codigocero.com

Código cero

Revista de ciencia e tecnoloxía de Galicia

Nº 267

24 ANOS INFORMANDO

Pixel á Feira

Santiago será cidade *gamer* os días 8 e 9 de novembro

Un gran evento chamado Ciber.gal

Xa podemos inscribirnos na gran cita galega da protección tecnolóxica

Pequenas grandes creadoras de contidos

Youtubeiras e Galetiktokers empuxan a canteira audiovisual galega

Balidea desvélanos os seus proxectos

A firma de Santiago aposta firme pola IA responsábel e accesíbel

Premios XoveTIC

O CITIC premia á nova xeración tecnolóxica galega

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 267
(Outubro - novembro 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, 11, 12 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 267

REPORTAXES

4 INECO-RuralTIC leva a alfabetización dixital aos concellos de menos de 10.000 habitantes

5 O CITIC distingue a innovación da nova xeración tecnolóxica galega (Premios XoveTIC)

6 Pixel á Feira converterá Compostela na capital galega do videoxogo os días 8 e 9 de novembro

7 O CNTG incrementa as horas de formación nun 32% no presente curso

8 Entrevistamos a Leti da Taberna

10 Abertas as inscricións para participar no evento galego Ciber.gal

12 O CPEIG aposta polo fomento da protección tecnolóxica coa súa presenza activa en Ciber.gal

13 O MUVI e a Biblioteca de Galicia reivindican e protexen o videoxogo galego

14 Os Premios Youtubeiras + ábrense a todas as redes sociais e todos os formatos

15 A 6ª edición dos premios Galetiktokers abranguen este ano tódalas franxas de idade

16 Balidea aposta firme pola Intelixencia Artificial responsábel

16 Balidea aposta firme pola Intelixencia Artificial responsable

18 Galicia activa a liña de comunicación cuántica máis longa de España (CESGA)

19 O Centro de Supercomputación de Galicia acollerá unha fabrica europea de IA

20 A Deputación da Coruña lanza plataforma para apoiar o comercio local

21 Boa parte das contribucións para actualizar o Plan da Lingua poñen o foco no ámbito dixital

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

NOVAS

24 Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

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

XOGOS

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

30 O ámbito universitario galego achega importantes novidades gamer

Viaxeir@s e dinamizador@s

O programa estatal INECO-RuralTIC leva a alfabetización dixital aos concellos de menos de 10.000 habitantes

O delegado do Goberno en Galicia, Pedro Blanco, animou aos concellos galegos de menos de 10.000 habitantes a inscribirse no programa de alfabetización dixital INECO-RuralTIC, que impulsa por cuarto ano consecutivo a enxeñería e consultora pública INECO. Este programa, sinalou o delegado, "representa unha oportunidade para avanzar no coñecemento dixital da cidadanía e empresas emprazadas nestes territorios, pois permite que persoal do INECO contribúa coa súa experiencia en tarefas de formación e de asesoramento en materia tecnolóxica".

En Galicia son máis de 20 os concellos de menos de 10.000 habitantes que se beneficiaron deste programa nas tres convocatorias anteriores, entre os que están Trabada, A Pobra de Trives, Maceda, Manzaneda, A Pontenova, Cerdido, Silleda, Carnota, Guitiriz ou Porto do Son.

Todos eles acolleron durante un espazo de tempo determinado a traballadores do INECO que, como nómades dixitais, combinan o teletraballo coa acción divulgadora e formativa (o Concello asume neste caso concreto o custe de estadía do traballador ou traballadora e proporciona o espazo para desenvolver as actividades).

As inscricións xa están abertas a través da web de Ineco RuralTIC, onde tamén é posíbel coñecer as experiencias de edicións anteriores. O prazo para formular a solicitude remata o vindeiro luns, 29 de setembro.

Como diximos, o obxectivo deste programa é "contribuír á dixitalización social e económica da sociedade que vive en contornas rurais, rompendo así as posíbeis barreiras que afastan estes núcleos das novas tecnoloxías". Desta maneira, búscase "garantir que a poboación poida manter a comunicación con familiares en zonas illadas ou realizar xestións administrativas a través dun dispositivo móbil".

Esta iniciativa baséase en dous eixes fundamentais, por unha banda a dixitalización social e por outra a dixitalización económica.

No que respecta á dixitalización social, os e as axentes imparten formación e apoio no uso das novas tecnoloxías aos veciños e veciñas, con especial atención á poboación maior. O persoal do INECO desenvolve diferentes obradoiros presenciais, como é o manexo do servizo online para a realización de trámites administrativos: xestións de citas médicas ou banca electrónica.

Ademais tamén imparten formación para coñecer aspectos sobre a seguridade en Internet ou a pegada dixital e ofrecen atención personalizada en función das necesidades específicas dos participantes.

O segundo eixo, a dixitalización económica, fornece de apoio e asesoramento ao tecido empresarial rural, ao través do posicionamento dixital, con apoio á creación de servizos online que poden mellorar a actividade das pemes, como pode ser a apertura dunha páxina web ou o uso de perfís en redes sociais para o posicionamento no mundo dixital.

INECO RuralTIC é un programa pioneiro de impulso á dixitalización do mundo rural desenvolvido por INECO, referente en enxeñería e consultoría para abordar transformacións de complexidade e impacto. Os nómades dixitais de INECO son profesionais que, de maneira voluntaria, desprázanse ao medio rural, compatibilizando a realización da súa xornada laboral a través do modelo de teletraballo e a organización de talleres formativos en dixitalización, social e económica, aos habitantes e pemes do municipio. ■

Premios XoveTIC 2025

O CITIC da UDC distingue a innovación da nova xeración tecnolóxica galega

O CITIC da UDC recoñeceu os mellores proxectos de mozos e mozas investigadores na entrega de premios do Congreso XoveTIC 2025, o pasado 10 de outubro, cos que se puxo fin á VIII edición do evento celebrado estes dous últimos días na Coruña, co apoio da Xunta. Os traballos distinguidos abranguen unha ampla variedade de temas dentro da enxeñaría informática e das tecnoloxías emerxentes.

O subdirector do CITIC, Javier Pereira Loureiro, acompañado de representantes das cátedras universitarias e entidades colaboradoras que patrocinan os galardóns, presidiu a entrega dos nove premios aos mellores traballos.

Premiados XoveTIC 2025

Cátedra R – Ao máis relevante no ámbito da seguridade, entendida esta en sentido amplo, tanto ciberseguridade en tecnoloxías da información e das comunicacións como temáticas de seguridade aplicada a outros ámbitos:

– Daniel Feito Pin e José Losada por *Developing an Open Source Tool for Man-in-the-Middle (MitM) Attacks on the MQTT Protocol.*

Cátedra NTT Data – Ao máis relevante no ámbito da diversidade, economía social e promoción da igualdade:

– Diego Cordero Contreras, Rubén Grande, Vanesa Herrera, Mario Jiménez e Javier Albusac por *VR-ADAPT: A Virtual Reality Environment for Skill Development in New Wheelchair Users with Spinal Cord Injuries.*

ICACOR (Ilustre Colexio Provincial de Avogados da Coruña) – Ao máis relevante no ámbito ético-xurídico:

– Vera Iglesias Losada por *Algoritmos verdes: impacto ambiental, marco xurídico e ético na Intelixencia Artificial.*

Cátedra ALDABA – WIB (Women, ICT & Business) – Ao traballo máis relevante liderado por unha muller como primeira autora:

– Anabel Díaz-Labrador, Ángel Delgado, Héctor J. Pérez-Iglesias, Óscar Fontenla-Romero e José Luis Calvo-Rolle, por Quadruped robot control using immersive interfaces in emergency contexts.

ITG – ARQA – Ao traballo máis relevante en tecnoloxía cuántica:

– Fernando Alonso e Álvaro Leitao Rodríguez por *Quantum Machine Learning for Financial Applications.*

CPEIG – Ao mellor traballo con primeiro autor estudante ou titulado/a en Enxeñaría Informática:

– Xoel Penas, Javier Taibo, José A. Iglesias-Guitián e Emilio J. Padrón por *Immersive Visualization of Home Renovations for Accessibility Using Virtual Reality.*

Clúster TIC Galicia – Ao mellor póster:

– Paula de Santos Dorrego, Jorge Rivadulla Brey, Javier Andrade Garda e Víctor Carneiro Díaz, por HATHOR – *Accessible Automation and Interaction in a Hydroponic Garden for People with Disabilities.*

Clúster TIC Galicia – Á mellor comunicación oral:

– María Bugallo Porto e Domingo Morales González por *Methodological Advances in Robust Small Area Estimation.*

Fundación CITIC de Galicia – Ao máis relevante en investigación básica ou teórica:

– Fernando Mondragón Sampedro e Diego Álvarez Estévez por *Quantum and classical kernels applied to classification of unbalanced datasets.* ■

Innovación con impacto

Tras a entrega de premios, tivo lugar o acto de clausura do VIII Congreso XoveTIC, presidido por José Anta Álvarez, Adxunto de Transferencia da UDC, acompañado por Juan Ignacio Borrego Vázquez, concelleiro de Educación, Formación e Innovación Tecnolóxica do Concello da Coruña; Javier Pereira Loureiro, subdirector do CITIC; Elena Hernández Pereira, vicedecana de Relacións Institucionais da Facultade de Informática da UDC; e Andrés Sastre Portela, director de proxectos do Clúster TIC Galicia.

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.

Santiago *gamer*

Pixel á Feira converterá Compostela na capital galega do videoxogo os días 8 e 9 de novembro

A Deputación da Coruña e o Concello de Santiago presentaron Pixel á Feira, o primeiro salón galego do videoxogo que se celebrará os días 8 e 9 de novembro no Palacio de Congresos de Santiago de Compostela. No acto, celebrado en Alita Comics, participaron a alcaldesa de Santiago, Goretti Sanmartín; o vicepresidente, Xosé Regueira; e o coordinador do evento Iago Gordillo. Este proxecto, sinalaron, nace coa vontade de converterse nun punto de encontro anual para a industria do videoxogo en Galicia, "un espazo de intercambio entre profesionais, creadoras e público afeccionado, e unha plataforma de difusión para dar visibilidade aos videoxogos feitos en Galicia e en galego".

Engadiron que a cita situará este medio no centro da vida cultural galega e buscará recoñecelo como o que xa é a nivel internacional: unha manifestación artística de gran relevancia, un motor creativo e un lugar de encontro. A programación completa e horarios poden consultarse en pixelafeira.gal.

Un dos eixos principais desta primeira edición será a presenza da industria galega, cun programa que inclúe máis de vinte videoxogos desenvolvidos en Galicia que poderán xogarse na Zona Interactiva, así como unha ducia de actividades no Escenario DLC, espazo reservado para presentacións de proxectos, obradoiros e máis actividades.

A dimensión galega de Píxel á Feira reflíctese tamén na programación dos encontros, dedicados á tradución e localización en galego, ao uso dos videoxogos na educación e ao selo galego do videoxogo, con nomes como Alba Calvo, Fernando Moreiras, Isi Cano, Paula Rodríguez, Sara Cubelos, Víctor Justo, Violeta Moldes e Víctor Fernández.

Voces referentes a nivel estatal e internacional que achegarán unha ollada profesional sobre a industria. Por outra banda, en relación coa cultura dixital, chegarán a Píxel á Feria a gravación en directo dos podcasts *Recuncho Gamer* e *Exército Mekemeke.*

O evento acollerá ademais a entrega do I Certame de Videoxogos en Galego da Deputación da Coruña, que recoñecerá a calidade e innovación de proxectos creados ou traducidos ao galego nas categorías de Mellor Videoxogo, Arte, Narrativa e Mecánicas.

Na Zona Interactiva tamén estará dispoñíbel a exposición do Museo do Videoxogo de Galicia (MUVI), dedicada á historia e evolución deste medio en Galicia. Un dos grandes atractivos desta parte interactiva serán as máquinas recreativas Daytona USA do ano 93 con ata 8 xogadores simultáneos, unha das experiencias arcade máis inmersivas que contará con clásicos recoñecibles da historia do videoxogo de desenvolvedoras coma Capcom, SEGA ou Taito.

Un evento con proxección estatal e figuras destacadas da cultura dixital. A programación completarase con actividades e convidadas de prestixio a nivel estatal, reforzando a dimensión nacional e de divulgación de Píxel á Feira. O músico e creador de contido Tiaviolí Gaming actuará por primeira vez en Galicia cun concerto que combina música, videoxogos e cultura dixital (sábado 8, 12.45 h), mentres que o divulgador Miguel Ángel Cajigal Vera, O Barroquista, ofrecerá a charla *Arte & Historia nos Assassin's Creed* (sábado 8, 17.15 h), explorando o rigor histórico e artístico da popular saga. Ademais, o domingo 9 pecharase a programación co espectáculo *Impro Gamer* do colectivo Reinas Malas e o Gamesong Trivial Musical.

Píxel á Feira contará coa súa Zona Mercado, un espazo para tendas, librarías, artistas e marcas vinculadas á cultura dixital. Torneos de videoxogos clásicos e actuais, destacando o Torneo de Tetris organizado por Retro Cabeza, un dos grandes embaixadores deste videoxogo na Península. Os torneos completaranse da man de *Legion Gamer* con xogos clásicos coma *Sonic* ou *Windjammers*, referentes actuais coma *Mario Kart 8 DX* ou *Street Fighter 6,* ou videoxogos galegos coma *Super Woden GP 2*, entre outros. ■

Un referente galego chamado CNTG

O centro emprazado en Compostela incrementa as horas de formación nun 32% no presente curso

O conselleiro de Emprego, Comercio e Emigración, José González, a directora xeral de Formación e Cualificación para o Emprego, Zeltia Lado, e polo director do Centro de Novas Tecnoloxías de Galicia (CNTG), Carlos Vázquez, participaron o pasado 30 de setembro no acto de presentación da oferta formativa que se impartirá neste centro durante o presente curso 2025-2026 e que ten como obxectivo "dar resposta á alta demanda de talento especializado" nun sector que González cualificou como "estratéxico".

O conselleiro destacou que o esforzo orzamentario no CNTG elevouse dos 2,1 aos 2,7 M€ para posibilitar unha programación que se incrementa ata os 141 cursos con 2.706 prazas. Unha suba que no caso das horas formativas acada mesmo o 31,5 % de aumento: 7.578 horas, fronte ás 5.760 do curso 2024-2025.

Segundo resaltou o conselleiro José González, "a oferta formativa foi deseñada tendo en conta a análise e demanda do propio sector das novas Tecnoloxías da Información galego, priorizando así as propostas en ciberseguridade, desenvolvemento, servizos na nube, ciencia de datos, Intelixencia Artificial, xestión avanzada de proxectos TI ou xestión avanzada de sistemas". Son, comentou, "unhas propostas dirixidas tanto a persoas traballadoras que desexan reciclarse como a desempregadas con interese en incorporarse a este eido económico en constante evolución".

Esta programación, segundo destacou, "vén precedida do éxito da anterior, cando se acadaron os 6.660 candidatos, isto é, case tres candidatos para cada unha das preto de 2.300 prazas ofertadas". Engadiu que a valoración do alumnado sobre a calidade dos cursos, dos docentes e da organización do centro situouse nun 9,07 sobre 10.

Na súa intervención, González enmarcou a oferta do CNTG "na aposta firme da Xunta por profundar neste tipo de contidos co gallo de mellorar as oportunidades profesionais, como tamén o fai o acordo asinado con Microsoft para formar en IA nun ano ata 45.000 mozas e mozos menores de 35 anos". Tamén puxo o foco "na necesidade de flexibilizar a formación para o emprego, buscando que sexa máis áxil, máis inmediata e que estea sincronizada coas necesidades reais de talento do tecido produtivo".

Salientou ademais a aposta pioneira polas microformacións con ferramentas como o futuro decreto de microcredenciais para o traballo, que se atopa en fase de consulta pública para que as empresas trasladen as súas propostas.

A nova programación do Centro de Novas Tecnoloxías de Galicia sucede á recentemente finalizada, na que o CNTG foi quen de consolidarse como "referente na formación relacionada co sector tecnolóxico galego, cunha demanda de case tres candidatos por cada praza ofertada debido tanto á variedade como á calidade dos seus cursos". Entre setembro de 2024 e xullo de 2025 impartíronse 116 cursos de preparación para certificación oficial. O incremento na oferta veu acompañado ademais "dunha alta demanda, con preto de 6.660 candidatas/os para as prazas ofertadas e cunha taxa de superación das accións formativas do 93,57 %".

No mesmo período, desenvolvéronse tamén 96 seminarios técnicos (accións formativas dunha xornada de duración centrados en temáticas especializadas) aos que asistiron máis de 3.700 profesionais e demostracións prácticas impartidas por expertos e profesionais dos propios fabricantes. ■

Enredada no humor

— Leticia Miraz, máis coñecida como Leti da Taberna, é unha creadora de contidos galega que moitos coñeceron a través de TikTok, aínda que ultimamente é doado atopala en carne e óso bastante preto das nosas vivendas, xa que anda xirando por todo o país co seu monólogo *Enredada*. Leti acumula 30.600 seareiros en TikTok (con vídeos que superan as 100 mil reproducións) e 55.271 seareiros en Instagram (onde abriu canle de difusión e supera en bastantes ocasións as 300 mil reproducións), aínda que o volume de reproducións dos seus contidos é sobradamente superior ao do seu número de seguidores.

– Vale, pero entón xa un pouco en fariña, que foi o que te levou a publicar vídeos en redes sociais?
– Aburrimento. Aburrimento pandémico. Empecei a ver contido de outras persoas en TikTok e que non era un contido de baile. Eran os típicos que se denomina *lip sync*, que é como dobraxe de voz. Entón comecei facendo as miñas propias dobraxes e pois dixen: "prefiro ter eu algo que dicir". E naquel momento tampouco había moita xente que o fixera en galego. Tampouco foi algo moi premeditado, para min foi bastante normal porque é a miña lingua de comunicación, pero creo que iso tamén foi unha vantaxe, a pesares de que moitas veces o discurso que se vende na contra. Di que"vas a chegar a menos xente", pois eu creo que para min incluso foi un punto a favor inicialmente, e despois porque supoño que tamén chegaba á xente, claro.

– E contabas con que chegara a tantísima xente?
– Que va, non. De feito, a primeira vez que un vídeo tivo moitísima repercusión foi como... abrín o Facebook un día, de aburrimento, empecei a ver a miña cara en todas partes e que se empezara a compartir o vídeo en grupos de "Somos de Galicia", e grupos xa con moitísimos miles de persoas. Chegou un momento que vin que se me ía das mans e foi como: "Ui, para". Porque o que eu estou subindo aquí, que lle falas á cámara do móbil como se fora un amigo e ti non ves a xente, ten alcance e chégalle á xente. E aos meses xa me chamaron para algún programa se podían poñer os meus vídeos e dixen: "Pois si que está chegando, eh?".

– Chegas a facerte unha idea de ata onde chegan os vídeos? Porque Instagram e TikTok dan estatísticas, pero os teus vídeos non rulan só nas redes sociais senón que tamén se mandan por WhatsApp unha barbaridade.
– Eu todo iso non teño control e aínda prefiro non telo. Prefiro non telo control, porque abafaríanme moito máis as cifras. Algún vídeo dos que subín ultimamente acadou 500.000-700.000 visualizacións só en Instagram, sen contar logo todas as compartidas; algo preto en TikTok; e en Facebook tamén estou medrando, un pouco tarde, pero moito; e non, chega un momento que non levas a conta. Pero xa che digo que creo que para miña cabeza é mellor así.

– E logo moitos pensan que simplemente con ter reproducións, que xa se vive, que xa se cobra.
– Non se vive das redes sociais para nada. O único que percibimos é cando nos contactan para facer algunha

colaboración xa sexa de marca (que tamén quero aproveitar para dicir que as marcas galegas estamos aquí, ou sexa, estamos aquí, queremos traballar con vós) e despois pois algunha colaboración con algunha cousa, pero que as propias aplicacións de por si non pagan. Creo que tes que ter mínimo 100.000 seguidores, a partir de aí non sei como será, e a min aínda me falta para chegar. Case os teño, pero por separado non contan. Empecei a monetizar agora en Meta, pero é unha cuestión de, non sei, non chega a 50 euros ao mes. Non che dá para vivir, e de feito do que vivo é dos monólogos.

– E precisamente sacar proveito económico de todo isto é moi complicado, hai que buscarse a vida no mundo real, non?
– Efectivamente. Ou sexa, eu todo isto empeceino facendo en pandemia parada, tiven que volver a un mundo laboral e aí está o sacrificio de seguir facendo contido, moitas veces que moita xente non o vexa, e ser constante e seguir, seguir, seguir. Porque eu creo que moita xente o que quere é acadar un resultado óptimo moi axiña e ve que non se viraliza axiña e baixan, e paran.

– Unha cousa que vemos agora é que se tes éxito nas redes sociais e empezan a chamar da radio, da televisión... Non é un pouco o mundo ao revés, que o medio do futuro che estea levando aos medios do pasado?
– Aos medios tradicionais. De feito vimos de ver que a CRTVG acaba de cambiar o nome a CSAG, porque agora as redes, comezando pola da galega, por suposto, pois tamén son un medio de consumo, son un medio de chegar á xente, e é o que toca. E si que creo que ao final tivéronse que como que render un pouco a nós e ver que temos que convivir. Ao principio sentíame un pouco impostora. Xa me sinto sempre, pero sentíame un pouco impostora nos medios de comunicación. Son unha persoa que non estudou xornalismo, pero creo que hai capacidades comunicativas que non se estudian nas carreiras, e se lle chegas á xente e defendo ben o meu traballo, pois intentarei seguir facéndoo así.

– E a túa primeira grande xira de monólogos, *Enredada*, precisamente ten que ver con todo este fenómeno das redes.
– Si, de feito xurdiu por xente que me coñecía de redes. Unha muller que me seguía, que estaba levando a normalización lingüística duns concellos, contactoume no seu día. Creo que lle pediu o teléfono a Fran da Lobeira Today para poder falar comigo para a ver se podía facer un monólogo. E chamoume, eu lembro perfectamente, estaba no descanso da comida da tenda de viños na que traballaba en Melide, e díxome: "Fas monólogos?", díxenlle: "Si". Fixera algún, dalgún bar ou de cando estaba estudando, pola broma, pero non era a miña profesión. E díxenlle que si toda chea, e dixo: "Pois tes cinco meses para vir a Ferrolterra". E escribín un texto e as ideas iniciais todas xurdiron de vídeos que se viralizaron no seu momento. Logo xa fun practicando a escrita. Fixen eses dous, gustoume moito e dixen: "Eu quero seguir dedicándome a isto". Preparei un dossier, mandeino aos 313 concellos de Galicia. Estará por aí nas caixas de correo dos concellos, supoño, porque agora me están chamando por outro lado. E empecei a mandalo tamén a distribuidoras e tiven a sorte (estou moi agradecida, vai ser sempre así) de que Cultura Activa confiara en min cando eu non fixera nunca ningún monólogo.

– E agora que podemos esperar, que cada certo tempo lances unha xira renovada de contidos ou que vaias máis como outros monologuistas tradicionais, de que en cada sitio que van pois soltan un repertorio un pouco diferente?
– *Enredadas* non é sempre o mesmo, porque é un texto que podería encher hora e media, hora e 40, o monólogo é de unha hora, entón teño para recortar, non é exactamente sempre en tódolos lados. Ao final sempre se improvisa, aínda que non son a típica cómica que fago traballar o público. Traballo eu, pero si que improviso con eles. E vou estrear un monólogo xa. Vou estrear o segundo que

me dixeron, "coma non vaias con tanta presa que podemos seguir espremendo este". *Enredada* seguirá xirando, pero vou estrear o novo que se chama *Jastac Japi Jolidais*, pero con J, que sei que non existe, e normalización lingüística e a RAG vanme tirar das orellas, pero é pola broma das redes sociais, que é onde comecei. O primeiro bolo xa está axendado, o segundo tamén.

– E xa que falamos das redes, como é a relación con outros influentes? Realmente existe comunidade dentro dos creadores galegos ou o normal é a emigración dixital, (facer os contidos para fóra)?
– Home, non quedamos para a cear tódolos días. Si temos trato, ao final acabas coincidindo en eventos, aquí tampouco somos tantas persoas. Temos a sorte de que hai moi bo ambiente. Que nos levamos moi ben, polo menos por agora. Ao mellor a medida que vaiamos aumentando os seguidores xa nos vamos uns a outros, pero de entrada hai moi bo ambiente. Teño colaborado con xente, hai xente coa que xa ao final tes trato persoal porque cadras, con Sara Seco traballo moito, con Prado Rúa traballo moito, con Gabi teño unha relación tamén de moito cariño porque comezamos os dous ao principio, somos dos máis veteranos. Téñolles moito cariño. E máis xente que me vou esquecer e que vou quedar aquí fatal, pero si, hai boa harmonía.

– E que podemos esperar das túas redes no futuro? Centrarte máis en Instagram que no resto?
– O vídeo sempre o subo antes a TikTok, aínda que sexa 10 minutos antes. Sempre se vai subir primeiro a TikTok porque é onde comecei e quero seguilo facendo así. E pensei en abrir YouTube para ensinar un pouco máis o que hai detrás de cámaras, porque creo que non se está facendo moito, supoño que á xente lle atrae ver os making-off e sobre todo o que hai detrás de bambolinas cando vamos aos teatros. Xa abrín a páxina, empecei a decorala, pero non comecei a subir contido. E despois vai ser todo moi orgánico. É que non hai moita premeditación no meu contido, e eu creo que á xente tamén é o que lle chega. Son cousas da actualidade, pensamentos do momento. Si que se anotan ideas, pero ao final é darlle voz a cousas que todos pensamos e iso supoño que seguirá sendo así sempre. ■

Galicia no epicentro da seguridade dixital

Aberto o prazo para inscribirnos no V Encontro CIBER.gal

A axencia autonómica AMTEGA informou de que xa está aberto o prazo de inscrición para participar na V edición do Encontro Galego de Ciberseguridade, CIBER.gal, que se celebrará os días 5, 6 e 7 de novembro no Edificio Fontán da Cidade da Cultura de Galicia.

Afianzado como "un evento de referencia no panorama galego e estatal", CIBER.gal "volverá converter a Galicia no epicentro da seguridade dixital, reunindo a expertos, empresas, entidades públicas e cidadanía para analizar os grandes retos e oportunidades do ecosistema dixital", explicou a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, engadindo que as tres xornadas poderán seguirse de forma presencial ou en liña, previa inscrición en liña (inscricion-cibergal.ciberseguridadegalicia.gal), con prazas limitadas para a asistencia física. A participación é totalmente gratuíta ata completar aforo. O programa completo pode consultarse na web de CIBER.gal (a través de ciberseguridadegalicia.gal).

Organizado polo Nodo CIBER.gal e a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), coa colaboración do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), o encontro ofrecerá un programa diverso e dinámico, con obradoiros, conferencias, paneis de debate, representacións teatrais sobre a viralidade nas redes sociais e concursos de ciberseguridade, estruturados en tres bloques dirixidos á administración pública, ao tecido produtivo e á cidadanía —con especial foco nos escolares e adolescentes—.

Como novidade principal, o programa estrutúrase por primeira vez en tres xornadas diferenciadas, cada unha enfocada nun público obxectivo, e contará cunha zona expositiva de solucións de ciberseguridade presentadas polas entidades patrocinadoras que apoian o evento.

O encontro reunirá a persoas de recoñecido prestixio nacional e internacional, entre eles Bernardo Quintero, Bernardo Viqueira, Rosa Díaz ou Javier Candau, así como representantes do Parlamento Europeo, do Ministerio de Defensa e do Ministerio de Transformación Dixital, que achegarán a súa visión sobre os novos retos globais en materia de seguridade dixital.

Ademais, contarase co cómico galego Oswaldo Digón, que con clave de humor falará da seguridade na contorna dixital.

Durante os tres días, grazas á colaboración do INCIBE, o público poderá gozar da experiencia itinerante *Road Show* e visitar un expositor de ciberseguridade interactivo, pensado para achegar coñecementos e boas prácticas a todo tipo de públicos.

O programa inclúe tamén a final do concurso escolar *Ciberseguridade no cole!*, organizado por Telefónica como patrocinadora evento, e unha competición de retos *Capture The Flag* (CTF), impulsada polo centro tecnolóxico galego Gradiant.

Ademais, o Encontro conta novamente co apoio e participación de preto de 30 entidades patrocinadoras. Entre elas, son patrocinadores VIP Gradiant e Telefónica, e colaboran na categoría de estratéxicos entidades como Abanca, Deloitte, Seresco, S2Grupo, Vodafone, Inprosec, Proofpoint e Fujitsu, que reforzan así o seu compromiso co impulso da seguridade dixital en Galicia.

Ao longo das xornadas, os asistentes presenciais poderán desfrutar de momentos de *networking* con café, aperitivos e sorteos, nun ambiente pensado para favorecer a colaboración e o intercambio de experiencias entre profesionais. ■

Curso sobre o regulamento da IA na EGAP

Recoñecidos expertos nacionais en Dereito Administrativo participaron os días 16 e 17 de outubro na Escola Galega de Administración Pública (EGAP) no curso monográfico *A regulación da Intelixencia Artificial: sistemas e datos. Regulación da normativa europea, estatal e autonómica.* Esta acción formativa, organizada pola EGAP e a AMTEGA, contou coa colaboración do Observatorio Internacional da Regulación de Entidades do Sector Público.

Na sesión inaugural interviñeron a directora da EGAP, Sonia Rodríguez-Campos; do director da AMTEGA, Julián Cerviño, e do profesor de Dereito Administrativo da Universidade de Santiago e director do curso, Marcos Almeida Cerreda.

A directora da EGAP destacou a relevancia do curso, no que se analiza o marco normativo da IA desde unha perspectiva europea, estatal e autonómica, con especial atención á lexislación galega recentemente aprobada pola Xunta.

Julián Cerviño incidiu na necesidade de que o persoal empregado público coñeza o novo marco de regulación sobre o uso dos sistemas de IA na Administración e nos servizos públicos.

Subliñou ademais que a IA

Transformación tecnolóxica expandida

A Xunta facilita a dixitalización dos concellos a través de servizos tecnolóxicos sen custe

O Goberno galego incrementou os servizos tecnolóxicos, de capacitación dixital da cidadanía e de ciberseguridade cos que contan os concellos. En concreto, estas ferramentas permiten que entidades locais empreguen os sistemas de identificación dixital ou notificacións electrónicas, usar o Nodo de Contratacións Públicas, xestionar axudas á dependencia ou consultar información urbanística

Todos os concellos e deputacións de Galicia empregan en maior ou menor medida os servizos e ferramentas que a Xunta pon á súa disposición nun modelo de gobernanza dixital compartida, que representa un investimento estimado de 4,5 millóns de euros anuais. Un 35,16% dedícanse a servizos de ciberseguridade, un 39,48% a desenvolvemento de sistemas e servizos tecnolóxicos e un 25,37% á rede de aulas CeMIT para a capacitación dixital da cidadanía.

Os servizos ofertados pola Xunta están recollidos nun catálogo e, segundo lembrou o Goberno galego, "non supoñen un custe engadido para estas entidades". Ata agora, os concellos e deputacións puideron utilizalos mediante a súa adhesión previa aos diferentes convenios que articulan esta colaboración institucional. En datas vindeiras asinarase un novo acordo coa FEGAMP no que se incluirán conxuntamente servizos do catálogo que ata o de agora se recollían en diferentes documentos.

Os 313 concellos de Galicia teñen acceso á Rede Corporativa da Xunta, así como á Historia Social Única Electrónica e ao Sistema de información para a xestión de axudas á dependencia (SIGAD). Practicamente todos (306) utilizan o Sistema de información de usuarios de Servizos Sociais de Galicia.

Dende a Xunta tamén destacan o uso do Rexistro de licencias e autorizacións interurbanas de taxi da Comunidades Autónoma de Galicia, do que dispoñen 310 dos 313 concellos da Comunidade Autónoma.

Entre os servizos relacionados co propio traballo administrativo, destaca o uso da Plataforma de Contratos Públicos de Galicia por parte de 259 entidades locais. Máis de 200 entidades, entre as que se atopan medio centenar de oficinas de rexistro, empregan os servizos de identidade dixital proporcionados pola Xunta. Hai tamén 200 entidade locais na plataforma pasaXe!, que permite operacións entre varias administracións, e 124 que empregan o sistema de licitación electrónica SiLEX.

Dende o Goberno galego tamén destacan que 76 administracións locais envían as súas notificacións á cidadanía a través do sistema autonómico Notifica.gal.

No resto dos servizos públicos, salienta o uso do Catálogo colectivo da Rede Pública de Bibliotecas de Galicia por parte de 215 concellos e 273 centros de lectura. O Rexistro de informe de avaliación de edificios na Comunidade Autónoma de Galicia é usado por 136 concellos; 110 entidades locais empregan o Rexistro das policías locais de Galicia e 84 dispoñen do sistema de xestión de centros de información á muller.

Entre os convenios específicos para o acceso aos diferentes servizos ou ferramentas tecnolóxicas atópase tamén o que permite manter unha rede de aulas CeMIT para a capacitación dixital da cidadanía en 90 concellos de Galicia.

Por outra banda, a Xunta tamén pon a disposición das entidades locais servizos desenvolvidos por outros organismos, como as comunicacións telemáticas coa Administración de Xustiza (LexNet); a presentación de atestados policiais (HERMES); o sistema de Información de Xestión do Rexistro Civil (DICIREG); a Infraestrutura e Sistemas de Documentación Electrónica (INSIDE); o portal de consulta de obras (IOCOAG Colexio de Arquitectos de Galicia); ou as consultas cos colexios de Arquitectura Técnica da Coruña e Pontevedra (COATAC e COATPO). ■

"pode humanizar a Administración e darlle un novo valor e sentido ao traballo do persoal empregado público, que poderá centrarse máis nas persoas e na supervisión das tarefas automatizadas".

Cerviño puxo tamén en valor que "Galicia foi a primeira rexión europea en afrontar a responsabilidade de trasladar e adaptar a unha lei propia os principios e obrigas recollidos no Regulamento Europeo de IA". ■

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

CIBER.gal 2025: organización, coñecemento e especialización fronte ao cibercrime

Galicia volverá situarse no epicentro da ciberseguridade nacional cunha nova edición de CIBER.gal, o gran encontro galego sobre seguridade dixital que organizan conxuntamente a AMTEGA e o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG). Un evento que, edición tras edición, consolidou-se como espazo de referencia para compartir experiencias, analizar tendencias e reforzar a cooperación entre administracións, empresas, profesionais e cidadanía.

O V Encontro CIBER.gal chega tras o éxito da edición anterior, que reuniu máis de 2.500 asistentes, confirmando que Galicia conta cun ecosistema cada vez máis sólido e comprometido na defensa do ámbito dixital. E non é casualidade. Hoxe os ciberdelincuentes están perfectamente organizados. Contan con estruturas xerárquicas, departamentos especializados, canles de distribución, servizos de atención ao cliente e mesmo modelos de negocio tan eficaces como ilegais. Fronte a iso, nós tamén debemos estar organizados: cooperar entre institucións, empresas, administracións e profesionais, e facelo cunha visión conxunta, sen dispersar esforzos nin recursos.

A realidade galega demostra que non falamos de hipóteses nin de ameazas afastadas, senón de situacións que xa están a afectar directamente o noso territorio. Segundo un informe recente, a metade das pequenas e medianas empresas galegas que sofren un secuestro de datos acaban pechando no prazo dun ano, un dato que ilustra a magnitude do problema: non se trata só dunha incidencia técnica, senón dunha ameaza real para a continuidade do tecido empresarial. Ao mesmo tempo, multiplicáronse os casos de ataques a concellos pequenos, nos que grupos de hackers conseguiron vulnerar sistemas municipais e burlar medidas básicas de seguridade. Boqueixón, Teo ou outros municipios similares sufriron nas súas propias carnes as consecuencias de non dispoñer dos recursos nin da formación necesaria para facer fronte a este tipo de riscos.

A fraxilidade tecnolóxica dalgunhas administracións locais é unha realidade recoñecida: moitos concellos carecen de persoal especializado ou de mecanismos de detección e resposta, o que os converte no elo da máis débil da cadea dixital. Afortunadamente, en Galicia comeza a percibirse un cambio positivo. Cada vez son máis as entidades locais que empregan os servizos de ciberseguridade proporcionados pola Xunta, e a cifra de concellos que contan con sistemas de monitoraxe e alerta case se cuadriplicou nun ano, o que reflicte unha crecente conciencia institucional ante un problema que xa ninguén pode ignorar.

Porén, en ciberseguridade non abonda coa boa vontade nin co entusiasmo. Fai falta coñecemento, experiencia e verdadeira especialización. É un ámbito que pode resultar atractivo para moitos colectivos, polo volume de recursos que move e o impacto que xera, pero a seguridade dixital non é terreo para o *intrusismo*. A complexidade das ameazas e a responsabilidade de protexer infraestruturas críticas esixen contar con profesionais expertos e cualificados, con formación específica e capacidade real para anticipar, previr e responder ante incidentes.

E, ao final, a cuestión é sinxela: Deixarías que un contable che fixese unha operación cirúrxica, xustificando que, como ten un custo económico, tamén forma parte do proceso? Se non o farías nun quirófano, tampouco deberías facelo nun centro de datos. Quizais vai sendo hora de aplicar a mesma lóxica no dixital. Porque logo queixámonos de ter tres universidades ou tres aeroportos, pero seguimos multiplicando esforzos e dispersando recursos nun ámbito tan vital como a ciberseguridade. ■

Reivindicando a nosa historia *gamer*

A Biblioteca de Galicia e o MUVI preservarán o videoxogo galego

O videoxogo galego dá un novo paso decisivo cara á súa institucionalización como parte do patrimonio audiovisual galego. No marco dun convenio coa Consellería de Cultura, a Biblioteca de Galicia colabora coa Fundación Museo do Videoxogo de Galicia (MUVI) nun proxecto de longo percorrido que ten como obxectivo garantir a preservación, catalogación e divulgación das creacións desta industria cultural e creativa.

A primeira liña de traballo céntrase na catalogación e actualización do coñecemento sobre o sector do videoxogo galego. O proxecto busca reunir e sistematizar información sobre axentes, empresas e obras do sector, para dispoñer dun panorama actualizado da súa actividade creativa e produtiva. A Biblioteca de Galicia aplicará o seu coñecemento en documentación e control bibliográfico para garantir descricións completas e normalizadas, que faciliten a incorporación dos videoxogos ao seu catálogo e ao da Rede de Bibliotecas Públicas de Galicia.

Pola súa banda, a Fundación MUVI servirá de referencia técnica neste proceso, contribuíndo á creación dunha base de datos sólida e continuada de información, con atención á interoperabilidade e á preservación documental.

A segunda liña de traballo estará dedicada á preservación. Abordarase a conservación interactiva do videoxogo galego (tanto físico como dixital) aplicando os protocolos e criterios técnicos do MUVI, un museo integrado no Sistema Galego de Centros Museísticos.

O obectivo é "garantir a estabilidade e continuidade duns fondos que, pola súa natureza tecnolóxica, requiren métodos específicos de preservación a longo prazo, nun marco institucional capaz de asegurar a súa permanencia e acceso futuros", explicaron dende a fundación, engadindo que "o videoxogo galego vai moito máis alá daqueles videoxogos feitos en Galicia: as manifestacións culturais relacionadas co noso país e contidas dentro de calquera videoxogo deben preservarse e divulgarse con todo o recoñecemento que merecen".

Outra das liñas de traballo centrarase na divulgación do depósito legal aplicado ao videoxogo galego. O proxecto prevé accións de sensibilización e diálogo coa industria, orientadas a dar a coñecer o procedemento, a súa relevancia e o papel dos centros conservadores na preservación das obras. Estas iniciativas, artelladas pola Biblioteca de Galicia coa mediación do MUVi, incluirán encontros profesionais e sesións divulgativas, co propósito de reforzar a conciencia colectiva sobre a responsabilidade compartida na conservación do patrimonio, e de reforzar a relación entre os + creadores e os centros de preservación para garantir a súa conservación e acceso futuros.

O Museo do Videoxogo concibe este proxecto como "un proceso aberto, participativo e integrador, orientado a facer partícipes a tódalas persoas, entidades e colectivos que contribúen á construción do videoxogo galego".

Seguindo esta liña, promoveranse espazos de encontro e cooperación nos que participen profesionais do sector, creadores/as e desenvolvedores/as, representantes do ámbito cultural e audiovisual, así como docentes e investigadores das universidades galegas, co fin de artellar unha visión plural e compartida do videoxogo como fenómeno cultural, educativo e tecnolóxico.

A colaboración entre a Biblioteca de Galicia e o Museo do Videoxogo vivirá a súa primeira aparición pública conxunta no Culturgal 2026, a Feira das Industrias Culturais Galegas, que se celebrará en Pontevedra os dias 28, 29 e 30 de novembro e que reúne cada ano aos principais axentes do sector cultural do país.

Indican dende as dúas entidades que "este escenario converterase nun punto de encontro para o diálogo entre institucións, profesionais e creadoras, no que representantes da Biblioteca de Galicia e do MUVI compartirán espazo e programación nunha proposta que combinará mesas de conversa e accións divulgativas arredor do proxecto de preservación e catalogación do videoxogo galego". ■

Youtubeiras+ amplía horizontes

Os premios ábrense na súa nova edición a todas as redes sociais e todos os formatos

Os Premios Youtubeiras+ (youtubeiras.gal) acadan a súa novena edición cheos de novidades. Esta iniciativa, impulsada polas tres universidades galegas, os concellos de Ames, Carballo, Ferrol, Moaña, Narón, Oleiros, Pontevedra, Rois, Santiago de Compostela e Teo e a Deputación da Coruña, presentou en setembro os detalles da nova convocatoria no edificio Redeiras da Uvigo.

Na cita lembrouse que a finalidade destes premios é "promocionar o talento en galego nas redes sociais e, para iso, a organización apostou por abrir, nesta ocasión, o certame a todas as redes sociais e todos os formatos". Recordouse que o concurso ata agora só permitía concorrer a quen lanzase as súas creacións en YouTube e TikTok pero agora "amplía o seu eido de acción permitindo participar a persoas maiores de 16 anos que teñan canles autoproducidas en calquera das redes sociais en activo e accesíbel durante o certame".

No acto de presentación, a vicerreitora de Extensión Universitaria da Universidade de Vigo, Susana Reboreda, puxo en valor "a colaboración das tres universidades galegas" neste proxecto, unha colaboración que amosa "o noso compromiso coa lingua, cuxo futuro está nas novas xeracións e nas novas fórmulas de comunicación que empregan cada día".

Reboreda, que estivo acompañada polo alcalde de Ames, Blas García; o rexedor do Concello de Rois, Ramón Tojo, e a concelleira de Normalización Lingüística de Moaña, María Dolores Chapela Pérez, salientou que "as redes sociais son un ecosistema fundamental para o espallamento, a medra e a proxección das linguas".

En total entregaranse 7.500 € en premios entre as sete categorías, que nesta edición serán: Canle, Creación de Contidos, Podcast, Revelación, Calidade Lingüística, Rede e Premio do Público. Cada galardón terá unha dotación de 1000 €, agás as dúas primeiras categorías, nas que o premio ascende a 1250 €. O prazo de inscrición xa está aberto e remata o próximo 16 de novembro ás 23.59 horas.

Aos galardóns Youtubeiras concorreron un total de 89 canles en 2024, fronte aos 68 de 2023. Deles, 49 procedían de YouTube e 40, de TikTok. Ao sumar os vídeos creados en todas estas canles ao longo do certame, o cómputo global representou máis de 19.720 minutos de novos vídeos en galego en ámbalas plataformas.

No referente ao Premio do Público, en 2024 presentáronse 41 vídeos nesta categoría, fronte aos 24 do curso anterior. Para outorgar este galardón, que se decide por voto popular entre internautas, máis de 5000 persoas participaron na votación.

Na rolda de prensa de presentación da nova convocatoria compartíronse os datos da primeira edición de Youtubeiras, que se celebrou entre 2016 e 2017. Por aquela altura, Youtubeiras fixábase máis nos vídeos, xa que a participación non se aglutinaba como agora arredor das canles. Con esa forma inicial de contabilizar a participación, en 2017 acadouse a concorrencia de 202 vídeos, mentres que en 2020, no ano do confinamento, chegouse ao pico de 536 vídeos.. ■

Alborotar o algoritmo

Respecto do xurado que escollerá as canles e persoas gañadoras deste ano, estará formado por: Mónica Valencia, técnica de normalización lingüística do Concello de Ourense; Jon Amil, médico e presidente da Associaçom Galega da Língua (AGAL); Carlos Pereiro, xornalista e comunicador de videoxogos; María Rúa, creadora de contidos e gañadora do Premio á Creación de Contidos de 2024, e Uxío Broullón, ilustrador e deseñador gráfico.

Os obradoiros de Youtubeiras+, outro piar fundamental do proxecto, serán impartidos nesta edición por Nuria Espasandín e Sergio Casal, de Toxío, e mais Laura Veiga, de Pingando.

Volve Galetiktokers

A 6ª edición dos premios convocados polo Concello de Ames ábrese a tódalas franxas de idade

O certame Galetiktokers, organizado polos departamentos de Mocidade e Normalización Lingüística de Ames, celebrará este ano a súa sexta edición, co obxectivo de "estimular a creatividade entre a mocidade, animar a creación de vídeos en galego con novos formatos e temáticas, e visibilizar a comunidade galega na rede social TikTok".

Desta volta, calquera persoa a partir dos 13 anos poderá participar enviando o seu vídeo en galego ata o 30 de outubro, xunto con esta ficha de participación, ao enderezo galetiktokers25@gmail.com. Haberá seis premios de 300 euros cada un, que se repartirán nunha gala que terá lugar o 22 novembro de 2025, segundo informaron os departamentos de Mocidade e Normalización Lingüística de Ames, organizadores dun certame que pon o foco nos vídeos curtos da rede social TikTok, unha das aplicacións máis populares, sobre todo entre os máis mozos e mozas. O importe total dos premios ascende a 1.800 euros, repartidos en seis premios de 300 euros cada un.

Como dixemos, este ano o Galetiktokers abre as súas portas a tódalas franxas de idade. Deste xeito, poden participar mozos e mozas a partir dos 13 anos, repartidos en dúas categorías en función da idade. A primeira categoría inclúe á rapazada dos 13 aos 17 anos (ambas as idades incluídas) e a segunda abrangue as persoas a partir dos 18 anos, sen límite de idade. Ao igual que en edicións anteriores, pode participar calquera persoa, sen ter que ser veciño ou veciña do concello.

De novo, o certame repartirá un total de seis premios de 300 euros, tres por cada categoría. Catro dos premios decidiraos un xurado formado por persoas recoñecidas no ámbito audiovisual e nas redes sociais, mentres que os outros dous serán escollidos polo público, que votará premendo *gústame* nos vídeos subidos ao perfil de Instagram de Xuventude Ames Xa! (@xuventudeames). Deste xeito, en cada categoría repartiranse tres galardóns: dous do xurado e un do público.

Os vídeos creados para a sexta edición de Galetiktokers teñen que estar en lingua galega e deben ser de creación propia, empregando a aplicación TikTok ou a sección Reels de Instagram, cunha duración da peza audiovisual de entre 15 e 60 segundos.

A temática é libre, polo que poderán presentarse no concurso pezas relacionadas coa música, co humor, o baile, coa interpretación, co deporte ou con calquera outro tema. Non se admitirán vídeos que promovan unha mensaxe violenta, denigrante ou ofensiva.

Para participar no certame, é preciso enviar ao enderezo electrónico galetiktokers25@gmail.com a seguinte ficha de participación cuberta e asinada, ademais do propio vídeo que se presenta no concurso. O prazo de inscrición rematará o 30 de outubro de 2025.

Todas as pezas admitidas subiranse ao perfil de Instagram de Xuventude Ames Xa! (@xuventudeames), co cancelo #galetiktokers. O prazo de votación para determinar os premios do público será unicamente de dous días, das 11:00 horas do 5 de novembro ás 11:00 horas do 7 de novembro. Neste período contabilizaranse os *gústame* nas publicacións no perfil de Instagram de Xuventude Ames Xa!, do que fará falta ser seguidor ou seguidora para votar.

Como actividade complementaria da celebración do certame, desenvolveranse dúas xornadas de formación nos centros de ensino secundario de Ames, co obxectivo de explicar e achegarlle ao alumnado o contido do concurso, dar a coñecer a creadoras e creadores de contido en galego en TikTok, e motivar a creatividade entre a mocidade.

A formación correrá a cargo do creador de contido e tiktoker Miguel Barbazán Lesta, @miguelblesta, un dos gañadores do certame o ano pasado, e que impartirá estes obradoiros no IES do Milladoiro e no IES de Ames. ■

Innovación con propósito

Balidea aposta firme pola Intelixencia Artificial responsable

A intelixencia artificial converteuse nun dos grandes temas do noso tempo. Desde a irrupción dos asistentes virtuais ata o uso de algoritmos capaces de diagnosticar enfermidades ou predicir tendencias sociais, esta tecnoloxía avanza a un ritmo vertixinoso. Xunto coas súas oportunidades xorden tamén retos éticos e de seguridade que abriron un debate global: como garantir que a intelixencia artificial se utilice de xeito responsable e beneficioso para a sociedade?

Neste contexto, a compañía galega Balidea acaba de dar un paso decisivo, sendo a primeira empresa tecnolóxica de Galicia e unha das primeiras de España en obter a certificación internacional ISO/IEC 42001. Este recoñecemento, entregado por AENOR, constitúe un fito na gobernanza da intelixencia artificial e sitúa a Balidea entre as compañías que lideran a implantación de estándares de calidade e responsabilidade no uso desta tecnoloxía.

A certificación ISO/IEC 42001 é a confirmación de que é posible innovar con garantías.

A certificación encaixa na visión que a empresa leva anos aplicando: a innovación non como unha actividade illada, senón como un motor transversal que impregna todos os ámbitos da organización. Ese enfoque, canalizado a través do seu Plan de Innovación —apoiado pola Axencia Galega de Innovación mediante o programa InnovaPeme— permite a Balidea anticipar tendencias e desenvolver proxectos cun denominador común: poñer a tecnoloxía ao servizo das persoas.

Innovación con impacto real

Falar de intelixencia artificial responsable en Balidea significa falar de proxectos e solucións que buscan transformar a vida cotiá e achegar valor en sectores estratéxicos como a saúde, o ámbito sociosanitario e a sustentabilidade.

Cada un dos proxectos destacados responde a un reto social específico, pero todos comparten unha mesma filosofía: que a innovación debe xerar confianza e mellorar a calidade de vida. Unha tarefa para a que Balidea conta cun equipo con formación técnica específica en colaboración coa Universidade de Vigo. Así, entre o persoal atópanse catro estudantes de doutoramento, un deles cunha prestixiosa bolsa de Doutoramentos Industriais da Axencia Española de Investigación e outro ten previsto presentar a tese e obter o título de doutor a finais de ano, data na que Balidea tamén prevé incorporar outra persoa doutora adicional.

A innovación debe xerar confianza e mellorar a calidade de vida.

GCR Axuda: DomusVi aposta por Balidea

Un bo exemplo deste enfoque e a aposta da multinacional DomusVi, referente no ámbito sociosanitario de España, por Balidea como provedora de solucións baseadas en IA que permitan optimizar procesos, facilitando así que os profesionais poidan centrarse no coidado e na saúde das persoas.

Dentro desta aposta atópase GCR-Axuda, o primeiro proxecto levado a cabo conxuntamente, que consiste nun axente de IA que ofrece respostas aos profesionais en relación a procedementos internos e procedementos de coidados. Non só permite a interacción cos usuarios en linguaxe natural, senón que achega o documento e axuda a localizar a resposta. A solución está deseñada por Balidea para evitar "alucinacións" e adestrada para que coñeza a linguaxe propia do ámbito sociosanitario.

AI-VIDDA: biotecnoloxía e IA ao servizo da autonomía

Balidea participa en AI-VIDDA a través dun consorcio xunto a DomusVi, ADOC, Big Formación, Inova e Hifas da Terra. Trátase dun proxecto pioneiro que combina intelixencia artificial e biotecnoloxía para fomentar o envellecemento activo e saudable e que foi galardoado no

Fórum RIES co Premio #RIES25 Comunidade CSG, que pon en valor aqueles proxectos máis comprometidos coa Comunidade do Clúster Saúde de Galicia.

A empresa galega achega a súa experiencia no desenvolvemento de aplicacións baseadas en modelos de linguaxe (LLMs) capaces de manter conversas naturais co usuario, facilitando así a interacción entre persoas e sistemas dixitais. O proxecto integra ademais dispositivos intelixentes para monitorizar datos en tempo real e construír un modelo preditivo de calidade de vida, cuantificable e medible.

Sacyl_Cbot: a IA como apoio á xestión clínica

No ámbito hospitalario, Balidea traballa no desenvolvemento de Sacyl_Cbot, un asistente conversacional integrado en Jimena, o software de historia clínica electrónica utilizado nos hospitais de Castela e León. Con Sacyl_Cbot, Balidea dá un paso máis alá ao crear un asistente capaz de recibir ordes por voz ou por escrito e executar accións de forma automática.

O obxectivo é reducir a carga administrativa dos profesionais, optimizar tempos e liberar recursos para o realmente importante: a atención ao paciente. Un exemplo claro de como a intelixencia artificial pode integrarse no día a día do persoal sanitario, facilitando o seu labor sen substituílo.

GiDi: a atención domiciliaria do futuro

A tendencia cara a modelos de "hospital na casa" acelerouse nos últimos anos. Neste contexto, Balidea desenvolveu GiDi, un asistente virtual pensado para o seguimento de pacientes no seu propio domicilio, con especial atención a persoas maiores e crónicos agudos que precisan seguimento continuo nas súas casas.

O papel de Balidea céntrase na creación da capa de conversa que permite ao asistente interactuar de xeito natural cos pacientes, recoller información relevante, executar protocolos clínicos e clasificar a gravidade de cada situación. Os datos transmítense en tempo real aos profesionais sanitarios, que poden intervir de forma preventiva e optimizar a atención.

O obxectivo é reducir a carga administrativa dos profesionais e liberar recursos para atención ao paciente.

Green AI: Intelixencia Artificial sostible

O compromiso de Balidea coa responsabilidade tamén se estende ao eido ambiental. A compañía lidera o desenvolvemento do software da plataforma Green AI, enmarcada no Programa Nacional de Algoritmos Verdes (PNAV) promovido polo Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública.

Esta iniciativa busca impulsar unha IA sostible, minimizando o seu impacto enerxético e ambiental. A plataforma incluirá un portal de información, un asistente conversacional para guiar a navegación, indicadores de consumo e emisións, así como exemplos de algoritmos deseñados baixo criterios de eficiencia e sustentabilidade.

Proxecto Nós: o galego na era dixital

Na súa aposta por desenvolver tecnoloxías que permitan aos galegos comunicarse co mundo dixital na súa lingua, Balidea colabora co equipo do Proxecto Nós, un proxecto pioneiro da Universidade de Santiago de Compostela para a creación dos recursos dixitais e lingüísticos necesarios para facilitar o desenvolvemento de aplicacións en galego baseadas en Intelixencia Artificial (IA) e Tecnoloxías da Linguaxe (TL).

A tecnolóxica quere contribuír ao adestramento de modelos de recoñecemento da fala e, para iso, probará distintas arquitecturas para estudar e identificar aquelas que teñen un mellor rendemento no recoñecemento de voces en galego. Balidea fará uso dos datasets liberados polo propio Proxecto Nós, pero tamén dos creados pola propia empresa no marco da exitosa campaña FalAI.

ANOTAI: simplificando a administración

Xunto a estes proxectos, Balidea desenvolve outras iniciativas no marco da súa área de I+D+i, como ANOTAI, cuxo propósito é incorporar un axente de intelixencia artificial en servizos de hospitalización domiciliaria (HADO) co obxectivo de aliviar a carga administrativa e mellorar a atención ao paciente.

A solución permitirá que os profesionais implicados en HADO interactúen por voz co axente, de forma natural e en tempo real, para tarefas como rexistrar a evolución do paciente, confirmar datos ou realizar consultas.

Cara a un futuro dixital con confianza

O percorrido de Balidea ilustra como unha empresa pode posicionarse na vangarda tecnolóxica sen perder de vista o compromiso social. A certificación ISO/IEC 42001 non é para a compañía un fin en si mesma, senón a confirmación de que é posible innovar con garantías, construír proxectos que respondan a necesidades reais e xerar confianza nun terreo que a miúdo se percibe como incerto.

Lonxe de ser un discurso abstracto, a súa estratexia materialízase en proxectos como AI-VIDDA, Sacyl_Cbot, GiDi ou Green AI, que amosan como a IA pode integrarse na vida diaria cun propósito claro: mellorar a calidade de vida das persoas e avanzar cara a un futuro dixital con confianza. ■

CESGA e VQCC unidos por 120 quilómetros de nova fibra

Galicia activa a liña de comunicación cuántica máis longa de España

O desenvolvemento tecnolóxico de Galicia marcou o pasado 9 de outubro un fito histórico coa activación dunha liña de comunicación cuántica terrestre que, segundo informou o Goberno autonómico, "é máis longa de España e tamén unha das maiores de toda Europa". En concreto, estamos a falar de 120 quilómetros que unen a partir de agora Santiago de Compostela e Vigo: o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) e o Vigo Quantum Communication Center (VQCC).

O conselleiro de Educación, Ciencia, Universidades e FP, Román Rodríguez, e o reitor da Universidade de Vigo, Manuel Reigosa, participaron na posta en funcionamento desta conexión, nun acto ao que tamén asistiron, entre outros, a subdirectora de RedIRIS da Red.es, Esther Robles.

Na cita, lanzouse a primeira mensaxe a través deste enlace terrestre de Distribución Cuántica de Claves (QKD) baseado en fibra, "un fito histórico para a ciberseguridade nacional", sinalou o representante da Xunta, engadindo que "o sistema permitirá establecer comunicacións ultra seguras, inicialmente entre Santiago e Vigo, aínda que está prevista a súa extensión a outros puntos da rede galega de investigación e a conexión á EuroQCI, a infraestrutura de comunicación cuántica segura que abranguerá toda a Unión Europea, a través do proxecto europeo IberianQCI, do que o CESGA e o VQCC forman parte".

Lembrou o conselleiro que as aplicacións prácticas desta tecnoloxía "son amplas e de gran importancia, desde a protección de infraestruturas críticas, como redes eléctricas e sistemas de control de tráfico aéreo, ata a seguridade de transaccións bancarias e datos de saúde da cidadanía". Román Rodríguez salientou aplicacións como o control de plantas de produción, a monitoraxe de infraestruturas no ámbito enerxético ou "para asegurar o intercambio de datos sensíbeis relacionados co desenvolvemento tecnolóxico na industria farmacéutica".

A liña está desenvolvida por investigadores do propio CESGA co asesoramento do VQCC. Conta cun investimento de máis de 850.000€, financiados no marco dun convenio de colaboración entre o CESGA e Red.es e do Plan complementario de comunicacións cuánticas a través de fondos europeos do Plan de Recuperación e Resiliencia e de fondos propios da Xunta.

O equipamento foi adquirido grazas ao apoio de Red.es/RelRIS.

O Centro de Supercomputación de Galicia acollerá unha fabrica europea de IA

O Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) vén de ser seleccionado para acoller unha das seis novas fábricas europeas de intelixencia artificial, que se centrará no ámbito da saúde e contará cun investimento de 82 millóns de euros. Así o notificou a Empresa Común de Computación de Altas Prestacións Europea (EuroHPC JU), unha iniciativa conxunta da Unión Europea, varios Estados membros e socios privados, ante a que a Xunta de Galicia e o Consello Superior de Investigacións Científicas (CSIC) presentaran en xuño a candidatura galega para dispoñer dunha infraestrutura desta natureza.

Na actualidade existen trece factorías con sede en doce países (Alemaña, Austria, Bulgaria, Eslovenia, España —en Barcelona—, Finlandia, Francia, Grecia, Italia, Luxemburgo, Polonia e Suecia), ás que se suman agora seis novas instalacións, unha delas en Galicia. A adxudicación ao CESGA converte España, Alemaña e Polonia nos tres únicos países con dúas fábricas de IA, o que sitúa Galicia nun posto de referencia en tecnoloxías profundas e biotecnoloxía.

A nova fábrica, denominada 1HealthAI, especializarase no ámbito sanitario. Permitirá dotarse dun supercomputador

No acto, ademais dos ditos persoeiros, tamén participaron a directora da Axencia Galega de Innovación, Carmen Cotelo, e o director do CESGA, Lois Orosa.

Sinalaron que esta ligazón de fibra óptica foi posíbel despregala grazas ao convenio de 4M€ subscrito entre Red.es, entidade pública adscrita ao Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública, a través da Secretaría de Estado de Dixitalización e Intelixencia Artificial, e o CESGA para a mellora da extensión, capacidade e xestión de infraestruturas de comunicacións informática e científica de Galicia na súa conexión a RedIRIS. Estas actuacións ao abeiro do acordo con Red.es, entre as que se atopa a despregadura desta ligazón de fibra óptica de 120 quilómetros e cunhas características ópticas melloradas para transmitir sinais cuánticas, están financiadas polo Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia a través dos Fondos Next Generation EU.

Pola súa banda, a subdirectora de RedIRIS da Red.es, Esther Robles, amosouse "convencida de que, co tempo, moitos destes avances poderán trasladarse ás nosas redes de comunicacións, achegando beneficios aos servizos que prestamos".

Como funciona esta tecnoloxía?

O QKD é unha tecnoloxía revolucionaria que utiliza as leis da física cuántica para crear e distribuír claves de cifrado de xeito totalmente seguro. Así, se alguén intenta interceptar a clave, o simple acto de intentalo altéraa, alertando de inmediato aos usuarios e facendo imposíbel a espionaxe. Este método ofrece seguridade fronte a calquera avance futuro da nosa capacidade computacional, algo que os sistemas de encriptación actuais non poden garantir a longo prazo.

Este logro fai realidade a xeración de claves cuánticas a través dunha única fibra óptica sen cortes nin amplificadores de sinal en dous emprazamentos situados a máis de 120 km de distancia (CESGA en Compostela e o VQCC en Vigo).

A infraestrutura está baseada en equipos de transmisión e recepción QKD de tecnoloxía europea, con detectores supercondutores de fotón único arrefriados a temperaturas criogénicas, por debaixo dos 270ºC baixo cero. Este equipamento presenta innovacións que mitigan o impacto das perdas, logrando un rendemento e estabilidade excepcionais, o que senta as bases para futuras redes nacionais de comunicación cuántica de longa distancia.

Primeira mensaxe para a historia

A primeira mensaxe enviada o pasado 9 de outubro a través desta liña de comunicación cuántica pasará a ser gardada no Arquivo de Galicia, na Cidade da Cultura. A continuación, transcríbese completo:

"Desde este lugar e neste intre queda escrita unha nova páxina da historia.

Esta é a primeira mensaxe transmitida a través dunha ligazón cuántica terrestre en Galicia, a máis longa de España: un símbolo do paso decidido dun pobo que mira ao futuro con talento e con esperanza.

A sociedade galega de hoxe está a aprender e a construír unha vez máis este novo camiño que será o da sociedade do mañá.

Máis toda historia precisa quen a continúe: serán os galegos e galegas do futuro quenes manteñan vivo este legado e o fagan medrar co seu enxeño, afouteza e paixón polo coñecemento.

Por Galicia, pola ciencia e polos galegos de todos os tempos". ■

específico para IA e dunha plataforma avanzada optimizada para IA experimental, ofrecendo servizos de apoio integral gratuíto a empresas e centros de investigación.

Galicia captará 65 millóns de euros en fondos europeos e estatais (41 e 24 respectivamente), que a Xunta complementará con 17 millóns máis de recursos propios. Esta capacidade de mobilización financeira, segundo destacou o conselleiro de Educación, Román Rodríguez, "pon de manifesto o sólido posicionamento do sistema galego de investigación e innovación".

A factoría galega, liderada polo CESGA e coliderada polo CSIC, conta co apoio das tres universidades públicas, de varios centros da Rede CIGUS, do Hub Europeo de Innovación Dixital DATAlife e do centro tecnolóxico Gradiant, entre outros axentes.

Esta iniciativa, impulsada pola Xunta como parte do seu compromiso co avance tecnolóxico, foi presentada a inicios de ano ao CSIC e aos ministerios de Ciencia, Innovación e Universidades e de Transformación Dixital e da Función Pública. Tras a resolución favorável, o conselleiro Román Rodríguez felicitou o CESGA polo seu traballo (como tamén fixo o presidente da Xunta) e agradeceu a implicación das institucións participantes, exemplo de cooperación institucional na obtención de proxectos e financiamento.

Mercanavila.gal

A Deputación da Coruña lanza unha plataforma para apoiar o comercio local dos concellos de menos de 20.000 habitantes

A Deputación da Coruña presentou o programa MercaNaVila, unha ambiciosa iniciativa para apoiar dende Internet, con web propia (mercanavila.gal), o comercio de proximidade nos concellos de menos de 20.000 habitantes da provincia.

Con 6 millóns de euros de orzamento, MercaNaVila permitirá "que a cidadanía maior de idade acceda a descontos de ata 100 euros por persoa para realizar compras en establecementos comerciais locais adheridos á campaña", informou a Deputación, engadindo que os descontos serán directos, de entre 5 e 15 euros por compra, segundo o importe, e están deseñados para activar o consumo, apoiar ás pequenas empresas locais e dinamizar a vida económica e social das vilas medianas e pequenas.

O prazo de inscrición dos comercios comezou este 6 de outubro e estímase que se adherirán ao programa arredor de 2.500 comercios, "o que permitirá mobilizar preto de 25 millóns de euros en vendas no comercio local, nun dos maiores programas de impulso ao consumo de proximidade activado en Galicia nos últimos anos", segundo explicou o presidente da Deputación, Valentín González Formoso, que incidiu en que "a Xunta de orzamenta 7,5 millóns de euros para toda Galicia este ano en programas

como este, mentres que a Deputación orzamenta 6 millóns de euros para unha soa provincia e para concellos de menos de 20.000 habitantes. É polo tanto un programa moi ambicioso e que esperamos que teña unha importante aceptación por parte de comercios e consumidores e un importante impacto no pequeno comercio da provincia".

Engadiu o presidente provincial que "levamos preto de 1.900 tendas e comercios perdidos neste tempo só na provincia da Coruña. É unha cifra que nos preocupa e que nos leva a tomar medidas para apoiar a estes pequenos comercios".

Valentín González agradeceu a colaboración e implicación da Federación Galega de Comercio neste novo programa, que busca fortalecer a economía local, fixar poboación nos pequenos concellos, mellorar a calidade de vida e evitar o peche de negocios que dan vida aos centros das vilas coruñesas.

Valentín González e Avia Veira indicaron que "o funcionamento de MercaNaVila é sinxelo". Os comercios interesados en participar deberán inscribirse a través da plataforma habilitada pola Deputación entre o 6 e o 20 de outubro. Unha vez rematado o prazo de adhesión, a cidadanía poderá descargar nos seus teléfonos móbiles os seus bonos desconto, de ata 100 euros por persoa, a partir do 20 de outubro a través da web mercanavila.gal.

Estes bonos permitirán aplicar descontos automáticos de entre 5 e 15 euros en función do importe de cada compra, sempre que se realicen nos establecementos adheridos.

Os incentivos estarán dispoñíbeis ata o 20 de novembro ou ata que se esgote o orzamento.

A deputada provincial Avia Veira puxo en valor o traballo da entidade provincial na promoción do consumo de proximidade. "O comercio local é cohesión social, contacto humano, xeración de oportunidades no rural, aposta pola pequena economía, ecoloxía...". Neste sentido, referiuse tamén á campaña *A paisaxe que sabe*, que inclúe a toda a cadea agroalimentaria da provincia, e que "visibiliza o traballo de produtores e produtoras locais en foros tan relevantes como San Sebastián Gastronómika, onde nos atopamos precisamente hoxe". "Esta aposta polo consumo de proximidade" engadiu, "contribúe á fixación de poboación nos concellos máis pequenos, á xeración de oportunidades e benestar para a poboación local e, por suposto, ao fortalecemento da nosa economía". ■

Máis galego nos dispositivos

Boa parte das contribucións para actualizar o Plan da Lingua poñen o foco no ámbito dixital

A Secretaría Xeral da Lingua que dirixe Valentín García recibiu máis de mil achegas a través do proceso aberto para levar a cabo a actualización do Plan de Normalización da Lingua Galega. Así o anunciou o propio García nunha rolda de prensa na que indicou que "grazas aos contactos establecidos desde as 11 comisións de traballo conformadas por expertos en diferentes materias, chegaron máis de mil propostas, ás que hai que sumar as máis de 300 recibidas a través da caixa de correo dispoñíbel para a participación da cidadanía".

O secretario xeral anunciou que "toda esta documentación está sendo analizada pola comisión técnica designada para guiar a renovación do Plan, coordinada polo académico Manuel González González".

Trátase, dixo, dunha información que se suma aos datos sobre a lingua publicados polo Instituto Galego de Estatística ou dos extraídos da Enquisa de percepción social do galego realizada a 1.200 familias con fillos en idade escolar nas etapas de primaria e secundaria.

Engadiu que esta información será incluída na avaliación outros informes achegados por entidades como o Consello da Cultura Galega, unha das primeiras institucións coas que se mantiveron consultas por parte da Consellería de Cultura, Lingua e Xuventude para desenvolver este proceso.

Valentín García mostrouse satisfeito coas suxestións recibidas "en clave positiva", que xiran ao redor do ámbito da administración, a educación, os medios de comunicación, as tecnoloxías, os dereitos lingüísticos, a economía ou a familia.

Sinalou que algunhas das ideas formuladas "inciden na necesidade de prestixiar a lingua e facerlle entender á sociedade que é un idioma útil e importante, desmitificando certas crenzas, ou a garantir a presenza do galego nas tecnoloxías (aplicacións, buscadores, asistentes de voz) e no eido dixital promovendo contidos en galego desde a produción ata a propia publicidade". Nesta liña, as propostas tamén se centran nas industrias culturais, potenciando a programación de contidos en lingua galega ou asegurando axudas para dobraxes e eventos musicais en galego.

No que ten que ver coa administración, indicou que as suxestións recibidas "avogan por garantir a versión en galego dos programas informáticos, formularios ou aplicacións, usalo nas notificacións oficiais, ou incidir na formación do persoal".

Engadiu que "o mesmo acontece no ámbito económico ou da sanidade, apostando por establecer normas mínimas de uso do idioma e poñendo en marcha cursos de formación específica".

Outra das cuestións con máis protagonismo reside na responsabilidade de transmisión da lingua no ámbito familiar e educativo, potenciando programas de lecer e conciliación en galego e "aproveitando os servizos de bibliotecas para distribuír material lúdico que beneficie a lingua, ademais da actualización do recursos didácticos nos centros escolares e que se prime o uso do galego por parte do profesorado". ■

Abre o prazo dos primeiros cen exames en liña CELGA nivel 4

A Secretaría Xeral da Lingua abriu o prazo de inscrición nos primeiros cen exames en liña das probas CELGA do nivel 4 que acreditan o dominio do galego. As persoas interesadas poderán anotarse ata o vindeiro 30 de outubro.

A Secretaría sinala que grazas a esta iniciativa "Galicia será pioneira ao converterse na primeira Comunidade das que contan con idioma cooficial en implantar este tipo de probas de maneira telemática, co obxecto de que calquera persoa poida avaliar as súas competencias en lingua galega e obter unha titulación oficial sen limitación física ou xeográfica".

A inscrición debe ser por sede electrónica (xunta.gal) e tamén se exixe presentar a solicitude través da plataforma de teleformación da Secretaría Xeral da Lingua (formacion-lingua.xunta.gal). As probas celebraranse neste cuarto trimestre de ano e fixarase unha data que non coincida cos exames presenciais deste nivel de CELGA.

Factorías de innovación

Empresas e institucións galegas enfilan o outono con importantes innovacións

Fito de tecnoloxía aeronáutica en Madrid (ITG)

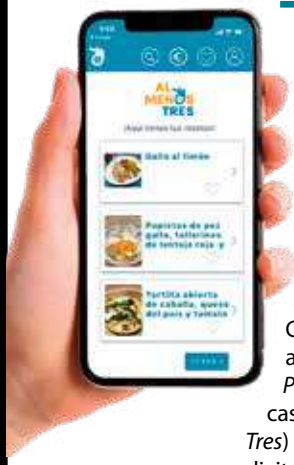
Os hospitais madrileños de La Paz e Carlos III foron testemuñas o pasado 17 de setembro dunha demostración de transporte de material sanitario mediante un voo de dron entre ambos os centros, separados por unha distancia de 1,5 km por estrada e que durou 3 minutos, a metade do tempo estimado por vía terrestre. Esta proba enmárcase en U-Elcome, a iniciativa europea coordinada por EuroControl e levouse a cabo grazas a tecnoloxía U-Space para xestionar operacións de drons en espazo aéreo provista polo centro tecnolóxico ITG (Instituto Tecnolóxico de Galicia).

O voo despegou da azotea dun dos edificios do complexo hospitalario Carlos III e atravesou zonas axardinadas, edificios hospitalarios e calzadas, nas que se cortou o tráfico durante o voo demostrativo. Para rematar, aterrou na azotea dun dos edificios do complexo hospitalario de La Paz.

O piloto do dron, da empresa Bluenest by Globalvia, utilizou os servizos U-Space desenvolvidos por ITG para, en todo momento, coñecer a posición do seu dron e doutros posíbeis drons próximos; dispoñer dun plan de voo definido e recibir alertas de aviso de por se o dron saía do roteiro marcado.

Desta forma, a plataforma de ITG, denominada Daliah, facilitou a integración segura, sostíbel e eficiente dos vehículos aéreos no espazo aéreo. ■

OPROMAR lanza unha app para impulsar o consumo de peixe



A Organización de Produtores de Pesca do Porto e Ría de Marín (OPROMAR), en colaboración coa Fundación Española da Nutrición (FEN), presentou no Hospital Público Álvaro Cunqueiro de Vigo a aplicación gratuíta *Polo menos Tres* (en castelán, *Al menos Tres*) unha ferramenta dixital deseñada para promover o consumo de peixe na dieta diaria.

A app, dispoñíbel para descarga gratuíta, ofrece información nutricional de múltiples especies pesqueiras, receitas rápidas e saudábeis, así como recomendacións adaptadas ao perfil do usuario.

O seu obxectivo é facilitar a incorporación do peixe á dieta de maneira sinxela, mesmo para quen dispón de pouco tempo ou escasa experiencia na cociña. ■

Dos Espacios impulsa a transformación do Hotel Montes

O Hotel Montes, situado en Santiago, finalizou con éxito o proxecto de modernización dixital financiado a través do programa Última Milla do Ministerio de Industria e Turismo, con fondos europeos Next Generation EU. O establecemento foi beneficiario dunha axuda de 46.978€, destinada a impulsar o seu proceso de dixitalización.

Esta axuda permitiu implantar da man da firma galega Dos Espacios Internet Consulting HostTurisTech unha solución dixital integral orientada a impulsar a competitividade no sector turístico.

A ferramenta centraliza nunha única plataforma servizos como o *check-in* autónomo, a xestión de pagos móbiles, a sinatura electrónica e a integración con sistemas oficiais de rexistro e xestión hoteleira. Dos Espacios, con sede en Vilagarcía, informou que "o sistema tamén achega servizos diferenciais como a notificación instantánea de incidencias, a xestión de obxectos esquecidos ou a posibilidade de que os hóspedes accedan a guías de viaxe personalizadas con recomendacións locais". ■

Avansig traballa nun sistema de xestión forestal baseado en IA

A compañía galega Avansig avanza no desenvolvemento do seu sistema de xestión forestal baseado en Intelixencia Artificial que permitiría predicir o crecemento de árbores e reducir riscos en infraestruturas críticas mediante a análise de imaxes satelitais, datos LiDAR e drons

Avansig anunciaba hai uns meses ser beneficiario do programa IA360 do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia (PRTR), financiado pola Unión Europea NextGeneration EU, para poñer en marcha un sistema de xestión de coberturas vexetais e masas arbóreas baseado en Intelixencia Artificial. Tras un verán marcado polos demoledores incendios que arrasaron boa parte da Península, o proxecto cobra unha relevancia aínda maior, segundo confirmou o Clúster TIC Galicia, do que forma parte Avansig.

A agrupación engade que este sistema combina información do satélite Sentinel-2, ortofotografías do PNOA, mapas de cobertura de chan e datos LiDAR recolleitos en Galicia durante a última década. Grazas a estes datos, desenvolvéronse modelos capaces de detectar especies como eucaliptos, coníferas e frondosas, predicir o seu crecemento e xerar mapas automáticos que mostran como evoluciona a vexetación.

Ao abeiro deste proxecto Avansig ten o obxectivo de "dotar ás administracións públicas e a xestores forestais de ferramentas que permitan actuar de maneira preventiva, anticipándose a riscos como incendios, a deterioración de montes, a invasión de vexetación na estrada ou tendidos eléctricos, e asegurando unha xestión sostíbel e segura dos espazos naturais e infraestruturas críticas".

Explican que o sistema IA360 non só identifica e clasifica masas arbóreas con precisión senón que tamén ofrece indicadores clave como NVDI (Índice de Vexetación de Diferenza Normalizada) ou SAVI (Índice de Vexetación Axustado ao Solo), métricas que permiten medir a saúde da vexetación e prever comportamentos críticos en condicións extremas. ■

Optare fai historia en Polonia

Optare Solutions, consultora de servizos de Enxeñería e TI con sede en Vigo, foi seleccionada por catro das principais operadoras almacenistas de fibra ata o fogar (FTTH) de Polonia para deseñar unha API común (Interface de Programación de Aplicacións). As firmas Fiberhost, Nexera, Polski Światłowód Otwarty e Światłowód Inwestycje impulsan esta iniciativa colaborativa co obxectivo de estandarizar as comunicacións almacenistas de FTTH no país europeo.

Dende a firma galega informan que o deseño deste estándar de comunicación agárdase que estea dispoñíbel de forma pública e sexa de adhesión voluntaria para todos os operadores do mercado. Engaden que "a creación desta API común é un paso estratéxico que permitirá reducir de maneira significativa o tempo e os custos de integración para os novos provedores de servizos da Internet (ISPs) e *wholesalers*, facilitando tamén a axilización dos procesos de acordo e a aceleración das vendas e reducindo así as barreiras de entrada e fomentando unha maior competencia no mercado polaco da fibra".

Optare aplicará as API Abertas de TM Forum (TM Forum Open APIs), un marco de referencia recoñecido internacionalmente na industria das telecomunicacións, o que garante, segundo subliña Optare, "que a solución sexa moderna, adaptábel a cambios e demandas e que estea aliñada coas mellores prácticas globais do sector, centrándose en operacións clave como o aprovisionamento, as probas e a xestión de incidencias *(ticketing)* do servizo".

Para os abonados, esta iniciativa tradúcese directamente nun mercado máis dinámico e competitivo, o que acabará por reflectirse en mellores ofertas de servizo, maior liberdade de elección e solucións máis innovadoras. ■

Altia renova marca

A empresa galega Altia, referente tecnolóxico estatal, presentou este mes de outubro a súa nova identidade de marca, que dá paso a unha nova etapa tras celebrar o seu 30 aniversario o pasado ano. Máis polo miúdo, Altia estreou imaxe pero tamén lema, *Technology for real growth*, un epígrafe que constitúe, en palabras da firma con sede en Oleiros, "unha declaración de intencións que reforza o noso compromiso co crecemento real de clientes, profesionais e da sociedade".

Engaden que este cambio responde "á necesidade de actualizar a marca para facela máis coherente coa nosa evolución empresarial e reflectir a integración das novas compañías adquiridas nos últimos anos".

O proceso buscou ademais proxectar "unha identidade viva, moderna e compartida, capaz de atraer e reter talento nun sector competitivo". ■

A **Fundación Orange** impulsa no rural a capacitación tecnolóxica

A Fundación Orange anunciou a posta en marcha do proxecto *Todo por Aprender: Reto Rural Dixital,* iniciativa que forma parte do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia do Gobierno de España, financiado pola Unión Europea e coordinado polo Ministerio para a Transición Ecolóxica e o Reto Demográfico (MITECO). Habilitada en colaboración coa Fundación FDI, especializada en proxectos de inclusión social, a iniciativa abrangue máis de 500 cursos de capacitación dixital para maiores de 65 anos, mulleres, mozas e persoas desempregadas en pequenos municipios con poboación igual ou inferior a 5.000 habitantes. O obxectivo é "formar a máis de 7.300 persoas antes de marzo de 2026".

O programa Reto Rural Dixital poñerá en marcha itinerarios formativos adaptados ás necesidades actuais da sociedade e do mercado laboral para responder as necesidades específicas de cada colectivo, co obxectivo de fortalecer as competencias dixitais de toda a poboación, especialmente en contornas rurais. ■

Chega unha nova edición dos **Fiadeiros StartTIC**

O 27 de outubro, ao 18.00 h, a Zona Franca de Vigo acollerá unha nova edición dos Fiadeiros StartTIC, unha serie de encontros impulsados por Startup Galicia no marco do proxecto StartTIC – Incubadora de Alta Tecnoloxía de Impulso ao Sector TIC en Vigo, unha iniciativa desenvolvida polo Consorcio Zona Franca de Vigo, a Cámara de Comercio de Pontevedra, Vigo e Vilagarcía de Arousa e Gradiant.

Baixo o título P*roduto Deep-tech: o match perfecto para o teu negocio*, o encontro contará coa participación de Héctor Estévez, director executivo (CEO) de CENTUM Research and Technology, que compartirá a experiencia desta empresa galega no desenvolvemento dun produto hardware desde cero: desde a idea ata o deseño e a produción, pasando pola colaboración con universidades e centros tecnolóxicos, os procesos de certificación e a súa expansión internacional. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

O CPEIG e **Vitae** asinan un convenio para fomentar a formación

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e Vitae asinan un convenio de colaboración para ofrecer cursos formativos da consultora aos colexiados e colexiadas do CPEIG. O acordo foi subscrito o pasado 22 de setembro polo presidente do Colexio, Fernando Suárez, e o socio director de Vitae, Marcos Carbonell.

Segundo explicaron, este convenio establece e regula, para os cursos formativos, un acceso preferente con condicións económicas favorábeis para as persoas enxeñeiras en Informática colexiadas no CPEIG. Deste xeito, Vitae realizará un desconto ao CPEIG en todos cursos en aberto que realice a consultora.

Vitae proporcionaralle ao CPEIG información da súa oferta formativa. E, pola súa parte, o CPEIG comprométese a difundir a información entre o seu corpo colexial.

Vitae é unha consultora galega de recursos humanos especializada en servizos de selección, formación e consultoría enfocados na área das tecnoloxías e sistemas de información e na área de RRHH. Vitae conta con ampla experiencia en formación e selección de perfís TIC. ■

Santiago estrea unha web centrada nos seus sendeiros verdes

Despois de nove meses de traballo, o 30 de setembro chegou ao seu remate o obradoiro dual de emprego *Parque forestal de autóctonas do Monte Pedroso* impulsado polo Concello de Santiago para poñer en valor un dos espazos naturais máis emblemáticos de Compostela. Froito do programa, a capital de Galicia gaña un novo espazo de descanso no Pedroso e unha páxina web con información detallada sobre a rede de sendeiros verdes da capital galega.

A concelleira María Rozas, clausurou o obradoiro nun acto no que tamén participou a delegada da Xunta na Coruña, Belén do Campo.

Rozas puxo en valor o traballo da nova web "moi necesaria para dar a coñecer moitos dos itinerarios verdes que nos axudan a coñecer mellor o noso municipio". Engadiu que o portal sendeirosdecompostela.gal reúne información de 20 rutas diferentes polo termo municipal de Santiago.

A web permite coñecer de maneira doada 13 rutas circulares e 7 lineais, coa posibilidade de habilitar filtros por nivel de dificultade ou distancia. Nas fichas de cada unha delas hai información detallada sobre o tempo estimado de duración do percorrido, mapa ou descarga do track en formato GPX, así como elementos históricos e naturais de interese, lendas relacionadas con cada zona, ou mesmo o equipamento preciso para percorrer cada tramo. ■

Beatriz Legerén, recoñecida nos V Premios Mulleres no Foco

As profesionais do audiovisual Beatriz Legerén, Lucía Veiga e Silvia Fuentes foron as gañadoras da quinta edición dos premios Mulleres no Foco, entregados o 17 de outubro no auditorio da sede de Afundación de Pontevedra: un certame promovido pola Deputación e a Asociación de Mulleres CIMA que ten o obxectivo de "dar visibilidade ao papel da muller no sector do audiovisual".

A cerimonia de entrega destes galardóns, que estivo amenizada coa música de Guadi Galego e Margarida Mariño, contou coa participación do presidente provincial, Luis López, e do conselleiro de Cultura, José López, así como das tres gañadoras destes galardóns e da presidenta de CIMA, Guadalupe Balaguer, e a asistencia das dezasete nomeadas.

Beatriz Legerén é pioneira no ámbito dos videoxogos e contidos interactivos en Galicia, comprometida coa igualdade e a diversidade no sector e que compaxina o seu labor profesional coa docencia na Universidade de Vigo. Actualmente é profesora de deseño de videoxogos, máis concretamente centra o seu traballo docente na creación da historia e o guión dos mesmos. O seu traballo no ámbito do deseño de produtos interactivos iniciouse no ano 1993 coa creación do produtora Píxel Grafics especializada en CG. Logo crea a empresa Interacción que se converte na primeira axencia interactiva de Galicia, ademais da primeira produtora dun videoxogo de temática celta para PC, no cal realizou as funcións de produtora Executiva. Con posterioridade traballou no deseño (guión) de videoxogos para diferentes plataformas e pantallas. ■

R incorpora a **Primeira Federación Versus e-Learning**

A operadora galega R vén de reforzar a súa aposta polo fútbol coa incorporación da Primeira Federación Versus e-Learning. Está dispoñíbel na nova canle Primeira Federación de R, onde serán emitidos os 10 partidos máis interesantes de cada xornada para gozar de enfrontamentos entre clubs históricos, filiais de equipos de LaLiga EA Sports e representantes de capitais de provincia. Entre eles, os clubs galegos C.D. Arenteiro, C.D.Lugo, Celta Fortuna, Ourense C.F., Pontevedra e Racing de Ferrol.

A operadora galega confirmou que o servizo de televisión de R é prestado por Agile tv a través de Over The Top Networks Ibérica SLU. Estes partidos estarán dispoñíbeis (para clientes/as de R que teñan o paquete de TV Opción Total) no dial 119, a continuación das demais canles que emiten contidos de competicións deportivas.

A oferta de tele de R inclúe fútbol de LaLiga EA Sports (Primeira División): 5 partidos por xornada das 35 xornadas de LaLiga EA Sports que emite a plataforma en Dazn LaLiga 1 e Dazn LaLiga 2 (sempre a través do descodificador do servizo de tele de R). E tamén toda LaLiga Hypermotion coa opción TV Total. ■

TREBELLOS

As lentes de Meta, agora con pantalla

Na conferencia Meta Connect 2025, Mark Zuckerberg presentou unha nova xeración de lentes da súa compañía composta por tres grandes lanzamentos: Ray-Ban Meta (Gen 2), Oakley Meta Vanguard e Meta Ray-Ban Display, esta última acompañada da innovadora Meta Neural Band.

As Meta Ray-Ban Display, destacaron ao ser as primeiras lentes de Meta con pantalla monocular de alta resolución e brillo de ata 5.000 nits. Esta pantalla permite ler mensaxes, ver vídeos curtos, seguir indicacións ou recibir traducións en tempo real, todo sen interromper a presenza do usuario no mundo físico. A pantalla aparece lateralmente e desaparece ao cabo de uns segundos, mantendo a estética e a funcionalidade equilibradas, e co detalle especialmente rechamante da súa privacidade (xa que resulta practicamente invisible para as persoas que non as visten).

Permiten enviar mensaxes mediante movementos da man, recibir chamadas de vídeo, navegar por mapas urbanos, controlar a reprodución musical e mesmo escribir mediante xestos, grazas á integración da Neural Band, unha pulseira que interpreta os sinais musculares do pulso mediante electromiografía superficial.

Polo momento só están dispoñibles nos EE.UU. a un prezo de 799 dólares, chegando a Europea a primeiros de 2026.

Novos auriculares de diadema de CMF by Nothing

CMF, a marca de baixo custo de Nothing, vén de pór á venda os novos auriculares CMF Headphone Pro, uns auriculares de diadema que apostan por un deseño expresivo, longa autonomía e cancelación de ruído avanzada a un prezo de 99 euros, opción moito máis económica e discreta que os Nothing Headphone (1) que venden a 299 euros.

Un dos puntos fortes é a súa batería, que chega ás 100 horas de reprodución con cancelación de ruído desactivada e arredor de 50 horas con ANC activado. Ademais, ofrecen carga rápida: con só cinco minutos de conexión proporcionan ata 8 horas de uso en condicións normais ou 4 horas con ANC en funcionamento.

No apartado de son, integran diafragmas de 40 mm con recubrimento de níquel, unha bobina de voz de 16,5 mm e conduto de graves de precisión. Esta configuración, xunto ao deseño de dobre cámara, promete un audio profundo e claro, complementado con compatibilidade LDAC e certificación Hi-Res tanto por cable coma sen fíos. Engaden tamén a tecnoloxía Audiodo, que calibra o son mediante unha proba de audición personalizada gardada directamente nos auriculares.

Os Headphone Pro chegan con cancelación de ruído híbrida de ata 40 dB, cinco micrófonos, modo transparencia e un sistema ENC para chamadas con redución do ruído de vento. A conectividade baséase en Bluetooth 5.4, con dobre emparellamento, Google Fast Pair, Microsoft Swift Pair e codecs AAC, SBC e LDAC.

O rato Logitech MX Master 4 integra resposta háptica

Os ratos informáticos de referencia no mercado, os MX Master de Logitech, estrean unha nova xeración, os MX Master 4, que combinan precisión, conectividade mellorada e un deseño orientado á produtividade, pero cun elemento diferencial: a incorporación de resposta háptica para ofrecer unha interacción máis inmersiva.

Esta nova función de resposta háptica permite recibir vibracións sutís ao desprazarse, navegar ou seleccionar, algo especialmente útil en edición de vídeo, deseño ou análise de datos. Complementariamente, Actions Ring, unha capa dixital dispoñible a través de Logi Options+, ofrece accesos directos personalizables e específicos para cada aplicación, o que permite aforrar ata un terzo do tempo de traballo e reducir os movementos repetitivos do rato.

Entre as especificacións técnicas destacan a roda MagSpeed capaz de desprazar ata mil liñas por segundo, sensor de 8.000 DPI con seguimento fluído en case calquera superficie (mesmo vidro), clics silenciosos un 90 % máis discretos ca no MX Master 3 e carga rápida USB-C que ofrece tres horas de uso cun só minuto de carga e ata 70 días cunha carga completa. Tamén permite vincular e alternar ata tres dispositivos, con compatibilidade multi-plataforma e transferencia de ficheiros a través de Logi Options+.

O MX Master 4 está xa dispoñible en cor grafito e gris pálido a un prezo de 129,99 euros, contando tamén cunha versión específica para Mac en cor negra espacial e prata branca tamén a un prezo de 129,99 euros (pese a carecer do receptor USB-C Bolt).

Auriculares con micrófono no estoxo de carga

Nothing presentou os seus novos auriculares sen fíos Ear (3), que chegan ao mercado con melloras substanciais no son, na cancelación de ruído e no deseño. Están dispoñible en branco e negro a un prezo de 179 euros.

En materia de audio, os Ear (3) incorporan un transdutor dinámico mellorado de 12 mm, ofrecen compatibilidade con LDAC Hi-Res de 24 bits e tecnoloxías como Static Spatial Audio, que crea un escenario sonoro tridimensional, e Dynamic Bass Enhancement, que amplifica en tempo real as frecuencias máis baixas.

A cancelación de ruído adaptativa analiza o entorno cada 600 milisegundos para axustar automaticamente a experiencia de escoita chegando a suprimir ata 45 dB de ruído. Cando se precisa maior atención ao exterior, o modo transparencia permite escoitar o que acontece arredor.

Pero un dos elementos máis destacados destes auriculares é o sistema Super Mic, integrado no estoxo de carga, que permite captar a voz do usuario e reducir o ruído ambiental ata 95 dB. Deste xeito, chamadas e notas de voz poden manter claridade, mesmo en contornos ruidosos, xa que o micrófono pode achegarse á boca do usuario, conseguindo unha recepción moi superior á dun micrófono situado á altura da orella.

Novo tensiómetro doméstico de Withings

Withings vén de presentar BPM Vision, un novo dispositivo médico que permite medir a tensión arterial e realizar un electrocardiograma en apenas trinta segundos. O aparello chega co obxectivo de facilitar o control cardiovascular desde a casa e contribuír á detección temperá da fibrilación auricular, unha das arritmias máis comúns e responsables dun elevado número de accidentes cerebrovasculares.

BPM Vision non precisa dun teléfono móbil durante o uso, xa que incorpora conexión Wi-Fi para sincronizar automaticamente os datos coa aplicación Withings, dispoñible en iOS e Android. Esta aplicación permite xerar informes médicos detallados e compartilos con profesionais de saúde, así como acceder ao servizo Cardio Check-Up, que ofrece revisións de cardiólogos certificados nun prazo inferior ás 24 horas. A compra do dispositivo inclúe un mes gratuíto do servizo premium Withings+.

Entre as súas funcións destacan a posibilidade de facer lecturas de electrocadriograma cun só contacto, o sistema EasyTrack de titoriais guiados, un modo TripleTrust que realiza tres medicións consecutivas para garantir a fiabilidade, e unha autonomía de ata un ano con carga USB-C. Ademais, o brazalete FlexiFit é axustable e desmontable para maior comodidade.

O novo BPM Vision xa está á venda en Europa a un prezo de 179,95 euros (coa opción de adquirilo cun brazalete XL por 19,95 euros máis).

PC, PS5, Xbox Series X|S

PlayStation 5

MARVEL'S WOLVERINE

O xogo de Lobezno estrea un violento tráiler

Insomniac Games confirmou que *Marvel's Wolverine* verá a luz en exclusiva para PlayStation 5 no outono de 2026, acompañando o anuncio cun novo tráiler e da presentación da portada oficial do xogo, deseñada en colaboración co recoñecido debuxante de cómics Jock, e que en España destaca por incluír a localización do título a *Marvel's Lobezno.*

O estudio californiano, responsable da saga *Marvel's Spider-Man,* promete ofrecer unha interpretación orixinal de Logan en colaboración con Marvel Games e Sony Interactive Entertainment.

O tráiler anticipa encontros con figuras coñecidas polos fans como Mística ou Omega Red, ademais da presenza da facción dos Reavers. O avance pecha coa aparición dun Sentinela, o que promete ter un peso relevante na trama. A acción levará a Logan a escenarios tan variados como Madripoor, o Canadá xeado ou as rúas de Toquio.

En canto á xogabilidade, *Marvel's Lobezno* apostará por un combate rápido, fluído e visceral, con técnicas que reflicten a brutalidade e a ferocidade do personaxe, incluíndo o uso da súa ira *berserker.*

O xogo está a ser desenvolvido para PS5 e contará con secuencias de acción espectaculares e unha historia que busca afondar nos trazos máis complexos e humanos do mutante, estando a súa estrea prevista para o outono de 2026.

BATTLEFIELD 6

Masiva afluencia de xogadores na estrea do xogo

Battlefield 6 tivo un lanzamento moi sólido, e a poucas horas da súa chegada oficial, o novo título de Electronic Arts alcanzou os 747.440 xogadores simultáneos en Steam, converténdose no décimo cuarto xogo máis xogado de todos os tempos na plataforma de Valve. Esta cifra supera con creces os rexistros anteriores da saga e mesmo deixa atrás a marcas como *Apex Legends,* o que resulta especialmente significativo tratándose dun título de pagamento.

O entusiasmo da comunidade foi inmediato, provocando colas nos servidores desde o primeiro momento. EA activou un sistema de espera para xestionar o fluxo masivo de usuarios, asegurando que as interrupcións fosen mínimas e que a experiencia de xogo se mantivese estable.

Battlefield 6 aposta por un retorno ás raíces da serie, recuperando o sistema de clases e introducindo novas mecánicas como a posibilidade de arrastrar compañeiros feridos a cuberto antes de reanimalos. A destrución ambiental alcanza aquí o seu punto máis avanzado, e a ferramenta Portal permite aos xogadores crear modos personalizados, evocando a liberdade creativa de Halo Forge.

PC, PS5, Xbox Series X|S

MY HERO ACADEMIA: ALL'S JUSTICE

Será algo máis que un xogo de loita

No novo videoxogo My Hero Academia: All's Justice, previsto para febreiro de 2026, introdúcese unha mecánica narrativa chamada Hero's Diary, que representa un avance tecnolóxico na forma de contar historias dentro do universo interactivo. Esta funcionalidade non se limita a ofrecer contido adicional, senón que propón unha inmersión emocional e contextual nas vidas dos estudantes da Clase 1-A da Academia U.A., fóra dos combates tradicionais.

A tecnoloxía detrás de Hero's Diary permite desbloquear episodios orixinais que revelan aspectos descoñecidos dos personaxes, como momentos de convivencia, rivalidades construtivas ou reflexións íntimas. Estes fragmentos non son estáticos: están condicionados polo progreso do xogador nas misións principais e polas interaccións que se producen no mapa do xogo, que varía segundo a hora do día. Así, a narrativa adáptase ao ritmo e ás decisións do xogador, xerando unha experiencia personalizada e evolutiva.

O sistema tamén integra un espazo virtual onde os xogadores poden desprazarse libremente pola cidade, empregando as habilidades únicas de cada personaxe. Esta liberdade de movemento, combinada co acceso a misións secundarias e conversas espontáneas, constrúe un ecosistema narrativo que vai máis alá da acción, apostando por unha representación máis rica e matizada do mundo heroico.

Switch, PS5, Xbox Series X|S

BLUEY

Será a nova estrela de *Just Dance*

Ubisoft anunciou unha colaboración inesperada pero celebrada: Bluey, a popular cadeliña australiana da serie homónima, protagonizará unha coreografía exclusiva en *Just Dance 2026 Edition*.

A peza central desta colaboración é *Bluey Medley*, unha coreografía que mestura o tema principal da serie coa canción *Dance Mode*, e que permite aos xogadores seguir os pasos de Bluey, Bingo e o resto da súa familia a través de escenarios emblemáticos como a casa dos Heeler ou as rúas de Brisbane. Segundo Amélie Louvet, directora de márketing de *Just Dance*, o obxectivo foi «crear unha experiencia que celebre a unión familiar», mentres que Marina Mello, directora global de xogos en BBC Studios, destacou que «Bluey e Bingo adoran bailar, e agora as familias poden unirse á festa».

Ademais da incorporación de Bluey, *Just Dance 2026 Edition* incluirá sete novas coreografías que van desde éxitos actuais como *Say Cheese* de Paul Russell ata versións extremas de temas como *Abracadabra* de Lady Gaga. O xogo tamén estreará dous modos adicionais: o *Modo Party* cooperativo e un sistema de detección corporal completo mediante cámara, ampliando así as posibilidades de interacción e accesibilidade.

O lanzamento de *Just Dance 2026 Edition* está previsto para o 14 de outubro de 2025 en Nintendo Switch, PlayStation 5 e Xbox Series X|S, con 40 cancións novas e opcións de xogo.

Mundos *gamificados*

O ámbito universitario galego achega importantes novidades *gamer*

Renegade Jammer, recoñecido no BCN Game Fest

Renegade Jammer, título nado como traballo final do mestrado en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogo, titulación que se imparte na Escola Politécnica de Enxeñaría de Ferrol (EPEF), vén de acadar o Premio ao Mellor Xogo Académico na oitava edición do BCN Game Fest by IndieDevDay que tivo lugar, do 10 ao 12 de outubro, en La Farga de Hospitalet de Llobregat (Barcelona).

O alumnado egresado da UDC compartiu galardón co estudantado da Escola de Noves Tecnologies Interactives (ENTI), adscrita á Universitat de Barcelona (UB), quen presentou *Fragments of the Abyss*.

Detrás de *Renegade Jammer* están os antigos estudantes do Campus de Ferrol, Andrea Alonso, Álvaro Martos, David Muradás, Gael Alberto Quintela, Andrea Salgado e Manuel Sanjurjo. Xuntos conforman Team Kaulu, o estudo que está a desenvolver este xogo de plataformas 3D no que a súa protagonista, xunto con varias/os compañeiras/os de viaxe, terá que irromper nas instalacións que esta compañía, dedicada ao estudo das mutacións xenéticas con fins pouco éticos, ten en varias galaxias co obxectivo de boicotear os seus sistemas informáticos e deter a súa actividade.

Esta non é a primeira vez que o estudo Team Kaulu presenta *Renegade Jammer* en público e obtén algún galardón ou recoñecemento. En novembro de 2024 participaron na ExpOtaku, en ExpoCoruña e, máis recentemente, a mediados de setembro, no Lérez Up de Pontevedra onde conseguiron o Primeiro Premio ao Mellor Xogo Indie. ■

Congreso estatal sobre videoxogos en Pontevedra

A cidade de Pontevedra vai dar acollida en outubro ao principal congreso sobre videoxogos e estudos do xogo de España, promovido pola asociación Digraes, capítulo español da Digital Games Resarch Association (DIGRA), e polo grupo de investigación V-NPC da Universidade de Vigo. A cita será na Facultade de Comunicación entre o 22 ao 24 de outubro.

No evento exploraranse os videoxogos desde múltiples perspectivas, pondo o foco tanto nos aspectos tecnolóxicos e artísticos, como nos culturais ou sociais.

O IV Congreso Internacional Digraes (digraes2025.wordpress.com) reunirá, de xeito presencial e virtual, preto dun centenar de investigadores e investigadoras de diferentes países e áreas de coñecemento.

Como explica a profesora Beatriz Legerén, responsábel do comité organizador, trátase da primeira edición na Universidade de Vigo dun "congreso de carácter internacional", promovido por unha asociación de investigadores e investigadoras "do ámbito dos game studies", que abranguen tanto "a análise dos diferentes elementos que son necesarios para crear un videoxogo", como tamén a investigación centrada noutro tipo de xogos, como os de taboleiro.

Promovido co patrocinio da Universidade de Vigo e do Consello Social da institución académica, esta edición leva por título *Estudos do xogo: encrucilladas e diálogos*, co propósito de afondar nuns "conceptos clave para entender a complexidade e riqueza dos videoxogos", sinalan desde a organización.

A organización seleccionou 50 estudos para as 16 mesas de presentación de comunicacións que se sucederán nas tres xornadas do congreso. Estas permitirán coñecer un conxunto de investigacións centradas na historia dos xogos, na análise de xogadores, na estética dos videoxogos ou

Xa dispoñíbel en Xabarín.gal a nova serie galega *Galiworld*

Galiworld, a nova serie de animación galega dirixida ao público infantil xa está dispoñíbel de forma aberta e gratuíta a través da plataforma Xabarín.gal. Trátase, en palabras da súa creadora, dun "proxecto que combina humor, valores educativos e accesibilidade".

Dirixida a nenos e nenas de entre 3 e 7 anos, a serie transcorre nun universo cheo de cor onde todas as personaxes son galiñas e pitos que viven pequenas aventuras na cidade máis divertida da televisión galega.

Galiworld é unha creación da realizadora galega Anita Pico, con música orixinal de Luis Álvarez Cabado, producida polo estudio coruñés Henfunk Studio. Composta por 8 episodios de aproximadamente 5 minutos, cada capítulo remata cunha canción educativa que reforza a mensaxe didáctica a través da música e o humor.

Explica a súa creadora que a gran singularidade da serie é "que non ten diálogos, o que a converte nun contido

no seu deseño, produción e distribución. Do mesmo xeito, tamén haberá espazo para abordar estes produtos desde a perspectiva da filosofía e dos estudos culturas e sociais, do mesmo xeito que outras mesas centraranse nos xogos de rol, no xogo analóxico ou na *ludoficción*.

O evento contará con diferentes conferencias e mesas de debate. Así, na mañá do mércores 22, terá lugar o relatorio inaugural, a cargo de Miguel Sicart, do Center for Computer Games Research da Universidade de Tecnoloxías da Información de Copenhague. A súa conferencia verase sucedida por unha mesa de debate que buscará dar resposta á pregunta de se os videoxogos son realmente unha industria cultural, na que participará tamén Sicart, xunto con Daniel Candil, profesor do Centro Universitario Tecnocampus, e Marta Martín, da Universitat Jaume I.

Xa o xoves 23 celebrarase tamén unha conferencia do investigador arxentino Emilio Aldegani, titulada *Abordaxes ontolóxicos, semióticos e socioantropolóxicos do xogo*. Finalmente, o venres 24, o congreso pecharase cunha mesa de debate que afondará na "relación amor-odio" entre os videoxogos e a Intelixencia Artificial. Moderada por Alberto Murcia, da Universidad Carlos III, contará coa participación dos investigadores da UVigo Enrique Costa e Ramón Méndez e do desenvolvedor de videoxogos Pablo Monroy. ■

plenamente accesíbel, tamén para crianzas con discapacidade auditiva ou necesidades educativas especiais". Deste xeito, o humor visual e a acción "funcionan como ferramentas para transmitir valores como a amizade, a convivencia e o respecto pola diversidade", sinala, salientando tamén que estamos ante "un recurso educativo útil en educación infantil e primaria, promovendo a creatividade e o uso do galego en contextos lúdicos e pedagóxicos". ■

Pecha con éxito a XGN Intermax AI Edition

A maior LAN party galega, a XGN Intermax, clausurou o 12 de outubro, no recinto Feira Internacional de Galicia Abanca, a súa edición especial dedicada á Intelixencia Artificial.

O evento reuniu 867 participantes, un 8,3 % máis que o ano pasado, nos dous pavillóns principais do recinto, de 10.000 metros cadrados cada un, ofrecendo unha conexión de ata 40 Gbps e un completo programa con setenta propostas, o que supón un incremento do 40 %. Conferencias, obradoiros, competicións e actividades de lecer dixital convertérona durante tres días nun auténtico microuniverso tecnolóxico.

Entre as competicións máis destacadas figuraron as de arte dixital, videoxogos, *modding*, *setups*, programación de robots e ciberseguridade. A xornada de peche estivo protagonizada pola entrega dos galardóns destas probas, nas que se repartiron algo máis de seis mil euros en premios.

A cita contou co apoio da Xunta de Galicia, impulsora do evento a través da Consellería de Cultura e Lingua, e co patrocinio oficial de Intermax Technology, que posibilitou duplicar a velocidade de conexión dos participantes ata os 40 Gbps. Tamén se sumaron Raiola Networks como patrocinador e o Clúster TIC Galicia, que apoiou o programa de conferencias.

O éxito desta edición, centrada na IA, abre agora as portas á creación dunha futura feira específica sobre esta tecnoloxía, que a Feira Internacional de Galicia Abanca prevé comezar a deseñar proximamente. ■

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: