolvemento económico". En total, máis de 8.130 postos de traballo foron creados nos sectores público e privado ao longo dos últimos oito anos, grazas a este modelo de colaboración coas entidades locais e o tecido produtivo. ■

Marchando un extra de fibra óptica

O Goberno investiu máis de 275 millóns na dixitalización de Galicia dende 2018

O Goberno central fixo balance do seu esforzo levado a cabo na nosa terra en materia de dixitalización. Segundo explicou o delegado do Goberno, Pedro Blanco, o Executivo central leva investidos desde 2018 máis de 275,5 millóns de euros para o despregue da conectividade en Galicia, "un esforzo sen precedentes que está a transformar o acceso á Internet de alta velocidade en todos os recunchos da Comunidade", apuntou.

Sinalou que "só a través do programa ÚNICO Banda Larga, que se executa ata finais de 2025, Galicia recibiu case 135 millóns de euros, que permitirán levar fibra óptica de alta velocidade a 290.000 vivendas e empresas de toda Galicia".

Estes proxectos impulsados polo Ministerio de Transformación Dixital están financiados con fondos europeos do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia, cun investimento de 38,2 millóns na Coruña para alcanzar 71.276 unidades inmobiliarias, 39,1 millóns en Lugo para a despregadura en 89.316 unidades inmobiliarias, máis de 30 millóns de investimento en Ourense para achegar a fibra a 64.126 unidades inmobiliarias e de máis de 27 millóns na provincia de Pontevedra para beneficiar a 63.299 vivendas e empresas".

Trátase "dunha aposta histórica do Goberno de Pedro Sánchez para reducir a fenda dixital e permitir que todos os galegos e galegas dispoñan das mesmas ferramentas tecnolóxicas sen ter en conta onde vivan", apuntou o delegado, poñendo o foco no feito que "España lidera actualmente o despregue de fibra óptica en Europa e sitúase na vangarda a nivel mundial, co obxectivo de que a finais de 2025 todo o territorio dispoña de internet de alta velocidade ben por fibra óptica ou a través de satélite".

De feito, o Goberno tamén está a impulsar o programa ÚNICO 5G, un plan pioneiro en Europa que ten como obxectivo garantir o despregue da tecnoloxía 5G con funcionalidade plena en municipios de menos de 10.000 habitantes, evitando así a fenda territorial. Este programa destinou a Galicia máis de 76 millóns de euros para despregar tanto redes pasivas de fibra óptica (backhaul) como redes activas 5G, cun investimento de 25,4 millóns na Coruña, 21,8 millóns en Lugo, 18,8 en Ourense e 9,9 millóns en Pontevedra. Este despregue permitirá dar cobertura a 181.964 habitantes e máis de 5.800 quilómetros de estradas en Galicia.

Outros programas para pechar a fenda dixital postos en marcha polo Goberno, son o Plan ÚNICO Demanda Rural que garante acceso a Internet de 100 Mbps en zonas illadas ou sen cobertura, cun prezo mensual reducido e subvención de ata 600 € para instalación e equipamento, o Plan ÚNICO Industria para o reforzo da conectividade en polígonos e centros loxísticos, o Plan ÚNICO Edificios que apoia a mellora das infraestruturas de telecomunicacións en edificios anteriores ao ano 2000 e o Plan ÚNICO Centros de Referencia para mellorar a conectividade en centros públicos.

"O despregue de conectividade universal é complexo, especialmente en territorios con alta dispersión poboacional como Galicia; por iso, o Goberno está a traballar man a man cos concellos para acadar o obxectivo de que o 100% da poboación galega dispoña de conexión ultrarrápida en 2025", sinalou.

Recoñeceu que malia o investimento, son moitas as vilas e aldeas que denuncian falta de cobertura telefónica ou de acceso a Internet varias veces ao ano en boa parte do territorio galego, sobre todo no rural lucense ou ourensán. Ante isto, Blanco subliñou que se intensificará o traballo e a colaboración cos concellos. ■

Proxecto GAIA

A galega Situm transforma a xestión da información xeoespacial en interiores

A empresa compostelá Situm, que dá nome á innovadora plataforma galega de localización e navegación en interiores (Situm), compartiu este verán os detalles dun novo e revolucionario proxecto impulsado pola firma, dirixido a favorecer a transformación da xestión da información xeoespacial en interiores. Trátase de GAIA.

GAIA é un proxecto financiado pola Unión Europea-NextGenerationEU, o Ministerio de Asuntos Económicos e Transformación Dixital mediante o Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia e o Instituto Galego de Promoción Económica co que se propón unha solución innovadora: unha plataforma de asistencia intelixente que permitirá a traballadores e xestores acceder en tempo real a información xeoespacial en contornas como fábricas, hospitais, aeroportos ou centros loxísticos, de forma contextual, intuitiva e adaptada a cada necesidade.

Para contextualizar o desenvolvemento deste proxecto (cara a onde se dirixe e que eivas tecnolóxicas da localización busca emendar), dende Situm explican que "mentres en exteriores ferramentas como Google Maps resolveron boa parte dos problemas de orientación, en interiores a información espacial segue sendo desestruturada, difícil de actualizar e pouco accesíbel". Así, os métodos tradicionais (desde planos en papel ata sistemas GIS complexos) "non responden de xeito adecuado ás necesidades de contornas dinámicas, nin permiten unha integración eficaz con fontes de datos externas nin unha visualización accesible para distintos perfís de usuario", sinalan, apuntando que GAIA "nace para superar estas limitacións mediante unha solución que combina mapas interactivos, asistentes intelixentes, Realidade Aumentada e técnicas avanzadas de Intelixencia Artificial". O seu obxectivo é claro: proporcionar unha plataforma modular, flexíbel e doada de integrar que permita crear, editar, consultar e visualizar información xeoespacial en calquera tipo de edificio ou instalación.

Catro grandes obxectivos

O proxecto estrutúrase ao redor de catro metas clave:

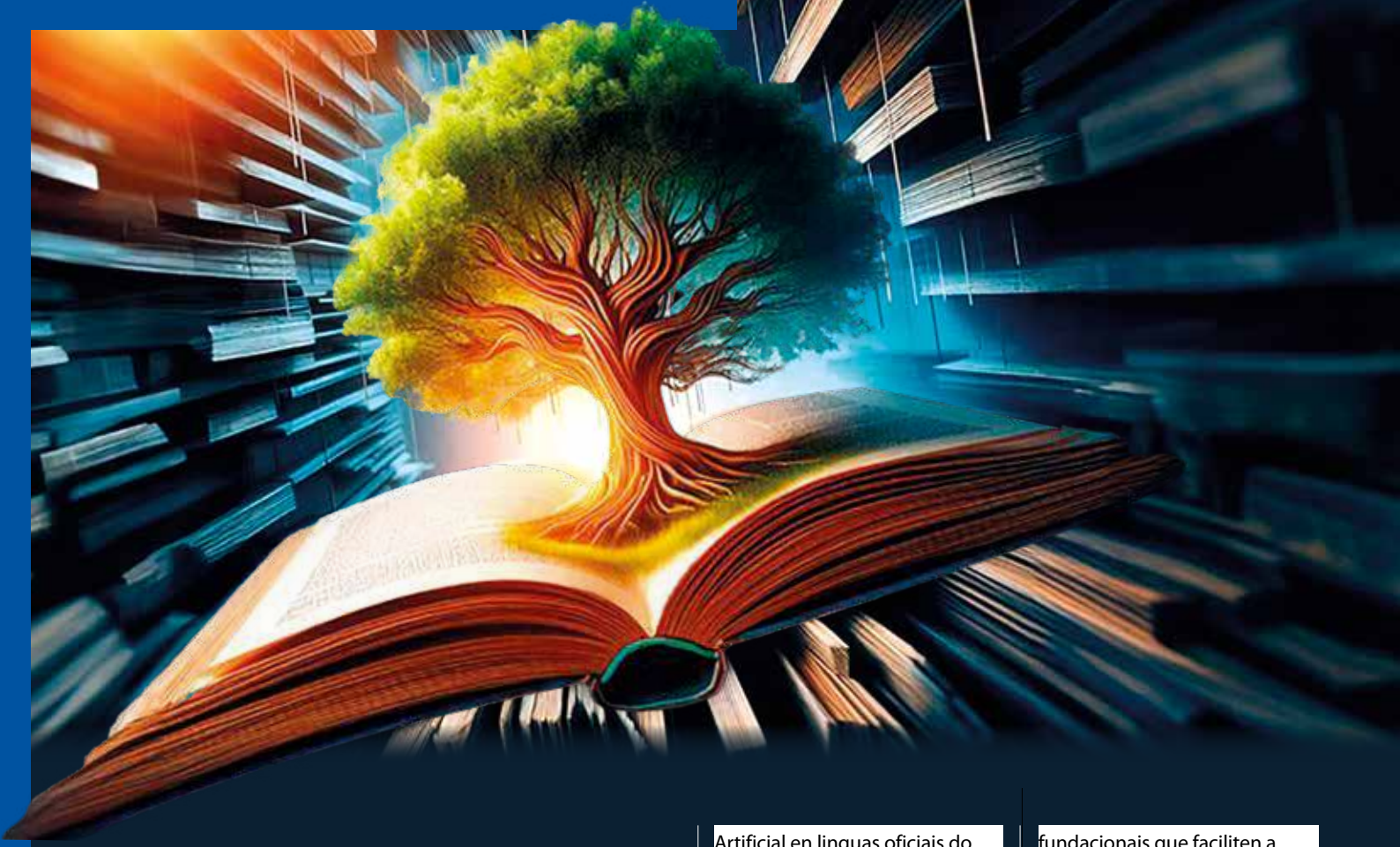
- Creación sinxela da representación espacial do edificio: permitir que calquera usuario poida xerar e actualizar facilmente un modelo xeoespacial do edificio sen necesidade de ferramentas avanzadas.
- Xestión eficiente da información asociada ao espazo: facilitar a administración de datos vencellados a puntos e zonas do edificio, permitindo o seu enriquecemento e a integración con outros sistemas de información.
- Acceso e visualización adaptada da información: garantir que os usuarios poidan recuperar e visualizar a información relevante segundo o seu perfil, con diferentes formatos de presentación e unha experiencia sen barreiras.
- Integración de fontes de datos xeoespaciais: permitir a conexión con diversas fontes de información, incluíndo datos xeolocalizados en tempo real e outros sistemas xeoespaciais.

Unha solución flexíbel para múltiples sectores

Situm engade que GAIA está concibida como unha base tecnolóxica para construír solucións a medida en distintas contornas laborais: *onboarding* de novos empregados, orientación en hospitais, supervisión técnica en fábricas, optimización do uso de espazos, xestión de emerxencias, seguimento de activos ou xeración automática de tarefas en campo mediante voz.

Todo iso artéllase en tres módulos principais: Creación do modelo espacial (desde planos CAD ou PDF/PDF ata mapas interactivos con edición dinámica e publicación en tempo real, con axuda de algoritmos de IA para automatizar tarefas complexas como a segmentación de zonas), Xestión da información (enriquecemento automático de datos con etiquetas, tradución e categorización intelixente, con integración a sistemas externos) e visualización intelixente (mapas 2D interactivos, Realidade Aumentada, asistentes conversacionais e modos accesíbeis, con modelos adaptativos e recuperación contextual de información).

Durante os próximos 12 meses, GAIA despregarase en edificios representativos —como fábricas, hospitais ou aeroportos— para validar o seu funcionamento e recompilar *feedback* real. De forma paralela, optimizarase o rendemento, a accesibilidade, a escalabilidade e a integración modular da plataforma. ■



Novo impulso ao galego na Intelixencia Artificial

O CiTIUS da USC colaborará con Microsoft no desenvolvemento de modelos de IA multilingüe

Microsoft fixo público que vai colaborar con tres centros de investigación de referencia en España, entre eles o Centro Singular de Investigación en Tecnoloxías Intelixentes da USC (CiTIUS). A finalidade destas sinerxías é "desenvolver modelos fundacionais de Intelixencia Artificial en linguas oficiais do Estado".

Segundo fixo saber a Universidade de Santiago, da que depende o CiTIUS, o anuncio "constitúe un novo paso na estratexia da compañía para impulsar tecnoloxías da linguaxe baseadas en IA abertas, responsábeis e adaptadas á diversidade lingüística europea, e pon os alicerces para liderar o desenvolvemento de modelos de linguaxe específicos para o catalán, o éuscaro e mais o galego".

O desenvolvemento do modelo para este último correrá a cargo do centro compostelán. As outras dúas entidades seleccionadas son o Barcelona Supercomputing Center (BSC) e o centro HiTZ da Universidade do País Vasco.

Microsoft subliñou "a importancia de desenvolver modelos fundacionais multilingües que inclúan as linguas oficiais europeas", co obxectivo de "preservar o patrimonio cultural e desbloquear oportunidades económicas en toda Europa".

A compañía destaca que esta iniciativa permitirá "pechar a fenda lingüística dixital" e garantir que "todas as linguas europeas estean representadas na IA do futuro". Os modelos desenvolvidos estarán aloxados na plataforma Azure AI Foundry, no marco do programa Microsoft Open Innovation Center (MOIC). O obxectivo será crear modelos fundacionais que faciliten a integración de todas as linguas oficiais do Estado en sistemas dixitais avanzados, garantindo a súa presenza nas tecnoloxías de IA máis influentes do presente e o futuro.

A USC engade que "a elección do CiTIUS como centro responsábel do modelo en galego reforza o papel da institución compostelá como referente no ámbito das tecnoloxías lingüísticas, sumándose Galicia ao mapa internacional de innovación en IA, cunha proposta desenvolvida dende a contorna académica e pública que pon o foco na diversidade e a inclusión dixital".

Proxecto Nós

O CiTIUS e a USC teñen ás súas costas unha importante bagaxe en materia de IA e lingua grazas ao Proxecto Nós. Lanzado en 2020, é unha iniciativa impulsada pola Xunta de Galicia (Secretaría Xeral da Lingua), encomendada á Universidade de Santiago de Compostela a través do CiTIUS e o Instituto da Lingua Galega (ILG) co obxectivo de garantir a presenza do galego na contorna dixital do século XXI. O proxecto foi clave na creación de infraestruturas lingüísticas de base: dende corpus abertos e bancos de datos ata ferramentas de tradución automática, síntese e recoñecemento de

Foto: Santi Alvite

voz. En 2023, o equipo presentou Carballo, o primeiro modelo lingüístico de gran escala adestrado integramente en galego.

A USC salienta que "os avances logrados no marco de Nós situaron Galicia no mapa da IA europea, achandando o camiño para esta nova etapa de colaboración internacional".

Antes, o proxecto tivo continuidade a través das iniciativas ILENIA (Impulso das Linguas na Intelixencia Artificial), centrada na creación de recursos e ferramentas lingüísticas para as linguas cooficiais, e ALIA *(Artificial Linguistic Intelligence for Administration)*, unha alianza público-privada para desenvolver modelos fundacionais de IA orientados á Administración Pública multilingüe. Ambas as iniciativas foron financiadas polo Ministerio de Asuntos Económicos e Transformación Dixital, consolidando o papel do CiTIUS no desenvolvemento de tecnoloxías lingüísticas no marco dunha estratexia estatal.

Nun novo fito nesta liña de investigación, o CiTIUS incorpórase agora a unha iniciativa que define o futuro dos modelos fundacionais de IA, "contribuíndo ao progreso tecnolóxico cunha proposta construída en galego, dende Galicia e con proxección global", explicou a USC. ■

Chega a versión 5.0 do corpus Parlamint, no que participan a USC e o Proxecto Nós

Noutra orde de cousas, informar que os días pasados (este mes de agosto) fíxose pública a versión 5.0 do corpus ParlaMint, na que, como nas versións anteriores, o Instituto da Lingua Galega da Universidade de Santiago de Compostela e o Proxecto Nós (USC-Xunta) participan coa compilación e anotación dos datos do Parlamento galego (ParlaMint-ES-GA).

ParlaMint é un proxecto no marco da infraestrutura dixital europea CLARIN, centrado na creación dun corpus de textos multilingüe, comparábel e homologado de sesións parlamentarias europeas. Este recurso compílase e codifícase de forma uniforme en todos os países participantes, incluíndo metadatos detallados sobre os locutores (identificador, nome, xénero, ou partido político, entre outros) e sobre as intervencións (data, rol, ou sesión).

A USC informou que "os textos están anotados lingüisticamente e na versión 5.0 introdúcense dúas importantes melloras: o por un banda unha anotación automática por temas, que permite facer consultas no corpus segundo os temas tratados no debate parlamentario; e pola outra unha anotación automática do sentimento nas intervencións, que indica se a intervención expresa unha valoración positiva, negativa ou neutra".

Estas novidades amplían moito as posibilidades de análise do corpus, tanto en estudos lingüísticos coma en investigacións sobre discurso político, polarización ou evolución temática do debate parlamentario ao longo do tempo, engadiu a USC, sinalando que "a dispoñibilidade de etiquetas temáticas e de sentimento permite, por exemplo, estudar como se expresan os distintos partidos políticos sobre un mesmo tema, ou como cambia o ton das intervencións segundo o contexto político".

A versión que vén de publicarse inclúe os corpus ParlaMint 5.0, os corpus ParlaMint.ana 5.0, enriquecidos con anotación lingüística automática, e os corpus en versión multilingüe con tradución automática ao inglés ParlaMint-en.ana 5.0.

Innovación a tempo completo

Empresas e institucións galegas enfilaron a recta final do verán con importantes innovacións

O **ITG** dixitaliza a enerxía renovábel

O ITG (Instituto Tecnolóxico de Galicia) compartiu información sobre un proxecto no que xoga un papel decisivo, o proxecto Brain2Power, un ensaio pioneiro nas illas Canarias que, segundo sinalou o centro tecnolóxico galego, "transformará a forma na que se produce, almacena e xestiona a enerxía en España unindo Intelixencia Artificial e enerxías renovábeis".

O obxectivo desta iniciativa pasa por deseñar, desenvolver e validar un novo modelo de xestión de infraestruturas enerxéticas, baseado nas Virtual Power Plants (VPPs). Segundo informa o ITG, estas plantas de enerxía virtuais permiten coordinar distintas fontes de enerxía renovábel (solar, eólica e mariña), sistemas de almacenamento en baterías e hidróxeno verde, xestionando de forma automática a xeración, o consumo e o almacenamento enerxético, grazas á Intelixencia Artificial e a ferramentas dixitais de última xeración. "Estes traballos", engade o centro coruñés, "permitirán, por primeira vez en España, ensaiar e demostrar a viabilidade de novos modelos de negocio no ámbito da enerxía, centrados no mercado local e o comercio directo de enerxía peer-to-peer (entre pares)". Isto significa que empresas, comunidades enerxéticas, prosumidores e usuarios poderán intercambiar enerxía limpa de forma directa, segura e eficiente, xerando beneficios tanto para o medio ambiente, como para a economía local.

"Esta fórmula abre a porta a sistemas enerxéticos máis flexíbeis e personalizados, facilitando o aforro e a competitividade de empresas e cidadáns", sinala o ITG, engadindo que a plataforma experimental servirá como banco de probas a escala industrial para validar, na práctica, os sistemas e ferramentas para a xeración, almacenamento e xestión dixitais da enerxía.

Tras a súa demostración, os resultados poderían aplicarse de forma efectiva en portos, campus universitarios, polígonos industriais ou comunidades enerxéticas, "contribuíndo a un sistema enerxético máis sostíbel, descentralizado e participativo".

Esta instalación atópase apoiada no fondo mariño, a 30m de profundidade, e a 1.5km da costa no NE da illa de Gran Canaria. Contén laboratorios de uso multidisciplinar para análise de variábeis biogeoquímicas na columna de auga, área na cuberta principal e hangar con equipamento para operacións de carga e descarga de materiais dispoñíbeis para os ensaios experimentais, así como outras instalacións de uso xeral tales como talleres, guindastres, pórtico e demais equipamento para dar soporte básico á operación.

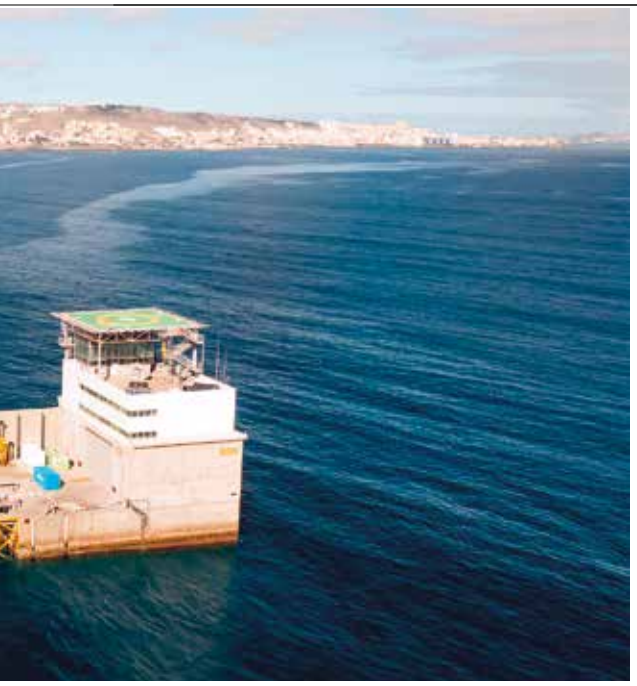
Ten unha capacidade máxima para 40 persoas, e conta cunha autonomía de 15 días para 15 persoas. Para iso dispón de salas de reunións, aulas, comedor, cociña e estancias para descanso. Ofrece ademais espazos na súa propia estrutura para aloxar diversos dispositivos de observación e medición (ex. corrosión, solares…).

Os traballos, liderados por PLOCAN, e nos que tamén participa a empresa Regenera Le-

Inverbis presenta **SalusBench**

A empresa galega de innovación tecnolóxica Inverbis presenta SalusBench, unha solución orientada a optimizar a eficiencia de hospitais, laboratorios e centros asistenciais mediante a análise comparativa de procesos, sen expoñer información sensíbel. Segundo informou o Clúster TIC Galicia, do que forma parte Inverbis, esta ferramenta, aliñada coa estratexia europea de espazos de datos, aplicarase inicialmente no demostrador multisectorial xestionado polo CESGA (Centro de Supercomputación de Galicia), "situando Galicia como referente en dixitalización sanitaria avanzada".

SalusBench permite aos centros sanitarios avaliar de maneira continua e obxectiva o seu rendemento clínico e organizativo. A través da aplicación de IA e técnicas de minería de procesos, "transforma rexistros reais en métricas claras que facilitan a detección de atrancos, incumprimentos de protocolos e oportunidades de mellora en tempo real, nun contorno ético, interoperábel e seguro", engade o Clúster TIC, sinalando que "a ferramenta emprega estándares internacionais de datos específicos do ámbito da saúde e aplica sólidos mecanismos de gobernanza para garantir a soberanía dos datos, permitindo aos centros comparar os seus resultados



vante S.L., contan cun financiamento de 1,5 millóns de euros a través do Instituto para la Diversificación y el Ahorro de la Energía (IDAE), procedentes dos fondos europeos Next Generation EU, no marco do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia. ■

con organizacións equivalentes sen comprometer nin a identidade institucional nin a dos pacientes".

Grazas a todo o dito, indicadores clave como o tempo entre diagnóstico e tratamento, a duración das actividades clínicas, a repetición de tarefas, o cumprimento dos protocolos ou a xestión de colas en urxencias e quirófanos poden analizarse e compararse automaticamente de forma segura.

A posta en marcha de SalusBench no demostrador DATAlife xestionado polo CESGA é o primeiro paso do seu proceso de proxección internacional, coa vista posta na súa conexión con outros espazos de datos europeos no futuro. Este proxecto foi financiado polo Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública, no marco do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia – financiado pola Unión Europea – NextGenerationEU. ■

Optare e **Somosierra** impulsarán a IA nas telecomunicacións

A empresa galega Optare Solutions, firma especializada na optimización de sistemas de soporte á operación (OSS) para o sector das telecomunicacións, e Somosierra Tech, compañía centrada en solucións avanzadas de Intelixencia Artificial, anunciaron este verán unha alianza estratéxica para integrar a IA de vangarda na cadea de valor das operadoras telco, abordando desde a xestión de rede ata a interacción co cliente e os sistemas de soporte operacional e de negocio (OSS/BSS).

Explicaron que "o sector das telecomunicacións atópase nun proceso de transformación continua, impulsado pola expansión da fibra óptica e a tecnoloxía 5G" e que neste escenario temos unha crecente necesidade de optimizar a eficiencia operativa, xestionar infraestruturas cada vez máis complexas e mellorar a calidade do servizo ao cliente, todo iso mentres se controlan os custos. A resposta a estes desafíos, sinalan, está na IA e na súa capacidade de converterse en "ferramenta clave para afrontar estes retos de maneira transversal en toda a organización telco".

"Esta alianza con Somosierra Tech representa un paso significativo na nosa estratexia para ofrecer solucións que permitan ás operadoras alcanzar a máxima axilidade e eficiencia nun mercado altamente competitivo", declarou Luis Alvarez Sestelo, director executivo (CEO) de Optare Solutions, engadindo que "combinamos a nosa profunda experiencia no dominio telco coa capacidade de Somosierra Tech en IA para desenvolver solucións que non só resolven os problemas actuais, senón que tamén sentan as bases para o futuro das operacións de rede automatizadas".

Pola súa banda, Roberto Duarte, CEO de Somosierra Tech, engadiu: "A aplicación estratéxica da Intelixencia Artificial é fundamental para a transformación dixital en curso. A nosa colaboración con Optare Solutions permítenos enfocar as nosas capacidades de IA nas necesidades específicas do sector telco, xerando un valor de negocio medíbel e concreto nun mercado en constante evolución".

Como resultado inicial desta colaboración, ambas as compañías introducirán no mercado a solución de AI Support Agents. Esta proposta está deseñada para optimizar as operacións de soporte e mellorar a xestión do coñecemento dentro das empresas de telecomunicacións, abordando os retos de incremento de custos, baixa capacidade de automatización e acceso limitado á información que actualmente enfrontan os equipos de operacións. ■

Balidea obtén a certificación internacional en xestión responsábel de IA

A firma galega Balidea vén de situarse á cabeza do ecosistema tecnolóxico de innovación logrando a certificación ISO/IEC 42001. "Da man de AENOR", informan, "convértemonos na primeira empresa do sector tecnolóxico galego e unha das primeiras a nivel nacional en obter este recoñecemento, que avala a correcta xestión dos sistemas de Intelixencia Artificial baixo criterios de seguridade e responsabilidade". O acto de entrega celebrouse o xoves 11 de setembro nas oficinas centrais da compañía en Santiago, onde o director executivo (CEO) de Balidea, Lorenzo Rodríguez Currais, recibiu o distintivo de mans de José Enrique Rodríguez Coello, director de AENOR en Galicia.

A certificación ISO/IEC 42001 pon en valor a actividade innovadora da compañía por canto avala a súa aposta polo desenvolvemento de sistemas de IA de maneira responsábel. Balidea leva anos impulsando a innovación neste ámbito, por exemplo co desenvolvemento de asistentes virtuais baseados en LLMs, é dicir, grandes modelos da linguaxe que permitan a comunicación por voz con ferramentas dixitais. ■

Tesla Technologies, presente na IBC 2025

A empresa compostelá Tesla Technologies participa do 12 ao 15 de setembro na International Broadcasting Convention 2025, a feira mundial de referencia en tecnoloxía, medios e entretemento que se celebra no centro de congresos RAI de Ámsterdam. A compañía galega forma parte do proxecto *Changing the game… Again,* unha iniciativa chamada a revolucionar a personalización de contidos no ámbito da radiodifusión.

A proposta, seleccionada como Proxecto Incubadora Especial 2025, permitirá que os espectadores deportivos accedan a unha experiencia hiperpersonalizada, converténdose en parte activa do encontro. Grazas á tecnoloxía de IA desenvolvida por Tesla Technologies en colaboración con Xansr Media, será posíbel analizar en tempo real un partido e xerar resumos personalizados, momentos destacados ou datos instantáneos adaptados a cada usuario. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

R inicia curso ofrecendo a estudantes rede ultrarrápida FTTH e un cheque para o Gadis

A oferta de R para estudantes no novo curso inclúe, ademais de teléfono fixo, 1 Gbps de fibra FTTH e un router Wi-Fi 6 de última xeración para unha conexión ultrarrápida de calidade óptima (ata catro veces máis cobertura Wi-Fi e máis velocidade). Todo, por 29 € ao mes. A campaña da operadora galega está pensada para estudantes que xa teñen servizo de móbil e queren aforrar compartindo na súa vivenda unha conexión ultrarrápida a Internet cun *router* de última xeración. R complementa estas novidades cunha alianza con Gadis para "facer máis doado o regreso ás aulas este novo curso".

Así, quen estean a estudar e sexan de R gozarán do servizo de telecomunicacións máis avanzado e dun cheque de 30 € que non caduca, para consumir en calquera tenda física de Gadis da comunidade galega ou do Bierzo (León). Para gozar da oferta de estudantes hai que contratar a promoción de R antes do 30 de setembro. Após instalar os servizos do operador galego no domicilio só cómpre descargar a *app* de Gadis e vinculala a unha conta activa. Os/as clientes/as recibirán os 30 € o derradeiro día do mes no que instalen os servizos de R (31 de agosto ou 30 de setembro). ■

O galego xa é teu

A Secretaría da Lingua e as nosas tres universidades impulsan nas redes unha nova campaña

A Secretaría Xeral da Lingua e as tres universidades galegas (USC, UDC e UVigo) puxeron en marcha unha campaña conxunta para o fomento do uso da lingua mediante un convenio a través do que o Goberno autonómico achega 30.000€. A iniciativa, coordinada pola Comisión Interuniversitaria de Normalización Lingüística, foi presentada o pasado xoves 11 de setembro polo secretario xeral da Lingua, Valentín García, destacando que "se trata da primeira acción deste tipo que se desenvolve entre as tres institucións académicas".

Baixo o lema *O galego xa é teu*, a proposta, tal e como explicou o representante do Goberno autonómico, "trata de chegar ás xeracións máis novas, un dos grupos nos que poñemos especialmente o foco desde que elaboramos un plan de accións para impulsar o uso da lingua e o seu prestixio na sociedade", referíndose así ao Pacto pola Lingua, que se puxo en marcha desde a Consellería de Cultura e Lingua para "lanzar medidas inmediatas e a longo prazo destinadas a aumentar a presenza do galego nos distintos ámbitos da poboación", apuntou.

García sinalou que "no eido universitario tratamos de xerar ese apego dos estudantes polo idioma como lingua vehicular do saber e o coñecemento", engadindo que o obxectivo está "tamén fóra das aulas, nos momentos de socialización entre compañeiros e nas actividades extracurriculares". Neste senso, incidiu en que "se trata dun ámbito con gran peso para potenciar o galego".

García agradeceu a implicación da comunidade universitaria con esta proposta, nun acto no que estivo acompañado pola vicerreitora de Igualdade e Diversidade da Universidade da Coruña, Cristina López Villar; a vicerreitora de Extensión Universitaria da Universidade de Vigo, Susana Reboreda Moriillo, e o director do Servizo de Normalización Lingüística da Universidade de Santiago de Compostela, Manuel Núñez Singala.

A campaña, que se encadra nas liñas de actuación en materia de lingua acordadas nunha xuntanza da Comisión Interuniversitaria mantida o pasado mes de maio, consta dun vídeo a modo de tráiler de película protagonizada por un superheroe con un superpoder, o galego, facendo un chamamento a que este é o momento para demostralo. Ademais deste contido audiovisual, que se está a difundir a través das redes sociais universitarias e nos seus correspondentes portais, tamén se distribuirán distintos materiais coa imaxe e produtos promocionais, como camisolas, entre a comunidade estudantil. ■

Toponimízate chega en setembro a Laxe, Chantada e Melón

A campaña *Toponimízate. Faláchamosche dos nomes da túa terra* segue a súa xira pola nosa terra, achegando charlas para mostrar á veciñanza dos concellos como rexistrar coa aplicación tecnolóxica Galicia Nomeada nomes propios que designan os seus montes e leiras, e tamén microtopónimos da costa e do mar que distinguen cons, petóns, limpos ou cantís.

Nas sesións participa o coordinador de Galicia Nomeada e da Unidade Técnica de Toponimia da RAG, Vicente Feijoo Ares, explicando ao público como empregar Galicia Nomeada desde o teléfono móbil ou un ordenador.

A Real Academia Galega e a Secretaría Xeral da Lingua, impulsoras desta iniciativa, agardan que "estes encontros animen en determinados territorios a participación no proxecto Galicia Nomeada".

Trala cita en Laxe do 12 de setembro, Toponimízate fará parada tamén ata finais de ano en Chantada, o venres 19 de setembro (20 h) no Auditorio Municipal; Melón, o venres 26 de setembro (20 h) na Casa do Concello; A Estrada, o xoves, 2 de outubro (19 h) na Casa das Letras - Biblioteca Municipal; Cervantes, o luns 6 de outubro (12 h) no CPI de Cervantes; Baralla, tamén o luns 6 de outubro (19 h) no Centro Sociocultural de Baralla; Mondariz Balneario, o venres 17 de outubro (19:30 h) na Sala de Cultura da Casa do Concello; Dozón, o venres 24 de outubro, (17 h) no Centro Sociocultural do Castro; e Val do Dubra, o xoves 6 de novembro (20:30 h) no Auditorio Municipal.

TREBELLOS

Bose prepara a nova xeración dos seus auriculares de alta gama

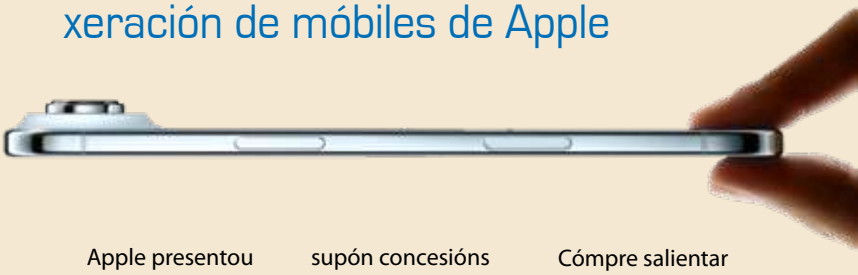
O 2 de outubro está previsto o lanzamento da segunda xeración dos auriculares Bose QuietComfort Ultra, unha evolución refinada da súa liña emblemática. Supón un salto cualitativo na experiencia sonora persoal, combinando deseño ergonómico, materiais de alta gama e unha arquitectura acústica pensada para a inmersión total.

O sistema de cancelación de ruído foi mellorado mediante a incorporación da tecnoloxía ActiveSense, que suaviza as variacións bruscas no ambiente sonoro, permitindo unha escoita máis estable e envolvente.

A duración da batería alcanza ata 30 horas en modos estándar, e 23 horas cando se activa o audio inmersivo, o que garante unha autonomía prolongada mesmo en usos intensivos. O deseño, por outra banda, mantén a estética elegante e minimalista que caracteriza á marca, cunha estrutura metálica pulida e almofadas que distribúen a presión de maneira uniforme, favorecendo o confort durante longas sesións de uso.

Entre as características dos auriculares podemos salientar que permite a invocación do asistente de voz do noso móbil premendo prolongadamente o control de volume, sendo tamén destacable o feito de que permite o son sen perda nin retrasos a través de USB-C (podendo cargarse os auriculares durante o seu uso), aínda que para gozar de pouco retardo sen fíos tamén conta cun modo para xogos.

O iPhone Air destaca entre a nova xeración de móbiles de Apple



Apple presentou a súa nova xeración de smartphones, a familia iPhone 17, con propostas que combinan cambios no deseño, melloras no rendemento e avances nas capacidades fotográficas e de vídeo.

Destaca especialmente o iPhone Air, que aposta por un deseño ultrafino e lixeiro, con só 0,56 centímetros de grosor e unha estrutura de titanio de grao 5. A arquitectura interna procurou deixar máis espazo á batería co obxectivo de conseguir unha autonomía para todo o día, o que supón concesións como carecer dun segundo altofalante que permite a reprodución de son estéreo. A pantalla Super Retina XDR de 6,5 polgadas tamén integra ProMotion e Ceramic Shield 2, presente en toda a gama, que triplica a resistencia a rabuñaduras. A cámara frontal Center Stage e o sistema Fusion de 48 Mpíxeles ocupan o seu apartado fotográfico. Funciona cun procesador A19 Pro, emprega o N1 para conectividade e o C1X como módem celular propio da compañía.

Cómpre salientar que o iPhone Air, para aforrar espazo, carece de bandexa para tarxetas nano-SIM, optando polo uso de eSIM, tecnoloxía dispoñible cos principais operadores de telefonía, pero que supón un cambio importante de cara aos consumidores que teñen moi asociado o concepto de liña telefónica ligada a unha SIM física.

A dispoñibilidade dos novos iPhone Air está prevista para o 19 de setembro, con reservas abertas desde o día 12, cun prezo de partida de 1.219 euros.

Philips presenta un monitor orientado a Mac

O monitor Philips Brilliance 5K modelo 27E3U7903/00 representa unha aposta decidida pola excelencia visual e a integración fluída cos equipos informáticos de Apple. Cunha pantalla de 27 polgadas e resolución 5K Ultra HD (5120 x 2880), este dispositivo está deseñado para satisfacer as demandas dos profesionais da imaxe, da edición audiovisual e do deseño gráfico, ofrecendo unha calidade de visualización que supera amplamente os estándares convencionais. A compatibilidade con Thunderbolt 4 permite unha conexión directa e eficiente cos ordenadores Mac, facilitando a transferencia de datos a alta velocidade, a transmisión de vídeo en resolución superior e a carga simultánea de dispositivos externos.

Entre as funcionalidades adicionais destaca a tecnoloxía MultiView, que permite visualizar simultaneamente dúas fontes de sinal, e o sistema SmartKVM, que facilita o cambio entre dispositivos conectados mediante un atallo de teclado. O monitor tamén está equipado con altofalantes estéreo integrados e unha webcam con encadre automático mellorado por intelixencia artificial, pensada para videoconferencias dinámicas.

Este completo monitor orientado a usuarios profesionais entra para engrosar a reducidísima oferta comercial de monitores 5K, sendo o seu prezo de venda recomendado de 1.159 euros (prezo bastante elevado, pero substancialmente inferior aos 2.489 euros do produto de Apple equivalente).

Canon presenta unha cámara de cine capaz de gravar á vez en vertical e horizontal

Canon reforza a súa aposta polo cine dixital cun novo modelo de cámara que combina potencia e versatilidade nun corpo compacto, a EOS C50, a cámara máis pequena da súa gama Cinema EOS, pensada para profesionais da gravación e equipos de produción que buscan un dispositivo lixeiro, flexible e capaz de adaptarse a rodaxes de moi distinta escala.

O corazón da Canon C50 é un sensor CMOS full frame de 7K acompañado do procesador DIGIC DV 7, que permite gravación interna en RAW ata 7K a 60p, así como vídeo en cámara lenta en 4K a 120p ou en 2K a 180p. Ademais, ofrece fotografías de 32 Mpíxeles, consolidándose como unha auténtica cámara híbrida para vídeo e imaxe fixa.

Un dos aspectos máis destacados é a incorporación do chamado *open gate recording*, que emprega a totalidade do sensor no novo modo 3:2. Este sistema proporciona unha imaxe máis ampla e garante maior liberdade en posprodución, xa sexa para crear formatos horizontais, verticais ou reframings sen perda de calidade. En combinación con obxectivos anamórficos, a cámara ofrece unha estética cinematográfica inmersiva.

Para produción con prazos axustados, Canon engadiu a función Simultaneous Crop Recording, coa que é posible xerar ao mesmo tempo unha versión panorámica e outra recortada en vertical ou cadrada, adaptada a redes sociais ou publicidade.

Esta impresionante cámara chegará en novembro ao mercado europeo a un prezo de saída de 3.865 euros.

Presentan un dron con capacidade de gravación de vídeo en 360 graos

Antigravity, marca de drons incubada por Insta360 e outros socios, presentou o seu primeiro modelo, o Antigravity A1, que asegura ser o primeiro dron do mundo con captura de 360 graos en resolución 8K.

O Antigravity A1 integra un sistema de cámara de dobre lente, situada na parte superior e inferior da fuselaxe, que permite gravar o contorno completo sen puntos mortos. Unha tecnoloxía avanzada de ensamblaxe de imaxes elimina o dron da escena, de maneira que tanto na visualización a través das gafas Vision como na reprodución final o aparello é invisible.

A experiencia inmersiva complétase coa tecnoloxía FreeMotion de Antigravity e o seguimento de cabeza, que permiten ao piloto mirar en calquera dirección mentres controla o voo con xestos manuais mediante o controlador Grip. Isto posibilita, por exemplo, voar nunha dirección mentres se observa noutra, separando a orientación visual da traxectoria de voo. O equipo, que pesa 249 gramos e cumpre coa normativa de voo recreativo sen licenza en moitos países, está orientado a creadores, familias, viaxeiros e usuarios principiantes. O Antigravity A1 sairá á venda a nivel mundial en xaneiro de 2026, con prezos e lotes aínda por determinar.

Nintendo Switch 2

KIRBY AIR RIDERS

Nintendo presenta xogo para Switch 2

Nintendo anunciou durante o seu último Direct que *Kirby Air Riders*, a nova entrega do universo Kirby centrada na acción e a velocidade sobre vehículos, chegará en exclusiva a Switch 2 o vindeiro 20 de novembro.

O evento, amosou en detalle as principais mecánicas do xogo, que recupera o espírito do clásico *Kirby Air Ride* de GameCube (2003) e engade novos modos.

Os xogadores poderán participar en carreiras a toda velocidade nos circuítos tradicionais, así como en probas urbanas dentro dunha illa flotante chamada Celesta, onde ata 16 participantes competirán en liña ou 8 mediante comunicación local.

En Celesta haberá que explorar o escenario, recoller potenciadores e sobrevivir a eventos inesperados, desde choivas de meteoritos ata loitas contra xefes. Tras un tempo límite de preparación, a competición trasládase a distintos estadios con obxectivos variados: carreiras, combates multitudinarios ou descensos vertixinosos.

O xogo ofrece un amplo elenco de pilotos, entre eles Kirby, Meta Knight, o Rei Dedede e Maglor, así como diferentes naves, como a Estrela Remolque ou a Wheelie Moto. Cada piloto conta con atributos propios e técnicas especiais, ademais da posibilidade de empregar as coñecidas habilidades de copia.

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

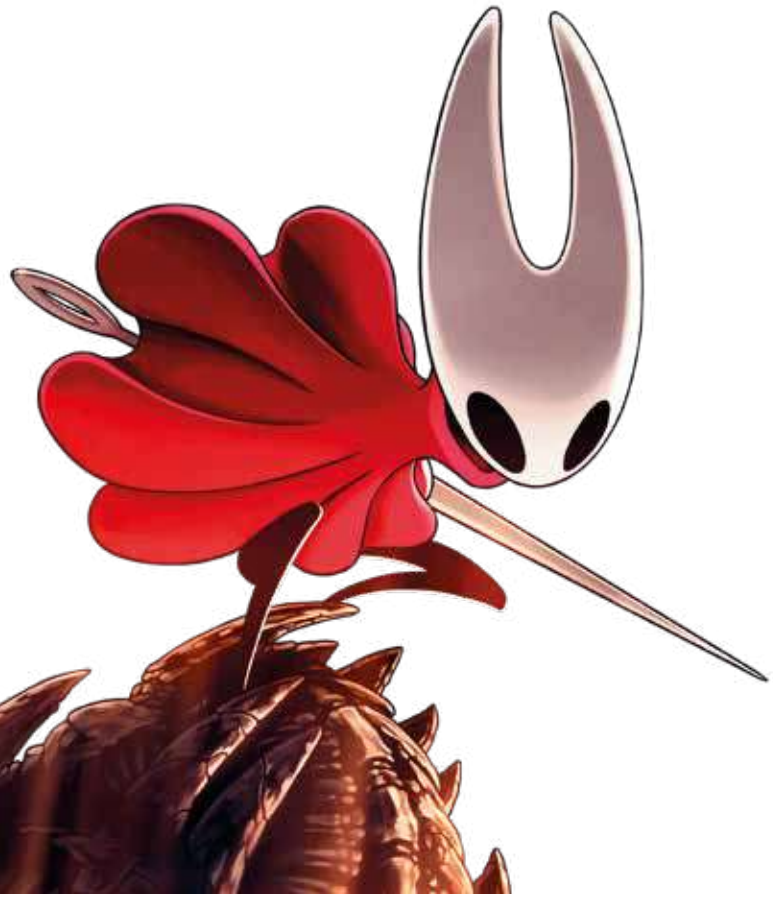
SHINOBI

Volve para vingarse

SEGA lanzou oficialmente *Shinobi: Art of Vengeance,* un novo título de acción e plataformas en 2D que marca o retorno dunha das franquías máis emblemáticas da historia dos videoxogos. Desenvolvido polo estudo Lizardcube, recoñecido polo seu traballo en *Streets of Rage 4*, o xogo está dispoñible para PlayStation 4 e 5, Xbox One e Series X|S, Nintendo Switch e PC, a un prezo de 29,99 euros na súa edición estándar e 39,99 euros para a edición *deluxe* que inclúe contido adicional.

Shinobi: Art of Vengeance sitúa ao xogador na pel de Joe Musashi, mestre ninja do clan Oboro. Tras descubrir que a súa aldea foi destruída e os seus compañeiros convertidos en pedra, Musashi emprende unha misión de vinganza contra unha ameaza maligna liderada por Lord Ruse, cabeza da corporación paramilitar ENE Corp.

O título destaca pola súa estética debuxada a man e pola variedade de escenarios, que inclúen desertos abrasadores, bases militares e outras localizacións de estilo singular. A xogabilidade combina plataformas desafiantes con combate corpo a corpo, onde o xogador pode empregar a katana Oborozuki, kunais, técnicas de ninjutsu e poderes especiais denominados ninpos.



PC, Xbox One, Xbox Series X|S, PS4, PS5, Nintendo Switch, Nintendo Switch 2

HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

Arrasa no seu lanzamento

O estudio independente Team Cherry lanzou en 2017 o xogo *Hollow Knight*, un metroidvania financiado inicialmente a través de Kickstarter, que rematou converténdose nun rotundo éxito, superando os 15 millóns de copias vendidas entre as distintas plataformas nas que se comercializou, o que provocou que a súa secuela, *Hollow Knight: Silksong,* se convertese nun xogo moi agardado, que por fin chegou ao mercado.

O estudio australiano responsable do xogo decidiu que Silksong chegase a un prezo de só 19,99 euros, co xeneroso detalle de que os que adquirisen a primeira entrega a través de Kickstarter recibirán a secuela completamente de balde como agradecemento do Team Cherry polo seu apoio dende o primeiro momento.

Pero a grande expectación xerada e o prezo tan axustado tivo unha consecuencia non tan desexada: as principais plataformas de distribución dixital colapsaron debido á demanda masiva rexistrada nos primeiros minutos tras a súa publicación.

Durante as primeiras dúas horas, milleiros de usuarios reportaron erros ao intentar adquirir o título, especialmente na tenda de Steam, plataforma na que en apenas quince minutos, Silksong superou o pico histórico de xogadores simultáneos do seu predecesor, alcanzando os 535.213 usuarios activos, fronte aos 72.916 que lograra a primeira entrega no seu mellor momento. Esta cifra posiciona o novo título como un dos lanzamentos máis exitosos da historia recente da plataforma, superando a diario a barreira dos 400 mil usuarios simultáneos.

PC, Xbox Series X|S, PlayStation 5

METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER

Moderniza tecnicamente un clásico de Konami

Konami, en colaboración con PlatinumGames, lanzou *Metal Gear Solid Δ: Snake Eater,* unha reinterpretación completa do clásico de 2004 para PlayStation 2 (que en 2012 fora recuperado para Nintendo 3DS), agora reconstruído sobre a potente infraestrutura do motor Unreal Engine 5. O xogo está dispoñible para PlayStation 5, Xbox Series X|S e PC, ofrecendo aos xogadores unha experiencia visual e mecánica radicalmente mellorada, sen renunciar á esencia que definiu a entrega orixinal.

A nova versión non pretende reinventar a narrativa, senón revitalizala. A historia de Snake, ambientada no contexto da Guerra Fría, mantense intacta, mais os escenarios, a intelixencia artificial dos inimigos e o sistema de combate foron redeseñados para reflectir os estándares actuais. A selva, escenario principal da aventura, cobra vida cun nivel de detalle que permite observar como a herba se move ao paso do protagonista ou como os soldados detectan rastros de sangue e sons sutís, engadindo unha capa de tensión constante ao xogo.

Como curiosidade, a versión para PlayStation 5 e PC (Steam) ofrece un modo de xogo adicional coñecido como *Snake vs Monkey* no que hai que recoller a uns simios espallados en varios niveis; mentres que para Xbox Series X|S o modo adicional é moito máis espectacular, xa que permite enfrontar a Snake co célebre Bomberman.

Dúas citas clave

A XGN Intermax volve en outubro cunha edición especial sobre IA

A lanparty galega XGN Intermax celebrará o seu 25ª aniversario do 10 ao 12 de outubro. E farao cunha edición especial centrada na Intelixencia Artificial, a XGN Intermax AI Edition. A cita contará de novo coas súas zonas tradicionais, a Intranet e a Extranet, aínda que nesta ocasión engadirá un espazo expositivo coa IA como protagonista.

A Intranet, orientada a inscritos, permitirá desfrutar dun posto con conexión de altas prestacións e dará dereito tanto a acampar como a participar en actividades exclusivas, mentres que a Extranet ofrecerá un gran programa de propostas tanto para os participantes como para quen visite o recinto.

A zona expositiva estará destinada a empresas centradas en desenvolvemento de modelos de IA, plataformas de infraestrutura desta tecnoloxía ou consultoras personalizadas.

Formación, entretemento e, tamén negocio, serán así os eixos desta edición especial, que contará de novo co apoio da Xunta de Galicia, impulsora desta cita, a través da Consellería de Cultura, e tamén co patrocinio oficial de Intermax Technology, que achegará velocidades de até 40 GB por segundo.

Respecto do programa, o encontro tecnolóxico volverá contar cun programa de actividades "moi variado" tanto para as persoas inscritas como para os visitantes, o cal busca tanto a aprendizaxe como o entretemento. En canto a contidos, a IA terá unha importante presenza tanto en conferencias como en talleres tecnolóxicos interactivos, ademais de protagonizar a que se chamará Zona Gaming + IA. Así mesmo, entre os diversos creadores de contido que participarán no evento, algúns deles están especializados en IA.

Para participar na XGN Intermax AI Edition, a organización abriu o 3 de setembro o seu prazo de preinscricións, mentres que o de reservas comezará o vindeiro 10 de setembro. Será entón cando os rexistrados poderán tamén seleccionar os seus postos, o que facilitará aos participantes que acudan en grupo situarse na mesma zona da party. A preinscrición e reserva deben realizarse a través da web do evento (25.xgnintermax.gal). ■

Conta atrás para o Lérez Up

O Lérez Up, o salón do videoxogo e da cultura *friki* organizado pola asociación Gaming Troop e o Concello de Pontevedra, celebrará a súa cuarta edición os días 13 e 14 de setembro no Recinto Feiral. Tras superar en 2024 a cifra de 5.000 asistentes, a Lérez Up volve este ano "cun programa reforzado que combina o mellor das edicións anteriores con novas actividades, zonas temáticas e colaboracións locais".

A edición de 2025 incorpora novas propostas, como o reforzo da Zona K-Pop, que inclúe unha chea de actividades nas que participar ao longo do día e o seu agardado concurso de baile, este ano patrocinado por WordPress.com; ou a Zona Card Games, con torneos de *Pokémon TCG, Magic The Gathering e Riftbound, o novo xogo de cartas de League of Legends.*

Ademais, volven o torneo nacional de *Smash Bros Ultimate,* que superou este ano as cifras de participación das edicións pasadas; o concurso de cosplay, que ateigará o salón de actos unha vez máis de vestiarios rechamantes; ou a Zona Indie, onde os desenvolvedores independentes presentarán os seus xogos ao público.

Ademais, no apartado de charlas e formación destaca a mesa redonda do colectivo FemDevs, que mostrará de forma didáctica como calquera pode lanzarse a crear videoxogos; e a mesa de El Bertedero, unha agrupación de artistas galegos que falarán de como crear en comunidade a través dos formatos *fanzine* e *webcómic.*

A nivel artístico, haberá tamén unha programación ampliada de obradoiros, impartidos por diferentes creadores e creadoras, que incluirán dende debuxo de animais e *urban sketching* ata caligrafía xaponesa ou pintura de *Pokémon 3D.*

2ª Rede Coworking Fest

A Deputación da Coruña impulsa o emprendemento rural con 100 horas de actividades

A Deputación da Coruña impulsa a segunda edición do Rede Coworking Fest 2025, en palabras da entidade provincial "unha iniciativa única en Galicia que demostra que crear empresa e innovar no rural non só é posíbel, senón que é o futuro". Ao longo dunha semana, do 15 ao 21 de setembro, os once espazos que conforman a Rede Provincial de Coworking organizarán unha programación "sen precedentes" de case 100 horas de actividades completamente gratuítas e abertas ao público xeral.

Unha rede creada en 2019

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

Segundo salienta a Deputación, "esta Rede é única en Galicia, xa que cada un dos centros que a conforman atópase especializado no sector ou sectores estratéxicos da zona onde se localizan; e ademais a meirande parte destes centros atópanse no rural coruñés e todos eles prestan servizos de apoio e fomento ao emprendemento a nivel supramunicipal".

Máis de 260 emprendedores e emprendedoras da provincia xa iniciaron os seus proxectos de negocio titorizados pola Deputación a través deste modelo.

Programación diversa e especializada

O Rede Coworking Fest 2025 presenta unha programación que abrangue desde xornadas de portas abertas ata formacións especializadas, pasando por obradoiros, charlas de especialistas, asesoramento personalizado a emprendedoras/es, encontros empresariais sectoriais e ata unha feira labrega.

Entre as actividades máis destacadas figuran formacións técnicas e tecnolóxicas (seguridade e mantemento informático, adaptación ao sistema VeriFactu, viabilidade empresarial e economía social), eventos de networking (o I Encontro de Benestar na Rede de Espazos de Traballo, que conectará tres coworkings en formato híbrido presencial-virtual), experiencias únicas (a Travesía do apoderamento con perspectiva de xénero, que combina navegación pola ría de Arousa con formación empresarial), contido audiovisual (gravacións en directo do podcast En Beta Permanente con emprendedores reais da provincia), visitas especializadas (xiras por hortas locais e centros de transformación agroalimentaria) e unha xornada de proxectos enerxéticos (incluíndo unha visita á división de Enerxías Renovábeis de Navantia).

Once espazos, once oportunidades

As actividades desenvolveranse simultaneamente nos 11 espazos que conforman a rede: o coworking do Pazo de Arenaza (Oleiros), o LAB-Barbanza (Boiro), Transformando en Brión, o Espazo A Proa (Ames), o Centro de Transformación Agroalimentaria A Fusquenlla (Moeche), o coworking A Capela, o centro de emprendemento A Estación (Vedra), o Green Coworking (As Pontes), o Coworking A Pobra, o coworking Dixital CCompostela (Santiago) e a Casa do Pescador (Miño).

Precedente de éxito

A edición primeira, celebrada en setembro de 2024 con 28 eventos diferentes, achegou máis de 100 horas de actividades e "demostrou a fortaleza deste modelo de emprendemento territorial", sinalou a institución provincial. O presidente da Deputación, Valentín González Formoso, destacou que a Rede de Coworking da Deputación é "un motor do emprego na provincia, e moi especialmente no ámbito rural, onde contribúe a fixar poboación e a crear postos de traballo e novas oportunidades laborais e empresariais nos municipios máis pequenos da provincia".

Información e inscricións

Todas as actividades do Rede Coworking Fest 2025 son completamente gratuítas e están abertas ao público xeral. As persoas interesadas poden consultar a programación completa e inscribirse nas actividades a través da web da Rede (redecoworking.pel.gal). ■

codigocero.com

DIARIO DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA

Sigue a última hora de todo o que che interesa en materia de I+D+i.

O noso boletín diario é o de maior difusión por subscrición en Galicia, tal como o amosan os máis de 3.000 subscritores que reciben no seu correo electrónico un resumo de xeito gratuíto do máis destacado en materia de novas tecnolóxicas.

A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.

www.codigocero.com

Síguenos en: