Código Cero

Revista de Novas Tecnolóxicas de Galicia - http://www.codigocero.com

NÚMERO 55 XULLO/AGOSTO 2007 • PREZO 1€

codigocero.com 6 anos

PREMIO GALEGUIDADE 2007 MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Cidadáns no real e no electrónico

Damos conta do que achega o Plan Avanza do Goberno

Corrente de currículos en liña

Novo portal de emprego da Consellería de Traballo

Código Cero cumpre seis anos

Celebrámolo cun sorteo de catro MP4 de Blusens

Empanada de e-mails

Trucos para que a comunicación non se converta en pesadelo

No meu fogar (dixital) mando eu...

Como serán de verdade as casas do futuro?

Mardi 10 Juil
Jules et Jim regardent les fleurs du jardin
Marie regarde la photo
Ola!
Este ano estou a pasar un verán ben diferente aos anteriores. Puiden visitar outro país europeo, coñecín un montón de xente interesante e o meu inglés mellora día a día... Espero que o ano que vén teña a posibilidade de viaxar de novo a algures!
Un bico
Martiño
Dublin, 29 de xullo de 2007
DUBLIN
JULY 07
EIRE
Éire
Xosé + Maruxa Neira
Rúa Castro Baroña,
15179 Oleiros
A CORUÑA
Reg. Ltd Du-031898
XOLLO 2007 LONDON
BOLSAS ESTRANXEIRO '07
1.500 alumnos galegos beneficianse este verán do programa de bolsas da Consellería de Educación para estudar idiomas no estranxeiro.
XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

CÓDIGO CERO
revista de novas tecnolóxicas de Galicia

Director
Xosé María Fernández Pazos
(director@codigocero.com)

Subdirectores
Marcus Fernández
(webmaster@codigocero.com)
Carlos Ballesteros
(cballesteros@codigocero.com)

Redactores-Xefes
Fernando Sarasquete
(redaccion@codigocero.com)
Carlos Lozano
(cuetorubio@yahoo.es)

Redacción
Damián Fernández (Linux)
Manolo Gago (Opinión)
Emiliano Gómez (Informática)
David Lombardía (Nova Economía)
Raquel Noya (Reportaxes)
Moncho Paz (Opinión)
Modesto Pena (Redes)
Víctor Salgado (Dereito)

Colaboraron neste número:
Javier Valta, Sevi Martínez, Pedro Silva, Marcus Fernández, Matias Olazabal, Raquel Noya e Fernando Sarasqueta

Supervisión lingüística:
María Xesús Castro.

Fotografía:
Adolfo Enríquez Calo, Joferpa.

Edita:
Grupo Código Cero Comunicación
Conxo de Arriba nº 49, 1º C
Código Postal 15706
Santiago de Compostela
Tel.-Fax: 981 530 268
http://codigocero.com
redaccion@codigocero.com

Deseño Gráfico:
eNISA. Servicios Infográficos
Rúa do Río, 30 - SANTIAGO
Teléfono: 981 554 444
correo@mundografico.net

Imprime:
Celta de Artes Gráficas, S.L.
Rúa Colón, 30 - VIGO
Teléfono: 986 81 46 00
Fax: 986 81 46 38

Número 55
Xullo/Agosto 2007
Publicación periódica
Depósito Legal: C-2301/01
I.S.S.N. (edición impresa): 1579-7546
I.S.S.N. (edición dixital): 1579-7554

O "Grupo Código Cero S.L." reserva para si mesmo tódolos dereitos como autor colectivo desta publicación ó amparo dos artigos 8 e 32.1 da Lei da Propiedade Intelectual. Quedan expresamente prohibidas a reprodución, distribución e a comunicación pública da totalidade ou parte dos contidos desta publicación con fins comerciais, en calquera soporte ou por calquera medio técnico sen a autorización da editorial.

neste número...

Código Cero non se vai de vacacións. Seguimos neste verán adiante, malia ter moitas cousas en contra, sobre todo a rebaixa do combustible que alimenta a revista: a información tecnolóxica. Con iso xa contabamos: nos meses de verán hai menos portas ás que petar, menos presentacións ás que acudir e máis cantidade de chamadas perdidas. Todo fica un pouco en suspenso, á espera de tempos mellores ou máis axeitados para a posta en longo de ideas, desenvolvementos ou produtos. Os seres humanos vinculados ó tecnolóxico case se podería dicir que fan en verán o que os osos en inverno: métense na súa paréntese vacacional e de aí non hai que os saque. Tendo en conta isto, case se pode dicir que o número 55 de Código Cero (co que, por certo, aproveitamos para darnos a nós mesmos os parabéns pola nosa "supervivencia" logo de seis anos de traballo e ilusións máis ou menos intactas) é o número do reproche. O reproche natural que lles fan os que fican no posto de operacións laborais ós que desconectan da Rede e de todo na praia baixo un parasol, percorrendo carreiros no monte ou no vestíbulo dun hotel vendo á xente pasar, non facendo nada que requira esforzo. O caso é que a vida segue, ou debería seguir, e para demostralo lanzámonos a un número completo, coas súas 32 páxinas de costume, e con moitas e variadas cuestións temáticas coas que tentamos contentar á meirande cantidade de lectores, coma se en troques dunha revista estivésemos a falar dun restaurante onde o que máis importa é deixar a todo o mundo contento e se sufre e se pasa mal se un prato ou unha tapa vén de volta á cociña. Así, para evitar a tentación de volver a ofrecer ós clientes exactamente a mesma tapa, achegamos un exhaustivo menú de 32 páxinas nas que procuramos que haxa algo, por breve e pequerrecho que sexa, que satisfaga a todos e cada un dos lectores en potencia que se decidan a abrir a revista.

Vale, é certo que moitos non terán nin idea do que se lles fala se parten dunha base de descoñecemento total dos beneficios (e dos problemas, que tamén os hai) que achega Internet, pero ó longo dos seis anos de "vida" desta revista e da web do mesmo nome apenas houbo días en que non nos lembrásemos a nós mesmos a necesidade de non dar nada por sentado. Ou sexa: que en cada información sobre Internet cremos que debe ir, por norma, unha sucinta explicación (subliminar ou non) de para que serve. Un exemplo disto é o artigo que a nosa redactora Raquel Noya presenta este mes sobre os empregos do correo electrónico: como tirar rendemento del. Ou a crónica sobre o novo portal de emprego da Consellería de Traballo, un proxecto que en si mesmo explica para que pode servir a Rede: neste caso en concreto, para procurar un emprego. Tamén veredes que teñen un aquel de elemento normalizador e difusor da Sociedade da Información outros textos como o que dedicamos a dar conta do panorama de encontros tecnolóxicos para a mocidade na nosa terra (*partys*) ou o que informa sobre cara a onde van apuntar as tendencias en materia de fogar dixital nos vindeiros anos.

Como se diría a pé de rúa, neste número hai para dar e tomar.

Agardamos que vos guste, sexades seareiros dunha dieta ou doutra.

Asinado: a redacción de Código Cero, contando minutos para as vacacións.

sinatura convidada

Das ideas ós feitos, de Javier Valta **4**

novas

Resumo de actualidade de e-comercio e de empresas relacionadas coas novas tecnoloxías **6**

reportaxes

Novo portal de procura de emprego da Consellería de Traballo **10**

Belenus: un proxecto de AGNIX para acadar o computador máis limpo e barato **11**

Correo electrónico: usos e desusos **12**

Análise polo miúdo do que está a dar de si a maridaxe da Rede e a televisión **14**

Especial sobre Plan Avanza: na procura da cidadanía dixital **15**

Granxafamiliar.com: unha iniciativa para unir o mundo das explotacións familiares da Galiza rural coa Rede **18**

Escolma do que poderían ser as mellores web do panorama actual **19**

Código Cero cumpre seis anos e celebrámolo cun sorteo de aparellos dixitais **20**

Cara a onde vai o fogar dixital dos vindeiros dez anos? **21**

Software ilegal: ofrécese recompensa por desvelar nomes de piratas **23**

Panorama de encontros informáticos galegos para a mocidade (partys) **24**

Galegos na Rede: medra a presenza de grupos e artistas da nosa terra na Internet **26**

O equipo de Trebellos dá conta da colleita de *gadgets* dos meses de xullo e agosto **27**

xogos

O exceso de entusiasmo no emprego dalgunhas consolas (principalmente a Wii) pode achegar danos persoais e materiais **28**

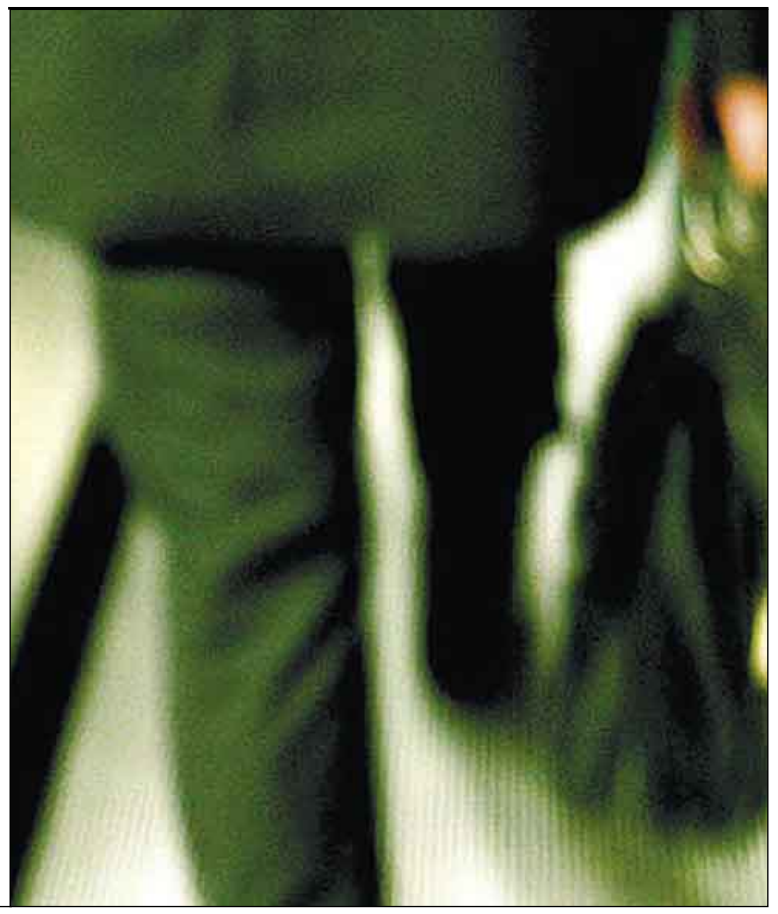
Entrevistamos ós creadores do videoxogo galego de estratexia SQR **29**

Damos conta do máis salientable do mercado dos videoxogos neste ecuador do verán **30**

Javier Valtas, Ingenia Consultores
jvaltas@ingeniaconsultores.com

Este mes, para esta sección de Sinatura Convidada onde animamos a persoas máis ou menos alleas a Código Cero a que dean a súa opinión sobre cuestións vinculadas á Sociedade da Información e a Nova Economía, contamos coa axuda de Javier Valtas, de Ingenia Consultores, empresa con sede en Vigo e especializada en servizos de marketing *e vendas. Valtas ofrécelles neste texto unha serie de consellos a todas aquelas persoas que estean a piques de poñer en marcha un proxecto empresarial innovador, consellos que, coma outras moitas cousas na vida, veñen en fileiras (un leva ó outro e así sucesivamente) e de tres en tres. Tomade nota, nunca se sabe cando haberá que botar man deles.*

Negocios en Londres, vistos no caderno Yes I am special but it hurts



Das ideas ós feitos

O intre chave

Hai xa un tempo, topeime cun vello amigo, un empresario de éxito que comezou literalmente dende cero. Logo dos primeiros minutos de ledicia e abraio por térmonos visto neste encontro inesperado, decidimos ir tomar un café.

Sempre tiven gusto por facerlles preguntas a persoas de éxito. Saber como pensan, como empregan o seu tempo, como toman decisións, en que invisten, como ven o mundo e, sobre todo, como ven a vida.

Entre risos e actualizacións persoais, pregunteille ó meu amigo cal era a diferenza entre as persoas que trunfan e as persoas que pasan a súa vida sen acadar ren, laiándose da súa mala sorte.

Respondeume deste xeito: *"A resposta pode soar doada, pero este non é o segredo, de todos os xeitos adiántoche unha parte dela… ademais de coñecer o punto de partida, ter claro o obxectivo e trazarme un plano para chegar (ter unha meta e unha estratexia), o meu segredo para facer cousas grandes e máis miúdas na vida é simple"*.

Óllame en fite. A súa expresión facíame intuír que estaba a piques de revelarme algo que cambiaría a miña vida: "Estás preparado para recibir o que eu chamo o 'O Curso de Éxito Máis Curto do Mundo', que trata sobre as Regras Mestras para Trunfar. Vou amosarcho agora mesmo", díxome.

Para este punto os meus ollos trataban de ler as súas verbas e xa estaba a comelo cos oídos, de pura expectación. Agardaba unha fórmula máxica, un gran segredo místico inaccesible para os mortais comúns e correntes. Pero non.

Mentres ollaba para min en finte, fondo cara ós meus ollos, a súa voz soou nidia, serea e contundente. E, para falar o máis claro posible, nunca pensei que a cousa fora tan simple. Pero tamén sei que endexamais esquecerei o que me dixo.

Aquí reproduzo as súas palabras:

As Regras Mestras para Trunfar son tres, as 3 P:

1. Paixón
2. Paciencia
3. Perseveranza

E non dixo máis. Ou non escoitei máis. Ó punto que nin sequera me lembro cando chegamos a despedirnos. A partir de alí, comecei a pensar a idea e o concepto de cada palabra.

A ***paixón*** para facer as cousas que temos que facer, coñece vostede acaso vostede algún empresario ou empresaria ou empresa de éxito na que os seus directivos non sintan paixón polo que fan? Nos intres de tomar decisións e enfrontar todo tipo de desafíos, que é o que conta máis cá fe nas cousas que un fai, en aquilo que non podemos ver e devecemos por acadar.

A ***paciencia***, para saber que as cousas non saen sempre como un quere nin no intre xusto no que é preciso, que os procesos son indispensables en calquera desenvolvemento, empresarial, persoal, familiar, imos aprendendo que a paciencia é unha virtude que se constrúe todos os días.

E por último a ***perseveranza***, para coñecer que a sorte é a suma da vontade e a oportunidade e que, aparte, debemos seguir esforzándonos cada día coma o primeiro, ou, como ás veces digo nalgúns seminarios que organizamos para as empresas, os beneficios son directamente proporcionais ós sacrificios e para ver os resultados hai que ter unha boa tolerancia á frustración.

Que tal se un dos cafés desta semana destinámolo a deixar que outra persoa nos amose algo e nos fale da súa experiencia, os seus soños, as súas dúbidas, tal vez, só tal vez se o escoitamos até o final, sen interrompelo, teremos aprendido algo, aínda que o que nos conte non sexa interesante… aprendemos a escoitar e ese é un moi bo comezo para iniciármonos na práctica da fala.

Sen ir máis lonxe, o outro día un coñecido preguntábame como de intelixente debes ser para ser un bo empresario. A miña resposta, que non é absoluta nin determinante, foi explicarlle a diferenza entre intelixencia e competencia.

A primeira é a capacidade de aprender rápido e a segunda é a capacidade de aplicar con sabedoría o aprendido. Segundo se ten dito, a única forma segura de non fracasar é non intentalo, e iso é o que teñen en común.

Ou, noutras palabras, Castoriadis falaba de pensar no que se fai e facer o que se pensa. Isto é o que nos vai permitir aumentar a capacidade efectiva de producir os resultados polos que un devece. E agora pregunto eu: xa pensamos no que hai que facer, que tal se intentamos facelo?

Deica logo!

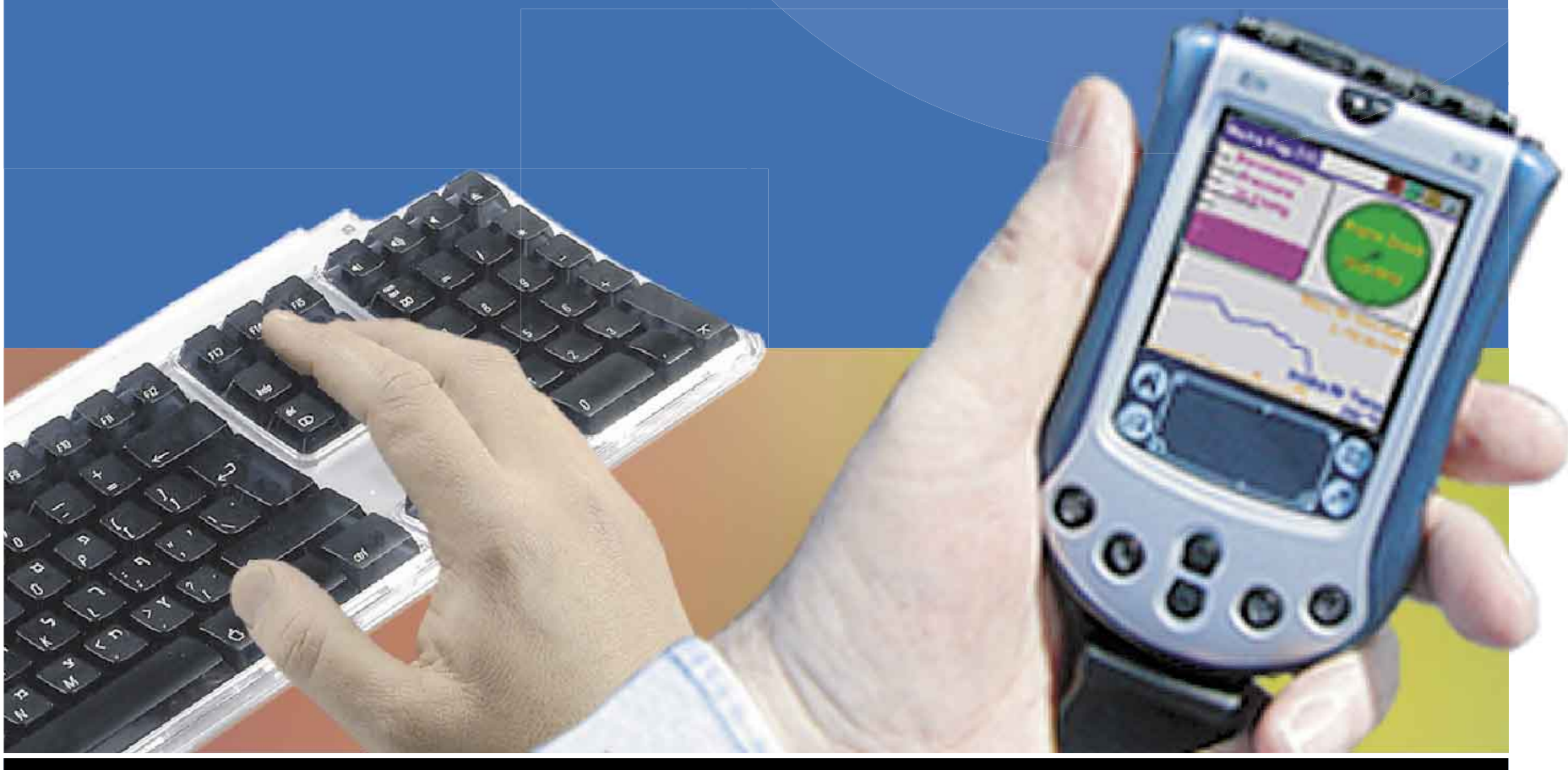
Actividade empresarial con encanto, vista no sitio de GradeD en Flickr

sociedadedainformacion.eu
Estratexia galega da Sociedade da Información

A Sociedade da información

AO ALCANCE DA TÚA MAN

www.sociedadedainformacion.eu



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN
E INDUSTRIA
Dirección Xeral de Promoción Industrial
e da Sociedade da Información

AGAPI renova web e inclúe nela información sobre 118 obras galegas independentes

Hoxe en día, non se concibe a promoción dun produto audiovisual de calquera índole sen a concorrencia de Internet. Isto que é bo para as multinacionais que compensan a falta de imaxinación con cartos, tamén é especialmente vantaxoso para o sector de creadores que fan exactamente o contrario: achegar enxeño a falta de millóns. A nova web da Asociación Galega de Produtoras Independentes (www.agapi.org) é como un novo paso nesa liña de tirar rendemento da Rede como ferramenta barata e accesible de difusión. O remodelado sitio, que foi presentado hai uns días en Santiago, inclúe completa información sobre os cen proxectos audiovisuais galegos que integran o Catálogo da Produción Independente de 2007 feito pola devandita entidade.

Esta listaxe (formada por 118 proxectos, 85 dos cales están xa rematados), é segundo informou Dolores Ben Pena -presidenta de AGAPI- imprescindible para mostrar fóra de Galiza o que se fai dentro, e asistir, en definitiva, ós mercados do audiovisual. O Catálogo, engadiu, facilita no posible a promoción, deixando máis marxe de manobra ós creadores, e máis aínda se temos en conta que hoxe en día arredor do 30% do presuposto dun proxecto audiovisual vai destinado á comercialización.

A galega Egatel leva a Finlandia tecnoloxía de acceso á Televisión Dixital Terrestre

A empresa Egatel (con sede en Galiza) está a achegar tecnoloxía de Televisión Dixital Terrestre (TDT) a Finlandia, concretamente á compañía de telecomunicacións Vasa Telephone Company para o subministro e posta en marcha dunha rede encamiñada a dar servizo a uns 30.000 cidadáns de Vasa e os seus arredores. Egatel, que cubre con este proxecto unha área de 9.000 quilómetros cadrados, informa que a achega de material e os traballos dos operarios procedentes de Galiza (encargados de supervisar os procesos de instalación e levar a cabo a posta en marcha do sistema) finalizarán a finais deste mes de xullo.

A previsión é de que toda a infraestrutura estea cen por cen operativa en setembro, infraestrutura que inclúe tres equipos transmisores principais (un de 500 W de potencia e os dous restantes de 1 KW) e 21 reemisores de isofrecuencia de TDT. Segundo informa Egatel, o factor que máis influíu na elección dos seus servizos de entre os que subministra unha gran morea de empresas europeas do sector foi a visita no mes de marzo dunha delegación de VTC ás instalacións que a empresa galega ten no Parque Tecnolóxico de Galicia , onde a firma finesa puído comprobar *in situ* o funcionamento real dos equipos de Egatel. Para a firma con sede en Ourense, a iniciativa sitúa a VLT nun potente mercado, o da TDT, estando previamente especializada en servizos de telefonía, banda ampla e televisión por fíos.

NovaXove convoca á comunidade internauta galega para a segunda edición do seu festival de música

O Certame NovaXove Music, que xa vai pola segunda edición e que consiste basicamente en dar a coñecer maquetas de grupos galegos noveis, inclúe fortes vínculos con Internet. O máis importante de todos eles ten que ver cos métodos empregados por Caixanova (que é quen organiza este festival, a través do seu servizo NovaXove, que se pode visitar en www.novaxove.com) para convocar á mocidade galega fronte a estas agrupacións e artistas descoñecidos: a través dunha votación na Rede. O obxectivo dos promotores do certame, amais de achegar unha palestra virtual, pasa por superar a cifra de participación de grupos do ano pasado, que foi de medio centenar. A nova edición do concurso presentouse hai uns días na Coruña, nun acto no que se incidiu na súa liña a seguir (aberta, di NovaXove, a todos os estilos e propostas) e nas súas bases.

Neste senso, cómpre sinalar que os grupos que queiran participar deberán enviar un correo electrónico a NX para "*a creación dun usuario específico que permita o envío dun tema en formato MP3 ó sistema informático do servizo, para a súa posterior publicación na sección de música"*. Posteriormente, o weblog deste usuario específico converterase na fonte de información do grupo dentro do portal de NovaXove "*cara ó resto do mundo*".

A partir de aí, os usuarios rexistrados do servizo web de Caixanova poderán levar a cabo as votacións. Cómpre sinalar que o prazo para a presentación de candidaturas fica aberto até o 1 de novembro, coincidindo co prazo para as votacións. O anuncio dos finalistas realizarase o 10 de novembro, e a final do certame está prevista para o 23 de novembro, nun concerto en Santiago no que participarán os catro conxuntos ou artistas máis votados.

O premio consistirá (entre outras cousas) na gravación dun CD musical ou multimedia un estudo profesional de Galiza, amais dunha xira de promoción polas principais salas da nosa terra.

Ábrese á participación colectiva o blog da xuntanza *Pobre Mundo Rico*

A Rede pode ser hoxe unha rúa ampla para mobilizarse. Unha praza na que bater forte contra a inxustiza presente en todos os niveis da sociedade e sen excepción. Este é o espírito que semella alumear o blog galego pobremundorico.org, posto en marcha polo Club Internacional de Prensa co fin de dar a coñecer o Simposio Internacional sobre Pobreza e Desigualdade no Mundo do mesmo nome que se desenvolverá ó longo dos meses de outubro e novembro en diferentes cidades de Galiza.

O blog, que coma o Simposio en si mesmo está aberto á comunidade internacional de fala lusófona e hispana, vai dirixido tamén "*a promover a implicación social a través das opinións, propostas e demais achegas que dende calquera país do mundo se queiran facer*". Con este motivo, o de acadar un obradoiro de traballo con múltiples sedes virtuais, o CIP adoptou o formato de caderno colectivo, aberto á participación de organizacións, colectivos ou persoas a título individual.

Google: o lugar de traballo soñado para os estudantes universitarios europeos

Google, ademais do buscador mellor inserido nos miolos da gran maioría dos internautas (hai internautas que pensan que Google é o mesmo cá Rede, e viceversa), semella estar presente (tamén) nas oracións dunha boa parte dos futuros demandantes de emprego do planeta. Dito doutro xeito: todo o mundo devece por traballar en Google, cada enquisado achegando a súa visión particular do "paraíso": para os galegos e para as galegas, é probable que Google sexa un lugar onde só chova mentres traballamos. Sexa como sexa, para unha boa parte dos estudantes de novas tecnoloxías Google maniféstase como o espazo de traballo que achega meirande calidade de vida e meirandes opcións para a creatividade e a innovación.

Polo menos, así o reflicte un estudo da firma sueca Universum, que dende hai doce anos realiza enquisas ós licenciados TIC co obxectivo de saber cales son as empresas nas que devece por traballar. Como diximos, Google figura en primeiro lugar, seguido de Porsche, Ferrari, IBM (que o ano pasado figuraba no primeiro posto do *ranking* de "paraísos" laborais), Airbus, BMW, Siemens, Audi, Sony e Nokia. Máis concretamente, o buscador creado por Sergey Brin e Larry Page foi salientado como primeira opción polo 17% dos 8.000 estudantes convocados en 100 universidades europeas.

Fedecon e Fundetec achegan o sector téxtil á Sociedade da Información

A Federación Española de Empresas da Confección (FEDECON) e máis a entidade Fundetec veñen de asinar un convenio de colaboración polo que desenvolverán accións que fomenten o desenvolvemento da Sociedade da Información. Ademais, ambos organismos comprometéronse a difundir as vantaxes de empregar as novas tecnoloxías entre as *pemes* do textil e a confeccionar e realizar accións conxuntas de asesoramento naquelas materias relacionadas coa introdución das TIC neste ámbito.

A primeira destas accións concrétase na realización do *Primeiro Obradoiro Nacional de Tecnoloxías aplicadas ó Sector Téxtil e da Confección* (o 25 de outubro en Valencia).

O futuro do *cibercafé* chámase Manga Kissa

Hoxe en día os *cibercafés* semellan máis unha sorte de empresa en extinción. A chegada das redes WIFI, a banda ampla nas casas e a baixada nos prezos dos ordenadores fan que os *cibers* sexan xa case coma as cabinas telefónicas, un servizo de emerxencia para cando non atopamos outra solución mellor. Porén, en Xapón algúns seareiros do cómic e a informática (polo visto, por alí tamén os hai de abondo) decidiron combinar o concepto das "manga kissa" dos finais dos 70 cos *cibers* dos 90, e o resultado foi un novo –e completo- híbrido, que podería resumirse como unha cafetería (*kissaten*), con cómics (manga) e computadores con conexión á Rede (*cibers)*.

Mais a cousa non remata aí. Incorpórase a esta oferta un cubículo que, segundo as súas prestacións (ordenador, consola de xogos, cadeira, sofá ou até *tatami* para botar unha soneca) e o seu tamaño (hainos individuais, dobres e para grupos) varía en prezo. Mesmo moitos *Manga Kissa* inclúen a opción de facer uso dunha ducha, que vén tarificada a maiores. Case me esquece engadir que dentro do local atoparemos máquinas de bebidas non alcohólicas, como refrescos, café, sopas, e infusións totalmente de balde, ademais de ter acceso ás coleccións de películas, CDs de música e xogos do local.

As trasnadas dos *Jackass* chegarán as consolas en setembro

Finalmente a versión do xogo da xa célebre serie *Jackass* (logo convertida en película), chegará as consolas do mundo no vindeiro mes de setembro. Serán preto de 40 diferentes probas e escenarios para tentar que os personaxes da serie fagan (ou se fagan) o meirande dano posible. As probas xa míticas, coma o tiro ao colega co rifles de *paintball*, o as *impredecibles* patadas nas partes baixas, combinadas con algunhas novas -coma unha carreira na neve con refrixeradores-, estarán dispoñibles para Playstation2, PSP e Nintendo DS.

Segundo os comentarios dalgunhas páxinas (vémolo en www.jackassthegame.com) dedicadas a videoxogos, a acción non ten fin, as animacións están ben acadadas, e o xogo conta coas voces orixinais de Knoxville e compañía. Malia todo, o guión do xogo semella ser pobre. De feito, descríbese como unha combinación de minixogos, o que, por outra banda é o mesmo concepto que levou a esta atípica serie as pantallas da MTV.

O ITG desenvolverá a base de datos da construción de Euskadi

Logo de pechar un acordo co Departamento de Vivenda e Asunts Sociais do Goberno Vasco, a Fundación Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG) vai asumir o deseño e posta en marcha da Base de Prezos Oficial de edificación desta devandita comunidade, logo de o goberno vasco avaliase polo miúdo a experiencia da entidade galega na creación de solucións tecnolóxicas previas e semellantes. A Base de Datos da Construción en Galicia, que agora servirá de exemplo a seguir polas institucións de Euskadi, vén de cumprir dez edicións servindo como ferramenta imprescindible para técnicos e empresas do ámbito da edificación, arquitectos, enxeñeiros, deseñadores de interiores, promotoras ou unidades técnicas das distintas administracións da nosa terra.

Neste senso, a Xunta de Galicia, a través da Consellería de Vivenda e Solo, vén de renovar o seu compromiso coa Fundación Instituto Tecnolóxico de Galicia para potenciar unha Base de Datos que favoreza o desenvolvemento de produtos innovadores na construción a partir do compendio de máis de un millón de referencias básicas para a elaboración de presupostos de obra.

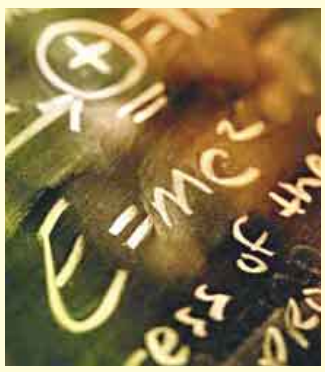
A devandita Base de Datos da Construción en Galicia é, a día de hoxe, *"unha das máis consultadas do sector a nivel nacional"* e segundo os responsables da Fundación que a leva a cabo, *"suscitou interese noutras moitas comunidades como a vasca"*, á que agora lles servirá para o desenvolvemento do seu traballo cotiá.

O USB sen fíos convértese nunha realidade con seis produtos oficialmente aprobados

Hai un días, seis novos produtos obtiveron a aprobación da certificación oficial do *Certified Wireless USB*, inaugurando deste xeito unha nova xeración de periféricos sen fíos, que segundo os expertos, podería desbancar ó Bluetooth (sobre todo pola súa velocidade), á vez que substituír ó USB tradicional.
A nova tecnoloxía "*preservará a funcionalidade*" do devandito estándar, e, segundo os seus responsables, "*cubrirá os requirimentos de todos os periféricos e dispositivos electrónicos e móbiles*".
Entre os novos produtos que contan co visto bo do Foro de Implementación do USB (*USB Implementers Forum*) atópanse o DUB 2240, un *hub* fabricado por D-LINK que permite a conexión de até catro dispositivos USB, e que, xunto co adaptador DUB1210 -que fai de emisor e receptor do mesmo-, foron os primeiros produtos en obter a dita certificación. Ademais destes dous desenvolvementos, os fabricantes de D-LINK completan a súa oferta co D-link DUB 9240, unha completa solución que achega tanto o adaptador coma o *hub* de catro portos nun mesmo paquete.
Estes novos sistemas de conexión permiten até unha velocidade de transferencia de datos de 480Mb/seg, dentro dun radio de tres metros. No caso de que o porto e o adaptador *hub* estiveran afastados por máis de tres metros -e até un máximo de dez-, a velocidade roldaría os 110Mb/seg, e dependería ademais da distancia dos "obstáculos" que poderían atoparse entre conector e porto.
Lenovo, Dell, e IOGEAR tamén acadan o aprobado
Non só os devanditos produtos cumpriron co todos os requisitos precisos para obter a certificación e chegar ó mercado. Lenovo, Dell e IOGEAR súmanse tamén a listaxe dos primeiros desenvolvementos de USB sen fíos que poderían chegar axiña a milleiros de fogares e oficinas.

O portátil Dell's Inspiron 1720 e o Lenovo Thinkpad T61 tamén contarán co esta revolucionaria tecnoloxía en breve, ó igual cós adaptadores de IOGEAR; o Wireless USB HUB e o seu adaptador, de características semellantes ó que ofrece Dlink, e que sairán en breve á venda.

Innovación move ficha para convocar a máxima participación na Semana da Ciencia 2007



Xa se ve a Semana da Ciencia ó lonxe. Chegará en novembro e, unha vez máis, nin será só unha semana nin se falará unicamente de ciencia. De feito, as actividades (a celebrar en toda Europa) desenvolveranse en Galiza do 5 ó 18 de novembro e as cuestións a tratar son tan diversas que se precisan múltiples formatos e canles: cafés científicos, visitas guiadas, obradoiros, excursións, ciclos de cinema e teatro científico. En definitiva, a Semana da Ciencia xirará arredor do saber humano, de todo aquilo que ten beneficiado á nosa calidade de vida procedente dos centros de investigación e, tamén, de tecnoloxía (o tema que nos ocupa). Co obxectivo de que na nosa terra se espalle este coñecemento até onde sexa posible, a Consellería de Innovación (institución encargada da organización en Galiza) vén de convocar a todos os axentes sociais a participar nas súas actividades.

Neste senso, as entidades interesadas en participar teñen no sitio www.ciencia2007.es un espazo habilitado para rexistrarse. Poderán concorrer centros de investigación, universidades, asociacións cidadás, ONGs, administracións públicas, museos, fundacións, hospitais, empresas, etc.

Innovación, co obxectivo de "*ofrecer unha programación de calidade*", seleccionará as actividades que formarán parte da Semana da Ciencia en Galicia 2007 seguindo os seguintes criterios: adecuación aos obxectivos xerais da Semana da Ciencia en Galicia, gratuidade, interese científico e social, calidade e orixinalidade da proposta, adecuación á tipoloxía de actividades descrita e a participación activa do visitante na actividade.

O departamento que dirixe Fernando Blanco tamén se encargará de "*coordinar e asesorar aos centros participantes, promover e difundir mediante distintos medios publicitarios e informativos a Semana da Ciencia 2007 e as súas actividades e de xestionar a páxina web da Semana da Ciencia (www.semanadaciencia.org) con información de todas as actividades seleccionadas"*.

Expulsados de MySpace máis de 29.000 delincuentes sexuais rexistrados

A comunidade internauta en liña MySpace, propiedade do grupo News Corp., leva un tempo no punto de mira das autoridades por (sosteñen estas) terse convertido nun niño de nespras no que adolescentes e pederastas interactúan baixo a confidencialidade que outorga Internet, dando pé á sucesión de tráxicos desenvolvementos.

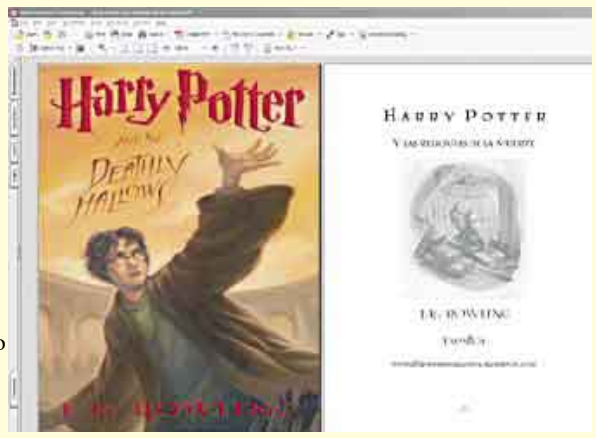
E non é para menos, xa que máis de 29.000 delincuentes sexuais agochábanse no servizo norteamericano de MySpace até seren expulsados pola compañía. Esta sociedade, que conta con 180 millóns de usuarios rexistrados en todo o mundo, anima agora a outros sitios semellantes a que fagan o mesmo, para tentar rematar cos delincuentes sexuais que empregan a Rede para achar e contactar coas súas posibles vítimas.

A petición de oito fiscais de Estados Unidos, a compañía comezou a investigar este tipo de casos en maio, descubrindo a máis de 7.000 condenados por delitos sexuais que empregaban o seu servizo; unha cifra catro veces superior á estimada nun primeiro momento.

Os 29.000 expulsados son só os individuos que se rexistraron co seu verdadeiro nome polo que *"estas cifras poderían incrementarse"*, segundo afirma o fiscal do Estado de Carolina do Norte, Roy Cooper, quen vén de presentar unha serie de propostas para acadar que estes

Publican unha tradución ó español do último libro de Harry Potter

Os seguidores das aventuras de Harry Potter están molestos co tratamento que lles dá a editorial que conta cos dereitos da obra de J. K. Rowling para España, e xa co anterior libro se botaran á Rede para facerse con versións do texto traducidas ó español. Agora non é diferente, e mesmo crearon un blog no que foron publicando os distintos capítulos que tamén se recompilaron nun ficheiro en formato PDF deixando constancia de que as barreiras xeográficas para a distribución cultural (de música, literatura e cine) carecen de sentido no mundo actual, de xeito que a tendencia ás estreas mundiais é moi recomendable.



A tradución do texto se realizou en grupo, para axilizar a operación, de xeito que a poucos días da aparición do libro británico en papel (que tamén se vende en tendas españolas) xa se pode ler nunha tradución pouco profesional en español (pero que chega para satisfacer a curiosidade dos seguidores do mozo mago que queiran saber cómo remata a súa saga literaria).
Neste momento o blog Spanish Hallows (http://spanishhallows.blogspot.com/) que ofrece o libro en español xa acadou máis de 800.000 visitas, e o feito de que publicasen unha versión nun único ficheiro disparará a súa difusión tamén a través de redes P2P, polo que o número de copias dixitais deste libro non oficial podería chegar a millóns.
Este tipo de colaboracións para dar lugar a traducións de textos é máis habitual do que se poida pensar, e mesmo hai grupos que empregan ferramentas tipo *wiki* para adaptar subtítulos de películas e series de televisión ó español o que non só é útil para unha tradución rápida, senón tamén para unha maior corrección, xa que uns usuarios poden corrixir os erros dos outros.

Os usuarios de todo o mundo poderán contribuír na creación dun vídeo sobre o funcionamento de Gmail

Google quere ilustrar o funcionamento do correo electrónico mediante un divertido vídeo, polo que chama á colaboración dos seus usuarios para crear un clip colaborativo no que calquera pode achegar unha peza de menos de 10 segundos no que se vexa un sobre de Gmail (o servizo de correo de Google) e no que se faga uso da creatividade e da orixinalidade para amosar o desprazamento do correo electrónico polo mundo.
Esta chamada de Google esta a ter moi boa resposta moi activa, e xa podemos ver como hai que se sube a un monociclo, a un tractor elevador ou mesmo homenaxean a Matt (que na súa web publicou vídeos bailando por todo o mundo) e simulan unha partida ó *Space Invaders* con etiquetas Post-It.
As achegas máis orixinais entregadas antes do 13 de agosto incorporaranse ó vídeo final, que se publicará na páxina principal de Gmail, de xeito que o poderán ver usuarios de todo o mundo.

Chuza! chega á súa história número 20.000

A popular web galega de recomendación de novas mediante un sistema de edición non xerárquico (baseado na colaboración dos seus usuarios), Chuza, vén de completar o impresionante número de 20.000 historias publicadas, só 220 días despois de chegar ás 10.000, o que dá unha estimación da intensa actividade que está a vivir este servizo web que estaría próximo ás 38 novas enviadas por día nos seus 530 días de vida.
Chuza conta xa con 1.672 usuarios rexistrados, publicou 42.978 comentarios, serviu para emitir 397.342 votos ás novas publicadas e nas últimas semanas supera as 200.000 visitas mensuais e as 7.000 visitas diarias.

En todo este tempo o servizo de Chuza non permaneceu estático, e así, o seu servizo de recomendación de novas foi incorporando funcionalidades adicionais que van dende o *chat* coñecido coma o Fedello ata a adaptación para a súa correcta visualización en móbiles pasando por un sistema de mensaxes curtas (Chíos) que lembra a Twitter, e que está a ter bastante éxito entre os usuarios habituais desta plataforma informativa social.

O galego está máis presente nos blogs que nos medios tradicionais segundo un estudio do Consello da Cultura Galega

Esta semana a Sección de Comunicación do Concello da Cultura Galega presentou o informe *A Comunicación en Galicia 2007* no que 20 expertos analizan os cambios do hipersector galego durante os últimos 2 anos, relatando dende a chegada da prensa gratuíta ata a consolidación da Internet coma soporte de acceso á información. Tampouco esquecen a implantación da TDT (e as súas polémicas concesións de licenzas).
No tocante á lingua, Xosé López García, coordinador do informe, destacou que pese a que se estea a multiplicar a oferta de medio só poden "*destacar a aparición do xornal gratuíto LV, do grupo El Progreso, integramente en galego, e tamén o incremento de cadernos de bitácora persoais na Internet, o que significou o salto da lingua galega das páxinas institucionais ao seu uso público, voluntario e individual na Rede*".
Dende Vieiros tamén quixeron destacar do informe o feito de que o galego teña máis presenza no mundo dos blogs que nos medios tradicionais, algo que non parece cambiar co tempo, de xeito que a nova lingua se limita a uns poucos medios, de xeito que é a cidadanía a que dá un pulo ó galego.

GZnación renova a súa páxina web

Coa chegada do verán a publicación GZnación acolleu a un novo director, o doutor en Xornalismo Marcos S. Pérez, coñecido polas súas colaboracións noutros medios dixitais e, especialmente, polo seu blog Zerovacas. Este cambio de dirección foi só o adianto dos moitos cambios que agardan a esta web que quere mellorar a súa usabilidade, así como a variedade e orixinalidade dos seus contidos, o que vén de concretarse coa estrea dunha nova interface, un novo deseño da súa web realizado por Abertal, convertendo a GZnación nun medio máis vivo, máis participativo e máis próximo ós cidadáns galegos.

A publicación ábrese así a que os lectores poidan enviar a súas novas, denuncias, fotografías e convocatorias por correo electrónico, e tamén inaugura o espazo aberto GZDebate, no que cada semana se debaterán temas de interese.
Nas vindeiras semanas iranse incorporando a GZNación novos colaboradores e blogueiros que contribuirán a enriquecer os seus contidos dando maior variedade temática dende distintas perspectivas grazas á pluralidade que busca este medio que tamén persegue servir de reflexo da actualidade das comarcas e concellos do rural galego, destacando que a comunidade galega está composta por moito máis que 7 grandes cidades.

Elton John propón pechar Internet para salvar a música e as relación interpersoais

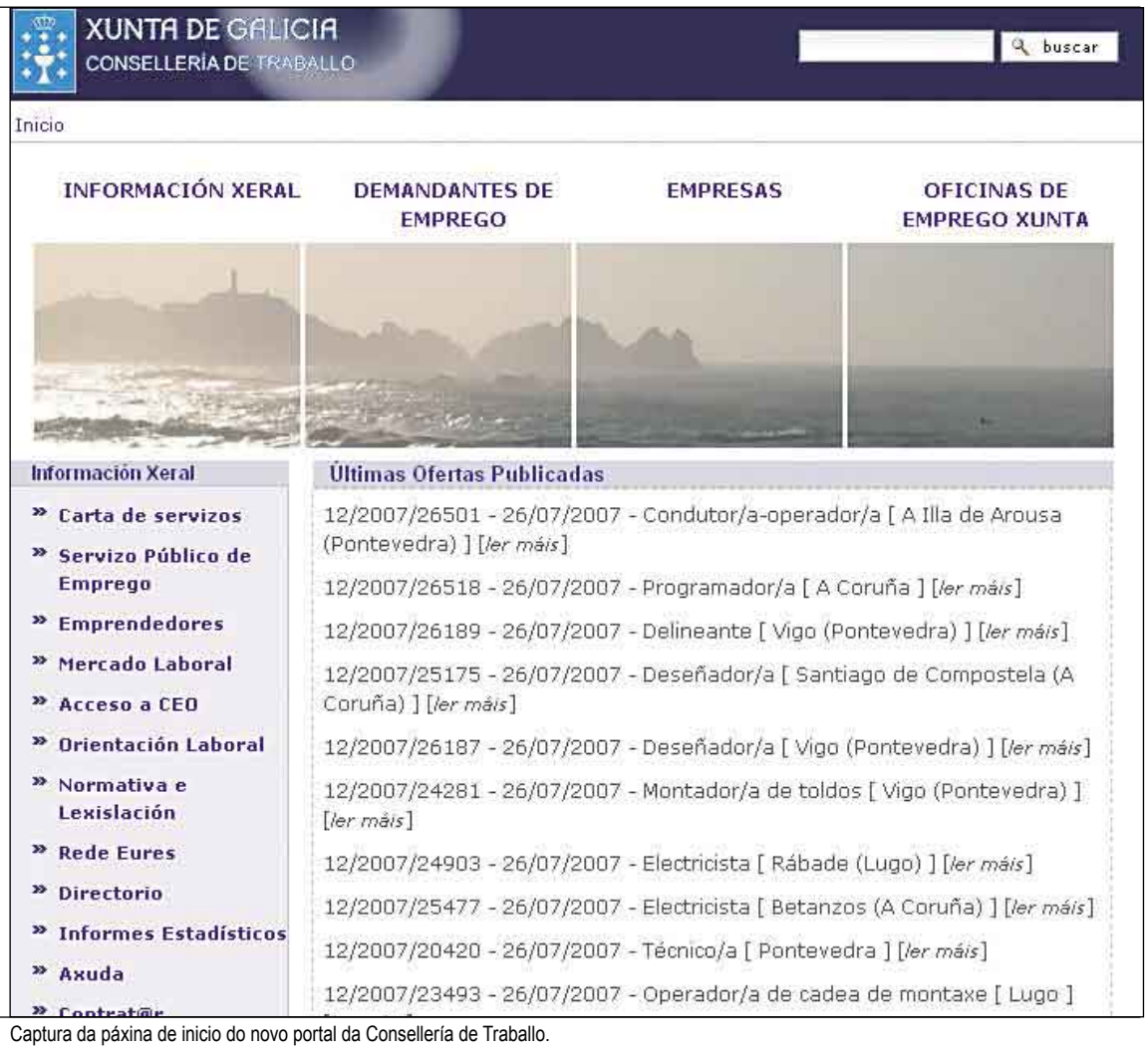
O coñecido -e recoñecido- músico Sir Elton John non deixa de sorprender a seus seareiros. O artista, quen hai uns meses puxo a disposición do público toda a súa discografía para a descarga dende a rede (legal e pagando por ela, claro), vén de pedir agora que se "peche" a rede de redes, xa que a popularidade de Internet está a destruír a industria musical e as relacións interpersoais.

"Internet fai que a xente deixe de comunicarse e de atoparse, e evita que se creen cousas" dixo o inglés, segundo informan varios xornais en liña, e non conforme con isto engadiu que agora os artistas "*sentan nas súas casas e crean os seus propios discos, que algunhas veces están ben, pero que no ten una visión artística a longo prazo*".

Segundo o comentado polo sitio10musica.com, as escasas vendas do seu último CD posto no mercado (100 mil copias) poderían ter influído nas declaracións do músico, quen tamén lle achacou á Rede un desgaste nas relacións interpersoais e propuxo como resposta ó fenómeno de Internet que "*saiamos ás rúas, marchemos e fagamos protestas, en troques de sentar na casa e meternos nos blogs*". Neste (segundo 10musica) exemplo de publicidade de balde só faltou que o home do piano engadira: "*O blog é o opio dos pobos*" e "*industria musical ou morte*" para un efecto nos medios aínda máis rechamante.

Menos tempo e esforzos na procura de emprego

A Consellería de Traballo presenta un novo portal que permite realizar trámites a través da Rede



Captura da páxina de inicio do novo portal da Consellería de Traballo.

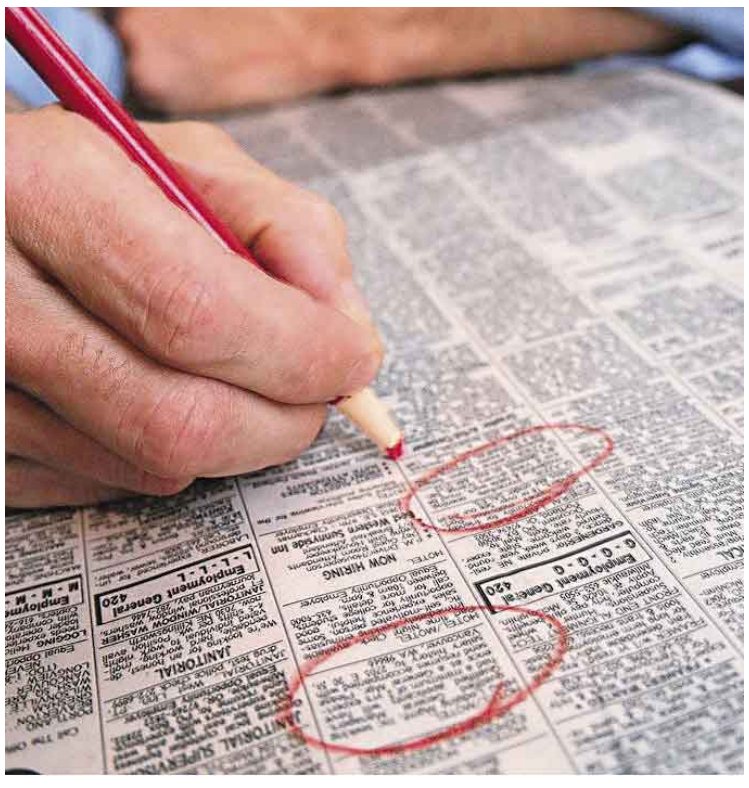
REDACCIÓN

Co fin de reconducir o funcionamento das oficinas de emprego á Rede e intensificar, deste xeito, a atención personalizada ó desempregado (sen que este se teña que desprazar de xeito continuo até as instalacións do Servizo Público de Emprego de Galicia), a Consellería de Traballo vén de presentar o novo Portal de Emprego (emprego.xunta.es), unha ferramenta dixital que permite realizar por Internet certas xestións que até o de agora se tiñan que facer sen alternativa posible nas oficinas do organismo público.

Traballo aposta así por un novo modelo de xestión das demandas de emprego centrado nas propias oficinas, que facilitará as tarefas de procura de emprego dos demandantes poñendo en contacto directo ós empresarios cos posibles traballadores. Entre outras cousas, este portal permitirá tamén a automatización da renovación da demanda, a xestión de información e solicitude de formación ocupacional e continua, a modificación de datos do currículo e o acceso e presentación a ofertas de emprego.

O conselleiro de traballo, Ricardo Varela, estableceu como obxectivo desta ferramenta *"a atención eficaz e de calidade, de cara a incrementar progresivamente as taxas de intermediación laboral"* e baixo esta premisa, a devandita Consellería pretende estender ó longo de 2007 os itinerarios personalizados de inserción aos demandantes que o precisen así como dotar ó Servizo Público de Emprego *"do persoal necesario para o cumprimento das súas funcións"*.

Esta ferramenta suporá, a fin de contas, considerables vantaxes e aforro de tempo tanto para os demandantes como para os empresarios e as propias oficinas de emprego, que poderán mecanizar tarefas e axilizar trámites.


Lector dun xornal procurando ofertas de emprego, vista en Google.

Vantaxes para todos: empresas e demandantes

Ó longo de 2006 déronse de alta nas oficinas de emprego de Galicia, 314.919 persoas, e de baixa 308.599. Deuse un promedio de 161.276 parados inscritos, tramitáronse 93.463 ofertas de emprego, rexistráronse 857.594 contratos e seleccionáronse 26.517 alumnos para cursos de formación. Todas estas cifras non fan máis que amosar o volume de traballo que desenvolven as oficinas de emprego da nosa comunidade cada día. Aínda así, a función primordial do Servizo Público de Emprego é a intermediación entre os demandantes que se inscriben para atopar un traballo e os empresarios que precisan de traballadores, tarefa que o novo portal de emprego facilita considerablemente ó establecer como principal obxectivo, *"a atención eficaz e de calidade de cara a incrementar progresivamente as taxas de intermediación laboral"*.

A Consellería de Traballo investiu nesta ferramenta dixital preto de 300.000 euros, coa finalidade de contar cunha "canle aberta de relación" entre o Servizo Público de Emprego, o demandante de emprego e as empresas.

Os principais servizos que aportará o portal ós distintos interesados son:

· Para os demandantes

Poderán modificar ou imprimir o seu currículo, de tal xeito que o interesado pode intervir directamente nestas tarefas. Ademais, terán á súa disposición (sen desprazarse do seu fogar) servizos de orientación laboral e de formación ocupacional, e poderán comprobar a dispoñibilidade e renovación da súa demanda de emprego.

Tamén poderán facer uso dunha axenda persoal de citas e intercambiar mensaxes coa súa oficina.

· Para as empresas

Os empresarios poderán introducir as súas propias preofertas de traballo sen ter que acudir ás oficinas físicas. Asemade, poderán imprimir persoalmente os currículos dos candidatos á oferta, introducir os seus propios códigos de selección de empresario e consultar ou pechar as ofertas.

· Para as oficinas de emprego

Os empregados do Servizo Público de Emprego de Galicia poderán comunicarse cos demandantes de emprego de xeito individual ou masivo para informalos de aqueles eventos de interese para eles. Ademais, grazas a este novo portal, poderán mecanizar de xeito automático os datos e mediante un sistema de identificación, terán un único punto de entrada.

Esta plataforma dixital estará preparada para o enriquecemento dos servizos existentes, para a integración doutros servizos prestados ou para a xeración e a incorporación de novas prestacións.

Coa finalidade de que poida ser empregada por tódolos demandantes nun futuro próximo, Traballo está a preparar un plan de alfabetización informática para aqueles que o precisen.

Instalación de Puntos de Información Dixital (PID)

Durante a presentación desta nova ferramenta, o conselleiro de Traballo, Ricardo Varela, manifestou o seu compromiso coa dotación ao Servizo Público de Emprego *"do persoal preciso para o cumprimento das súas funcións"* para eliminarlle as xestións exclusivamente burocráticas e permitir que o persoal poida dedicarse máis á intermediación. En relación con este obxectivo, o dito departamento da Xunta levará a cabo a instalación de máis Puntos de Información Dixital (PID) nos concellos distantes da oficina de emprego que lles corresponde.

Na actualidade hai 136 PID instalados en toda Galicia e ó longo deste ano serán instalados outros 62 para incrementar os servizos de atención ós demandantes en toda a Comunidade. Mediante este equipamento, tódolos usuarios que teñan habilitada a súa pegada dixital, poderán renovar a demanda de emprego en calquera PID sen ter que achegarse ata a súa oficina habitual.

Imaxes do deus Belenus, vistas en Kernunnos.

Belenus, novo chanzo na procura do computador libre

O colectivo galego AGNIX vén de presentar un proxecto encamiñado á creación dun equipo sen fíos, de software aberto e sostible no enerxético

REDACCIÓN

A última edición do Festigal, a alternativa laica ás lerias xacobeas da capital de Galiza no Día da Patria, serviu para lembrarnos ós asistentes unha serie de cousas, ou acaso para subliñalas con trazo nidio: 1º Asistir a un festival de música de balde con grupos de primeira é un privilexio que debe ser tido moito en conta. 2º A música en vivo, a arte, as actividades teatrais, a artesanía e o software libre fan boa mestura. 3º A banda Kroke podería estar tocando catro horas seguidas e, aínda así, sabería a pouco. Sexa como sexa, e xa que isto é unha revista de novas tecnoloxías, cómpre facer fincapé nalgunha das propostas que por alí se presentaron, concretamente no espazo reservado ó *open source*, que contou (por certo) con "emisión" en directo para os internautas. Neste senso, sinalar que a embaixada a prol do software libre foi completiña e cumpridora: acudiron membros de GALpon (os máis madrugadores ?), Compostela Wireless, GLUG, Inestable e AGNIX (Asociación Galega Usuarios GNIX).

Este último grupo presentou o Proxecto Belenus, unha interesante iniciativa de código aberto desenvolvida co punto de mira do que ben podería ser o equivalente do software libre no eido da enerxía: as fontes de subministro limpas e sostibles.

Trátase pois dunha plataforma de conexión á Rede innovadora, tanto polo feito de abranguer dous mundos finalmente compatibles (os devanditos), como pola súa "arela" de independencia: independente do subministro eléctrico convencional e mesmo dos fíos polos que decote vén a Rede. E todo iso sen renunciar á banda ampla. Segundo explica máis polo miúdo a comunidade AGNIX na súa web, "*pensamos nunha máquina con conectividade Wan fornecida pola rede UMTS, ou pola rede Wimax, no seu caso; unha máquina que non precise de cabos, nin de datos, nin de electricidade; unha máquina alimentada polo sol, ou polo vento*".

A idea do proxecto, en contra do que se poida pensar a simple vista (tendemos a pensar que o que opera con enerxías alternativas ten que ser, por forza, menos completo có que vén polos enchufes convencionais) é non renunciar ás vantaxes e posibilidades da banda ampla, imprescindible xa para tirar proveito das vantaxes da Sociedade da Información. O proxecto Belenus está deseñado para dar como resultado un computador tan completo coma calquera outro, e que sexa quen de levar a cabo calquera función que lle pidamos, "*dende recoller de datos de calquera tipo de sensor electrónico, até operar como nodo de comunicacións nunha estrutura de rede máis complexa*", sinala o colectivo AGNIX.

En breve agardamos achegar máis información sobre a iniciativa. Polo de agora, sempre podemos botar unha ollada nestas ligazóns:

· www.agnix.org
· breogan.agnix.org
· www.festigal.com

Belenus, fillo de moitos pais

Co fin de achegar un pouquiño máis de luz sobre os achados que implica o proxecto Belenus, fixémoslle chegar a Roberto Silva "Goretoxo" (membro de AGNIX e principal artífice do desenvolvemento en cuestión) unha pequena escolma de preguntas, dúbidas sen resolver, rúas sen saída aparente. Silva tivo a ben facernos de guía, poñéndonos ó tanto das orixes da plataforma (que, como toda plataforma de *open source* que se prece, ten moitos pais para velar por ela e aprenderlle a camiñar). En boa medida, cóntanos "Goretoxo" na entrevista que segue, a idea era aproveitar o ruxerruxe que sinala a unha baixada dos prezos das conexións móbiles de datos e máis a aposta xeralizada no eido da informática polo baixo consumo (non son tempos estes para estragar a enerxía).

-Quen son os pais da "criatura"?

-O proxecto Belenus é fillo de moitos pais, aínda que a faísca no nacemento é minha culpa. Alá polo inverno pasado xurdiron rumores de baixada de prezo nas conexións móbiles de datos, e pensei que era tempo de comezar a empregalas para os lugares nos que non chegan outros tipos de conexión. O asunto de baixo consumo, os sistemas "embebidos" e demais novidades son cousas que están no ambiente. Igual có solar. Na etapa inicial presentei o proxecto en AGNIX, e axiña tiven xente con máis conhecimentos de electricidade e electrónica cós meus botando unha man. Nos últimos tempos, estamos a contar coa axuda doutras asociacións de software libre da Galiza, coma os Amigus de As Pontes, que nos deixaron un kit solar completo (paneis, baterías e reguladores de carga) para facer as probas.

-Indo ó gran: que é o que queriades dándolle "vida"?

-Un chisco esta explicado na web do proxecto: "O obxectivo deste proxecto é idear unha plataforma de conexión a Internet, de banda larga funcionando con software libre e alimentada por enerxías renovábeis".

-Temos moita curiosidade por saber como funciona a plataforma e, por extensión, o computador. Como se abastece de enerxía? De onde provén?

-Pois basicamente do sol. O consumo do sistema é moi pequeno, polo que cunha placa solar pequerrecha abonda podemos darlle a enerxía que precisa. Pero aínda estamos no momento de facer eses cálculos. Cando os tenhamos completos, habemos publicalos.

-Como foi a resposta dos asistentes ó Festigal perante este proxecto?

-Moi boa. Temos moita curiosidade polo tema da enerxía solar, e estamos moi abertos a novidades. Mesmo diría que estamos a agardar novidades nese sector.

-Cara a onde queredes chegar con el? Asumides que nun futuro podería distribuírse entre as comunidades de usuarios da Rede?

-O proxecto Belenus nace coa finalidade de achegar a documentación precisa para que calquera persoa cuns pequenos (moi pequenos) conhecimentos de informática e electrónica poida construír o seu propio aparello. No intre en que tenhamos rematada esa documentación, e sexa pública, o proxecto Belenus terá o seu traballo rematado. Despois poderán vir individualidades, colectivos, empresas, administracións, ou quen queira, e coller esa documentación para facer os seus propios proxectos, para o que queiran. O noso pensamento aseméllase moito ao do software libre: compartir, modificar, redistribuír; pero en lugar de software, conhecimento...

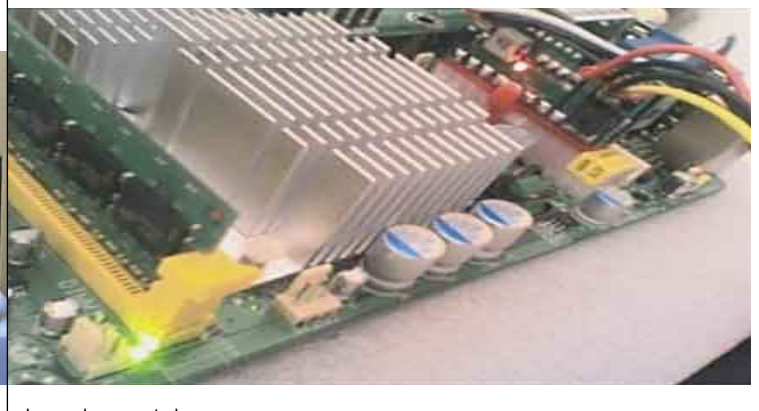
-Por que o seu nome, "Belenus"?

-Belenus era un deus solar dos antigos celtas, asociado co sol.

O deus do sol da mitoloxía celta

Segundo se conta na Wikipedia, Belenus (tamén coñecido como Belinus ou Belenos) é un deus da mitoloxía celta, moi vinculado a Galiza ó ser fillo de Breogán, segundo as lendas. O seu nome ten procedencia irlandesa, gala e asturiana e significa "brillante", "escintilante", e designaba a un deus da luz. As festas irlandesas chamadas "Baltené" teñen a súa orixe no culto a esta divindade. En Asturias hai topónimos directamente relacionados con este deus, como por exemplo o da localidade de Beleño, no concello de Ponga.

Vista lateral do equipo.



Luces do computador.

Correos electrónicos: manual de supervivencia

Metémonos de cheo nos usos e desusos dun servizo que xa conta con máis de 1.300 millóns de usuarios e que, dependendo de como se empregue, pode facilitarnos a vida... ou estragárnola

R.N.

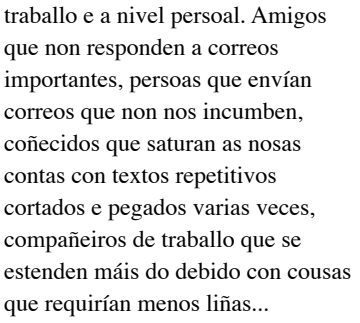
Con trinta e tantos anos de vida, o correo electrónico é na actualidade unha das ferramentas máis populares e útiles de toda a Rede, sobre todo para manter relacións interpersoais e comunicármonos *atemporalmente* con outros internautas. Erguernos, ducharnos, almorzar (só os mais madrugadores), limpar os dentes e ir a traballar son rutinas que preceden a outra ben afianzada xa no traballador de calquera oficina con Rede: revisar o correo electrónico. Unha vez que abrimos as nosas contas, non hai quen nos quite de perder un mínimo de 15 minutos eliminando lixo, publicidade encuberta ou as típicas cadeas de mensaxes (enviadas decote por "amigos" que non teñen máis tempo para escribir un par de liñas e interesarse por como che vai a vida dende a última cadea que crebastes, segundo a cal, polas súas advertencias, deberías estar vivindo unha racha de mala sorte, sen amigos, sen sexo, sen diversión e con menos pelo cós Matamoros). Tamén hai quen envía vídeos paveros, ligazóns a webs "interesantes", monólogos e brincadeiras. Entón, os 15 minutos iniciais convértense nuns 30, que se estenderán até os 40 se ese día te podes permitir o luxo de saír máis tarde ou non comer para deixar o traballo feito.

É o que ten Internet, que "engancha". O ser humano caracterízase por ser un ser social, e diferénciase das demais bestas pola súa capacidade de "razoamento", capacidade que, segundo algunhas teorías psicolóxicas maniféstase por medio da linguaxe. É dicir, pola habilidade de comunicarse, que lle permite ó home exteriorizar os seus pensamentos. Se aínda por enriba -grazas ó e-mail-, tanto o emisor como o receptor non precisan estar de corpo presente para comunicárense, esta tarefa é infinitamente máis sinxela e práctica pero se cadra moito máis rutinaria.

Hoxe, a verdade é que malia que nalgúns sectores da sociedade o e-mail aínda soe como algo moderno de máis que non dá suplido ó fax, aquel forma parte da nosa vida laboral e, sen el, hai poucos negocios e empresas que poidan manterse a flote no mercado, xa que por algo segue a ser, logo de tantos anos, a aplicación estrela de Internet.

Como non podía ser doutro xeito, unha ferramenta de comunicación con máis de tres décadas de historia ten tras de si unha liña evolutiva, ó igual que as persoas que a usan, que pasaron de ser traballadores especializados e cualificados a converterse nunha parte importante da Sociedade da Información. O e-mail comezou como un servizo para que os traballadores dunha empresa con LAN traballasen xuntos, compartisen experiencias e intercambiasen ideas e proxectos. Co tempo, fíxose posible acceder de xeito remoto. É dicir: sen estar conectados á Rede interna (intranet), mediante unha liña telefónica e un módem, e, anos despois, o servizo de correo electrónico pasaría a ser o que é hoxe: unha ferramenta empregada por máis de mil trescentos millóns de persoas, que achega a posibilidade de enviar cancións, clips de vídeo, fotos, debuxos, documentos ou presentacións en grandes cantidades (até 600 megas de arquivos adxuntos nalgúns casos) ou manter contacto con millóns de internautas sen despegar as mans do teclado.

Hoxe, aínda que o correo electrónico está xa moi estendido en todas as empresas, non se aproveita ó cen por cen o seu verdadeiro potencial. Por norma, descoñecemos as súas posibilidades e non sabemos tirar todo o partido



que nos ofrece, pero, así e todo, facilita de xeito considerable a nosa xornada, tanto a nivel profesional como persoal. Ou iso tiñamos pensado, até que comezaron a chegar os estudos que dicían exactamente o contrario. Segundo unha enquisa de PalmOne sobre 750 traballadores de empresas en cinco países europeos (España, Reino Unido, Francia, Alemaña e Italia), o e-mail é fonte habitual de conflitos no entorno laboral e faille perder moito tempo ó traballador.

Normas de emprego intelixente e produtivo

Se cadra non todas, pero algunha das faltas citadas no estudo devandito de PalmOne (véxanse os "sete pecados capitais" do uso do correo electrónico) téñennos afectado algunha vez tanto no traballo e a nivel persoal. Amigos que non responden a correos importantes, persoas que envían correos que non nos incumben, coñecidos que saturan as nosas contas con textos repetitivos cortados e pegados varias veces, compañeiros de traballo que se estenden máis do debido con cousas que requirían menos liñas...

Para paliar estes problemas e empregar o correo electrónico de xeito "máis intelixente e produtivo", cómpre seguir unha serie de normas ou (mellor dito) consellos.

· Confirma sempre a recepción. Asegúrate de contestar antes de 24 horas ós correos transcendentes, aínda que sexa só para dicir que agora estás ocupad@ e que contestarás máis adiante.

· Non fuxas do asunto. Se non podes dar unha resposta satisfactoria inmediata, avisa ó remitente. Non serve para nada ter que finxir que non recibiches un correo só porque non lle emprestaras atención no seu intre.

· Non deas nada por sentado. Se é preciso, chama e asegúrate. Se un correo é urxente, avisa do seu envío mediante unha chamada para falar do tema, aclarar o que haxa que aclarar e facer ou fixar un prazo realista.

· Vai ó gran. Aínda que en certa maneira se asemelle, non se trata dunha campaña antiacné; significa que debes decidir por adiantado o que queres dicir exactamente e que limites o número de elementos ó mínimo posible. Canto máis longa sexa a túa mensaxe, menos probabilidades terás de que a lean.

· Elixe os destinatarios con tino. Se tes que enviar un correo a unha lista de persoas, inclúe só a aquelas ás que lles afecte o asunto co fin de non amolar a persoas alleas ó tema. Para acelerar as respostas, escribe directamente a cada individuo afectado.

· Devagar e con boa letra. "O ben feito ben parece" dicía sempre miña avoa e non lle faltaba razón. Para todo e máis para o trato directo con terceiros, a falta de tempo ou o desleixo non debe servir de escusa para enviar textos con grallas. Revisa os correos, mantén o respecto e comproba os erros de composición e de presentación.

· Evita os xuízos precipitados. Algúns correos poden resultar ofensivos a primeira vista, pero, ó ollalos en fite vemos que só están mal escritos ou con présa. Non respondas cando esteas enfadad@ ou emocionalmente ferido, xa que os correos quedan arquivados e unha resposta ofensiva ou desconsiderada pode ter consecuencias negativas.

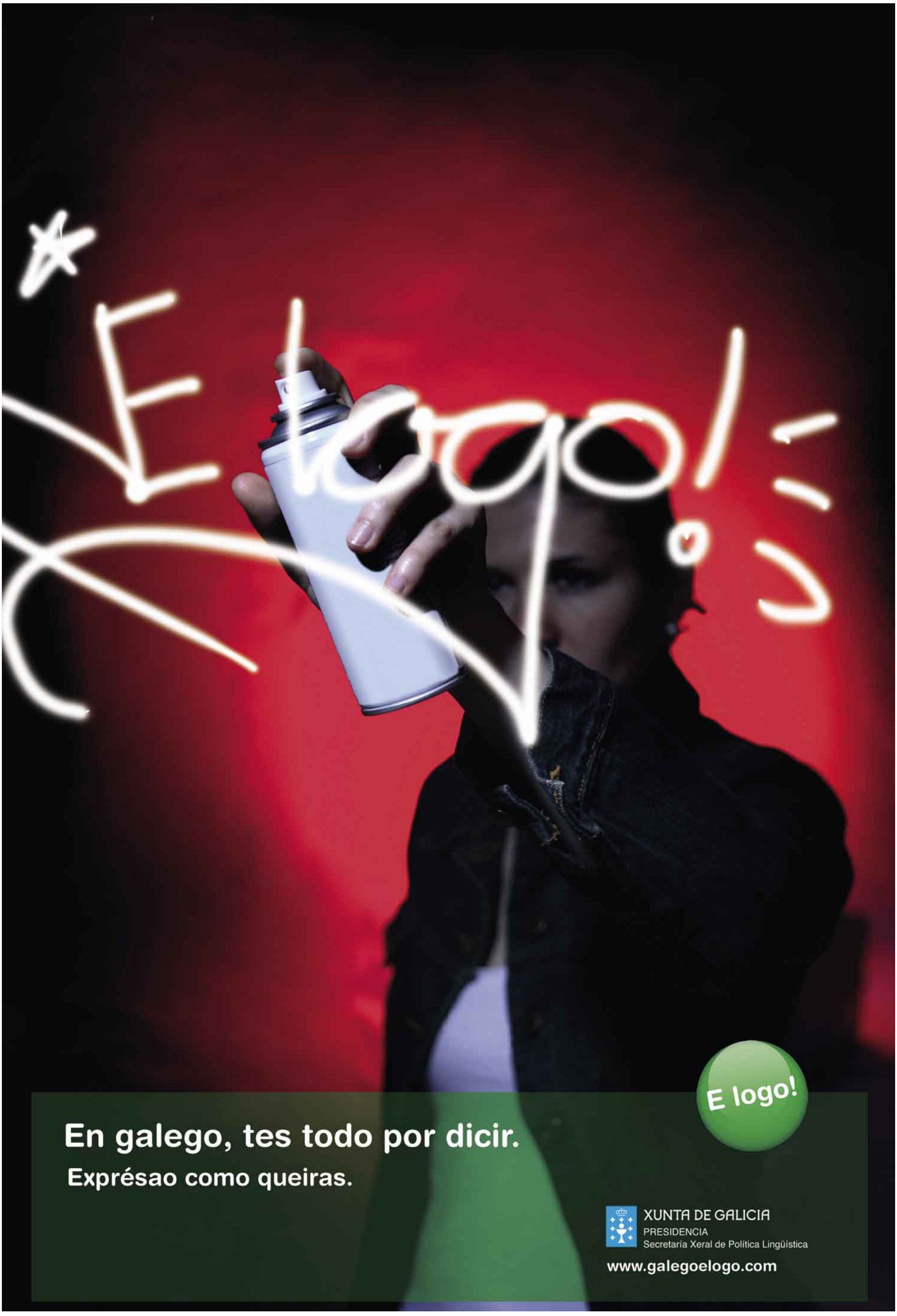
Precaución cos correos sospeitosos

Se amais de ter en conta estas normas devanditas, abstémonos de abrir arquivos enviados por estraños, evitamos enviar anexos que poidan ser redactados dentro do mesmo editor da mensaxe, temos precaución coa información sospeitosa e ordenamos as mensaxes en cartafoles ou con etiquetas, ben seguro que este servizo nos vai facilitar as tarefas diarias aforrándonos moitos cartos e crebadeiros de cabeza. Iso si, cómpre non responderlle xa a todos cantos nos envían correos por mor de non deixar para mañá o que se poida facer hoxe. É ben sabido que responder ó correo non solicitado (*spam*) é un xeito de incrementar a cantidade de correo lixo, xa que lle indica ó remitente que a conta é lida. As mensaxes non desexadas, conteñan ou non virus, deben borrarse sen máis, aínda que, a día de hoxe, os filtros de *spam* da gran maioría dos servidores operan de xeito aceptable.

Agora ben, como toda precaución é pouca, para enviar un correo a unha listaxe longa de persoas evita o campo "Para", xa que estarás a contribuír a que estas persoas reciban máis correo non solicitado. Emprega pois o campo "CCO" de copia oculta e, deste xeito, amais de evitar o *spam* nas súas contas, non darás a coñecer o seu enderezo a terceiras persoas incluídas nos destinatarios.

Se, por último, malia levar a cabo todas estas recomendacións, cabe a posibilidade de que un virus camuflado che infecte a conta na que tiñas datos insubstituíbles, fai unha copia de seguridade do correo cada tres ou catro meses ou garda nun CD ou DVD os datos que desexes conservar, xa que non che levará máis de dez minutos e agradeceralo durante meses ou anos.

Empregando o e-mail con cabeza e precaución, vemos que este pódenos axudar a levar a cabo unha morea de cousas rápida e comodamente, sen ter sequera que erguer o cu da cadeira. Iso si: se para ti aínda é pouco máis que unha curiosidade, comeza a afacerte a el, porque coido que non vai desaparecer nunhas cantas décadas, así que prepárate para outros trinta e tantos anos máis.


E logo!
En galego, tes todo por dicir.
Exprésao como queiras.
XUNTA DE GALICIA
PRESIDENCIA
Secretaría Xeral de Política Lingüística
www.galegoelogo.com

Antena 3 abre as súas series á Rede.

As televisións ábrense á Rede

MARCUS FERNÁNDEZ

As canles televisivas tradicionalmente vían á Internet como unha inimiga que lles roubaba audiencia, pero co aceptación do novo medio cada día se ve máis coma unha plataforma complementaria con moitas posibilidades de converterse nunha alternativa con moito futuro, que podería compensar os descensos na captación de publicidade nos medios tradicionais. 2007 está a converterse no ano da revolución do vídeo, non só grazas a YouTube, senón tamén porque as televisións están evolucionando de tímidas emisións en directo a través da Rede (algo que a TVG xa facía hai 10 anos) a auténticas plataformas de visualización *en liña*, aínda que quedan claramente diferenciadas as dúas tendencias de difusión: en directo e á carta.

En directo

As emisións en vivo a través da Internet xa teñen máis dunha década de vida, e só evolucionaron en calidade de emisión, de xeito que hoxe Antena 3 permite dende a súa web *Teleporlared* (http://www.antena3.com/teleporlared/) a visualización da súa canle de novas as 24 horas así como das súas ofertas en TDT *Antena.Neox* e *Antena.Nova* a 564 Kbps, o que achega unha calidade de imaxe superior ó dos vídeos VHS de xeito que se poden ver comodamente a pantalla completa, servindo de exemplo do que teñen evolucionado estes servizos.

Pero non tódalas emisións en directo chegan directamente dende as canles, senón que están a proliferar plataformas alternativas para converter o ordenador nun receptor de televisión, acadando un éxito importante Zattoo, que emprega tecnoloxía P2P para distribuír en España o sinal das canles de televisión terrestre en analóxico (e algunha en dixital) aínda que conta con restricións xeográficas (ou sexa, que non permite visualizar canles de fóra das novas fronteiras) polo que resulta natural o nacemento de solucións coma PeerTV, que baseándose no mesmo principio achegan centos de canles de todo o mundo catalogadas en función da súa fala e dos seus contidos, para un acceso doado, o que incrementa a oferta de televisións en directo a través da Internet de xeito importante.

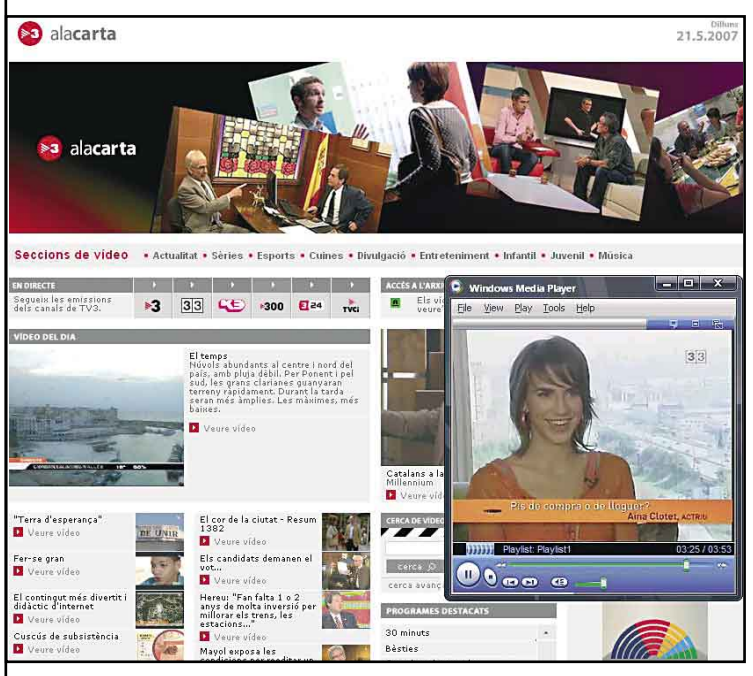
Á carta

De tódolos xeitos hai que recoñecer que as emisións en directo son un sistema antinatural para a web, onde os contidos son asíncronos, e as grellas da programación non contan coa aceptación do público, que prefire ver os contidos habituais en calquera momento, polo que a fórmula *á carta* é moito máis axeitada e goza de máis éxito. Así, algunhas canles apostan por publicar fragmentos dos seus programas en YouTube, mentres que outras como Antena 3 seguen os pasos das canles norteamericanas e mesmo permiten o acceso ás súas series de televisión á carta. Nun principio son uns poucos programas os que se están a emitir a través da Rede, e perseguen que a xente poida ver o último episodio emitido para poder retomar a liña argumental en caso de perderse unha entrega semanal, no que supón un avance na fidelización da audiencia, o que tamén fai a BBC, que mesmo lanzou un reprodutor multimedia (o iPlayer) que achega toda a súa programación os últimos 7 días, no que é unha das iniciativas máis importantes nesta dirección a nivel mundial. En España podemos destacar o caso da catalá TV3, que lanzou un servizo de vídeo á carta que combina unha oferta de balde limitada cunha versión de pago que permite o acceso a un histórico de máis de 42.000 vídeos. A TVG tampouco queda curta nesta oferta, e aparte de incorporar boa parte dos seus programas e series para ver a través da Internet baixo demanda, mellorou a oferta dos seus informativos, que dende Agalega.info se poden ver fragmentados en novas, o que resulta moi útil como ferramenta informativa que incluso se pode consultar a través de fluxos RSS configurables.

O principal problema que teñen na actualidade todas estas solucións de televisión baixo demanda é que non están estandarizadas, non existindo unha plataforma común a través da que poidamos acceder a tódolos contidos, polo que os usuarios teñen que moverse por distintas webs nas que os vídeos se ofrecen con distintas tecnoloxías, agardando que no futuro exista unha auténtica aplicación central que poida converter o noso ordenador nunha plataforma completa de televisión *á carta*.

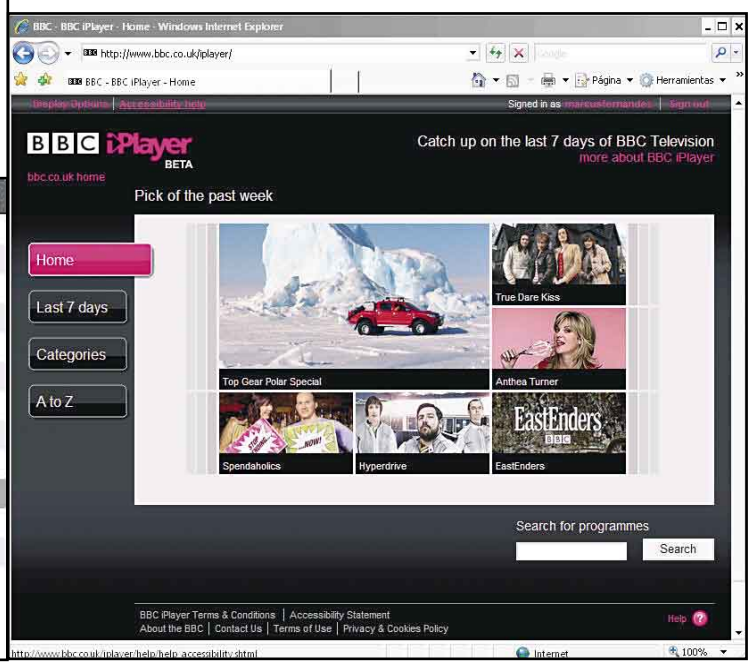
Agalega.info xa conta con fluxos RSS personalizables.

A TVG ten unha completa oferta de televisión á carta de balde.



TV3 ten o seu propio servizo de televisión á carta.

Zattoo permite ver as principais canles de televisión españolas.



O BBC iPlayer pemite descargas os programas dos últimos 7 días.

Obxectivo: botar luz sobre o DNIe

Innovación porá en marcha programas de difusión das vantaxes da tarxeta de identificación electrónica e da cidadanía dixital no marco do Plan Avanza

REDACCIÓN

O DNI electrónico (DNIe) ten máis sona hoxe polos problemas de ringleiras que ocasiona nas dependencias da Policía Nacional que polas vantaxes que vai achegar ós cidadáns (sempre e cando esas vantaxes compensen finalmente as moitas horas perdidas facendo cola pudendo estar facendo calquera outra cousa, pero esa é outra historia).
O caso é que en moitos eidos da sociedade segue a ser un completo descoñecido.
De feito, segundo un estudo recente de Pragsis Technologies, o 63% dos cidadáns españois tiña a idea de que a nova tarxeta de identificación era o mesmo cá vella pero con toma para corrente eléctrica. Asemade, o 62% dos enquisados lle botaba a culpa ás institucións públicas por non terlles informado cumpridamente das súas funcións, requisitos e demais (os medios de comunicación tamén tivemos turrada de orellas, posto que unha boa parte dos españois sostén que non subministramos datos abondo sobre o tema, e é probable que teñan moita razón).
O caso é que nalgúns ámbitos semella que se quere tomar cartas no asunto. Por exemplo, no marco dos acordos entre a Consellería de Innovación e o Ministerio de Industria, ó abeiro dos que se desenvolverán en Galiza programas de difusión sobre o novo DNI (primeiro) e sobre as vantaxes da cidadanía dixital (segundo).
Os programas van encamiñados sobre todo a conseguir que empreguemos a nova tarxeta (e as novas tecnoloxías en xeral) para mellorar no posible a nosa calidade de vida (facendo trámites a distancia, axilizándoos, acurtando o camiño que nos separa da información, etc) e non como simple substituto do vello DNI acabado de caducar.
A información sobre a nova tarxeta podémola atopar en www.dnielectronico.es.
Os datos sobre os acordos témolos en www.conselleriaiei.org.

Concienciación e sensibilización

Segundo apunta Innovación, a primeira das iniciativas diríxese a impulsar o uso da tarxeta electrónica "*como instrumento para a incorporación de toda a sociedade aos novos recursos tecnolóxicos da información e a implicación dos cidadáns galegos na utilización das novas tecnoloxías como factor xerador de novas capacidades, emprego e desenvolvemento económico*". Neste senso, a medida virá acompañada dun investimento de 300.000 euros. En definitiva, estamos a falar dun programa orientado a sensibilizar e concienciar a tódolos eidos da sociedade, non só ós cidadáns, senón tamén ás propias institucións públicas e ás empresas.
Estas son algunhas das medidas concretas que se están a preparar:
· Dotar de lectores de DNIs ós puntos de información das oficinas de formación e colocación e ás oficinas de emprego da Xunta.
· Fomentar a utilización do novo documento de identidade a través da aplicación do Rexistro Público de Demandantes de Vivenda e Protección Autonómica.
· Desenvolver programas de difusión e asesoramento do DNIe nas pequenas e medianas empresas (*pemes*).
· Distribuír axudas para a realización de eventos e formación para o impulso do DNIe entre os cidadáns.

Segunda iniciativa: Programa Cidadanía Dixital

Polo que respecta á segunda das iniciativas convocadas, o Programa Cidadanía Dixital (ao que Innovación destinará 1.204.860 euros), cómpre sinalar que está encamiñada "*a garantir a extensión do uso das TIC nos fogares galegos e a asegurar a inclusión e ampliar os ámbitos de participación dos cidadáns e das empresas na vida pública*".
Para isto, as actuacións principais do proxecto destínanse a axudas para o seguinte, segundo apunta a Consellería:
· O establecemento de televisión dixital de baixa potencia (*gapfillers*).
· A creación dun sistema de control de contidos dixitais para TDT local.
· A extensión de banda ampla ás comarcas rurais da Galiza, "*onde o uso da mesma é moi reducido*".
· Ó desenvolvemento do portal de coidados www.coidanet.es, "*mediante novos contidos informativos e a ampliación dos servizos ofertados até o de agora*".

O sitio exacto do chip na nova tarxeta.

Para que serve o DNI e en que consiste?

Mais cómpre lembrar os beneficios que vai achegar ás nosas vidas o novo documento. A identificación dixital é, por así dicilo, a gran aposta das institucións públicas por dinamizar a entrada definitiva e plena de España no que se vén chamando a "Sociedade da Información". O novo DNI é unha mestura entre o vello e unha tarxeta de crédito e, tamén, un pasaporte para andar pola Rede con total garantía de seguridade. Os cidadáns que sigan na súa teima de crer que Internet non é do seu gusto, poderán facer o mesmo que facían até o de agora coa vella identificación: nada. É dicir, amosala perante as autoridades, as administracións ou os locais comerciais que llela requiran, ou ben, seguir a deixala como aval ou garantía naqueles lugares onde recollan algo emprestado.
Ironías aparte, para tódolos cidadáns que estean afeitos a empregar as novas tecnoloxías da información ou que se decidan a facelo, vailles supoñer a achega de confianza nas redes que lles faltaba até o de agora. É dicir: quen máis e quen menos dubida, aínda que sexa un chisco, antes de subministrar datos persoais e bancarios na Web, por moitas garantías de seguridade que se ofrezan. Tódolos días fálase de fraudes en Internet e iso, queirámolo ou non, pasa factura. Dito doutro xeito: temos medo de que nos suplanten, e sabemos ben que é posible facelo cunha tarxeta de crédito roubada. Mais, co DNIe (sinalan expertos como Jordi Masías, director xeral da Axencia Catalá de Certificación Electrónica) teremos a máxima garantía posible de que non vai a haber ninguén que faga operacións comerciais ou trámites por nós. Isto conséguese co uso dos certificados electrónicos inseridos na tarxeta e coa clave de persoal de acceso (PIN) ós mesmos.
É dicir: o chip que está na tarxeta é o máis semellante á nosa propia identidade ó que se pode chegar. Os certificados electrónicos son os seguintes: o que garante a identidade do cidadán á hora de efectuar unha transacción ou trámite na Rede e o certificado de sinatura electrónica recoñecida.

ByGalicia: un portal para abrirlles ós empresarios galegos o vieiro do internacional

Hoxe en día, as empresas con vistas a espallar o seu negocio no estranxeiro non se limitan só a vender os seus produtos no exterior, senón que se implantan noutros países con investimentos directos en compras, ou ben mediante proxectos novos de instalación. Por desgraza, esta presenza física no estranxeiro só está ó alcance da man dun cantos "privilexiados" que poden permitirse este tipo de investimentos, mais para a gran maioría dos empresarios galegos a única porta aberta para facerse ver no estranxeiro é Internet, e (para iso) non todos coñecen os beneficios deste servizo.
Coa finalidade de incrementar a presenza das empresas galegas no exterior e mellorar as relacións cos empresarios de fóra, a Consellería de Innovación e Industria vén de presentar o portal web www.bygalicia.eu, unha ferramenta que lle dá pulo á internacionalización e ao posicionamento de Galiza no mercado global e que vai encamiñada a axudar ós pequenos e medianos empresarios a facerse un oco no duro mercado internacional.
Segundo as verbas do conselleiro, Fernando Blanco, esta web "*constitúe o inicio de toda unha liña de acción dedicada a situar as empresas galegas no mundo global*" e, ademais de achegarlles servizos ás nosas empresas en tódalas facetas da internacionalización, facilítalles ós investigadores internacionais o proceso de identificación de Galiza e a visualización das súas potencialidades.
Estamos pois perante un portal web que amais de servir de escaparate de cara ós investidores e clientes de fóra, permite axilizar as relacións empresariais do sector da nosa terra no comercio exterior, converténdose deste xeito -tal e como afirmou Blanco- nun "*punto de encontro*" para a consecución de negocios internacionais.
ByGalicia, ademais de achegar visibilidade a Galiza no exterior, dando conta da capacidade galega para concibir, deseñar e crear produtos de calidade, tamén vai incorporar paseniño información sobre localización foránea de materias primas de interese para as empresas galegas, así como doutras iniciativas e funcionalidades que sexan de utilidade no eido da internacionalización do comercio galego. Asemade, ByGalicia fornécelles ós empresarios estranxeiros de contactos e de información de máis de 70.000 empresas que poidan precisar para investir na nosa terra.
Ademais, está en tres idiomas e a intención da Consellería é a de actualizada decote.

Cada negocio co seu sitio na Rede

O Goberno porá en marcha este outono o Programa NEW (Ningunha empresa sen web), incluído dentro do Plan Avanza

A Web, un posible altofalante para as empresas (imaxe vista no caderno de Juan Felipe Rubio en Flickr)

REDACCIÓN

A entidade pública empresarial Red.es, adscrita ó Ministerio de Industria, Turismo e Comercio, ten legalmente encomendadas, con carácter xeral, unha serie de funcións co obxecto de contribuír ó fomento e o desenvolvemento da Sociedade da Información no noso país. Unha das máis importantes é a xestión do Rexistro de Nomes de Dominio de Internet baixo o código de país correspondente a España, *".es"*, e outra é levar a cabo o Plan Avanza, orientado a acadar un emprego axeitado das Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (TIC) na sociedade en xeral e nas pequenas e medianas empresas (*pemes*) en particular.

O indicador europeo de presenza na Internet correspondente ás *pemes* amosa que o Estado español, cun 43 por cento, sitúase moi por debaixo da media europea (64 por cento), poñéndose moi por detrás de países máis ou menos veciños (ou afíns) como Grecia (56 por cento) ou Italia (54 por cento). Perante esta situación, un dos principais obxectivos do Plan Avanza é acadar que no ano 2010, o 87 por cento das empresas de máis de dez empregados dispoñan de presenza en Internet a través dunha páxina web propia.

Precisamente, coa finalidade de contribuír á acadar o obxectivo de presenza en Internet das *pemes* españolas, Red.es vén de presentar o Programa NEW (*Ningunha Empresa sen Web*), que persegue o estímulo da adopción de páxinas web por parte das empresas, mediante a combinación de actuacións de difusión e asesoramento. Ó seren as empresas pequenas as que contan con menor presenza en Internet, as actuacións do Programa NEW enfócanse a facilitar o acceso das mesmas a paquetes comerciais sinxelos e económicos que resulten atractivos para o público obxectivo do programa e que sirvan para superar as principais barreiras detectadas á hora de ter presenza en Internet e de empregar as novas tecnoloxías.

Deste xeito, para incrementar o número de firmas españolas con presenza en Internet, así como sensibilizar ás mesmas sobre a utilidade de estar presentes na Rede como factor clave para o desenvolvemento da súa actividade (a través de medios de uso tan cotiá como unha páxina web, enderezos de correo electrónico con nome de dominio propio ou ben listaxes de distribución de clientes colaboradores) NEW desenvólvese a través de tres liñas de actuación postas en marcha por Red.es:

1. Difusión e asesoramento sobre o Programa NEW.
2. Liña telefónica de asesoramento sobre a utilidade de que as empresas estean presentes en Internet.
3. Acordos de colaboración con axentes do sector TIC que ofrezan ás *pemes* un paquete integrado de solución web adaptado ás súas necesidades.

Na execución da terceira das liñas de actuación mencionadas (que dará comezo a partires deste outono), Red.es ofrece ós axentes do sector TIC a posibilidade de participar no procedemento de selección dos colaboradores do Programa NEW, no que se poderán inscribir aquelas entidades que ofrezan servizos de presenza en Internet e que conten con experiencia na realización de actuacións orientadas a favorecer a presenza en Internet das compañías.

Os devanditos colaboradores que resulten seleccionados no Programa NEW, deberán ofrecer ás *pemes* (no marco do Programa NEW) un paquete básico de presenza en Internet por un prazo de un ano, renovable por un prazo adicional de outro ano, que polo lo menos conte con:

· Rexistro e mantemento de un nome de dominio baixo o código ".es" de segundo nivel.
· Ferramenta de creación de web cun mínimo de tres páxinas.
· Panel de control multilíngüe (castelán, linguas cooficiais de España e inglés).
· 10 caixas virtuais de correo con 100 MB de espazo por cada unha delas.
· 100 MB de espazo de disco para almacenamento da Web.
· 1 XB de transferencia mensual.
· Acceso a FTP.
· Acceso a estatísticas de uso.
· *Back up* diario.
· Acceso a correo por webmail.
· Acceso a correo por POP 3, IMAP4 ... (compatibles con Oulook, Eudora, Thunderbird...)
· *Antispam.*

Unha vez rematado o prazo de dous anos de vixencia máxima do "Paquete Básico" de presenza en Internet, os colaboradores non poderán aplicar tarifas superiores ás establecidas de xeito estándar nas súas páxinas web oficiais para a renovación dos servizos que forman parte do citado servizo.

Ademais destas facilidades, as entidades colaboradoras beneficiaranse dunha campaña de sensibilización por parte de Red.es cun investimento máximo de 1,2 millóns de euros, poderán botar man dunha liña telefónica de asesoramento que informará sobre as vantaxes de ter presenza de calidade en Internet e levar a cabo acordos de colaboración con axentes para dar servizos web de calidade.

Pola súa parte, estas entidades deberán poñer en funcionamento un programa de difusión propio (en liña co Programa NEW) que permita un efecto multiplicador do impacto do mesmo; ofrecer un Centro de Atención a Usuarios (CAU) para asesorar e dar información de prevenda e postvenda; desenvolver un *microsite* específico do Programa NEW ou un apartado na súa web corporativa dedicado ó programa que permita un direccionamento claro ás pequenas e medianas empresas a dita área e, como requisito obrigatorio, deberán enviar periodicamente a Red.es información referente ó impacto do Programa NEW.

A fin de contas, grazas a esta campaña, Red.es procura permitirlles ás empresas manter o seu negocio aberto as 24 horas do día os 365 días do ano, manter un bo posicionamento nos buscadores, captar novos clientes potenciais (que por outra canle nunca accederían a elas) e ofrecer unha imaxe de modernidade e seriedade do xeito máis económico posible.

Contabilizados en xullo máis de 600.000 dominios ".es"

Chega novo reconto de dominios "es". Segundo as cifras que achega o Ministerio de Industria, acadáronse estes días os 630.914 rexistros, o que significa unha subida do 21% con respecto ós números de xaneiro deste mesmo ano e de case un 50% en relación co primeiro semestre de 2006. Porén, o Goberno vai un pouco máis lonxe aínda no labor de reconto, remontándose para amosar o calibre deste crecemento a xuño de 2004, intre no que se tiñan contabilizadas 79.364 páxinas, cantidade moito menor cá obtida estes días, debido sobre todo (sinala o Ministerio) á vixencia dunha normativa anterior, máis esixente cos criterios presentados para obter un rexistro.

Para o Goberno, o número de dominios seguirá a incrementarse de xeito claro, e máis aínda coas medidas que ten preparadas para o vindeiro outono: a inclusión da letra ñ e do resto de caracteres multilingües e a posta en marcha do programa *Ningunha Empresa sen Web,* que achegará ás empresas unha versión dixital para os seus negocios, incluído o seu propio dominio "es.".

Acceso a Internet, visto no caderno de Garyág en Flickr.

TICs para acender a faísca da cidadanía dixital

O Ministerio de Industria presenta un centro destinado a favorecer o acceso á Rede das persoas con discapacidades e un programa piloto encamiñado a achegar transparencia no deseño dos plans urbanísticos dos concellos

REDACCIÓN

Centro de investigación para persoas con discapacidades

Un espazo de cooperación entre institucións públicas e empresas destinado a impedir que a Sociedade da Información cree máis barreiras sociais das que (por desgraza) xa existen. Esta é a gran finalidade do Centro Nacional de Tecnoloxías da Accesibilidade que foi presentado o pasado martes 17 de xullo en León e que formará parte da sede de Inteco (Instituto Nacional de Tecnoloxías da Comunicación). Neste proxecto, que máis polo miúdo servirá para pór en marcha iniciativas innovadoras en materia de adaptación de tecnoloxías para persoas con discapacidades, participan o Ministerio de Traballo, o de Industria e as empresas Dragados, El Corte Inglés, Fundación ONCE, Philips, Telefónica e Vodafone.

Os oito promotores do Centro desenvolverán en León traballos encamiñados a eliminar barreiras dixitais e impulsarán, ademais, "*a visibilidade internacional da tecnoloxía española de accesibilidade, potenciando os procesos de cooperación coa industria en proxectos de Investigación e Desenvolvemento*", sinala o Ministerio de Industria.

Estas serán algunhas das funcións do proxecto:

· Mostra permanente de tecnoloxías de accesibilidade para a difusión das mesmas, tanto no eido nacional como no internacional.
· Centro estatal para a homologación e estandarización de tecnoloxías de accesibilidade.
· Punto de encontro da industria española de accesibilidade, dos operadores de servizos e dos propios usuarios e o movemento asociativo.
· Laboratorio para o ensaio, en condicións reais, de tecnoloxías de accesibilidade e a súa adaptación ás tecnoloxías do fogar, contando coa participación dos usuarios finais.
· Plataforma de distintas empresas desenvolvedoras de tecnoloxías de accesibilidade para levar a cabo probas dos seus deseños e avaliar as iniciativas das demandas dos usuarios.

Polo que respecta ás areas de traballo do Centro, son estas que detallamos de seguido:
· Laboratorio de Accesibilidade. Reprodución e análises de tecnoloxía e solucións destinadas a fomentar a accesibilidade nos diferentes espazos.
· Área de sistemas, mantemento e xestión, onde se realizarán tarefas relacionadas con configuracións de demostración e probas sobre a infraestrutura instalada no laboratorio do centro, así como as que se deriven de procesos de cooperación con outros centros.
· Área de probas, certificación e homologación, onde se porán en marcha configuracións de estándares para o sector público, certificación e homologación de dispositivos e colaborarase con outras institucións dedicadas a este tipo de tarefas.
· Área de cooperación institucional, difusión e comunicación, onde se enmarcan as distintas tarefas de formación e consultoría e os procesos de cooperación con outras institucións, empresas e entidades.

46 millóns de euros para afondar no afianzamento do DNIe

O Goberno destinará 46 millóns de euros á implantación do DNI electrónico nun novo proxecto de desenvolvemento e de divulgación da nova tarxeta identificativa. Así o fixo saber hai uns días o Ministerio de Industria, quen traballará de maneira conxunta co do Interior nesta nova iniciativa, aprobada xa polo Consello de Ministros. O obxectivo do dito acordo é cooperar no tecnolóxico e no económico na realización de actuacións de afianzamento e difusión das vantaxes do DNIe para a sociedade, documento que segundo recentes enquisas aínda presenta máis sombras de coñecemento ca verdadeiras luces para o groso da cidadanía.

Estas son segundo Industria as principais liñas estratéxicas:

· Potenciación e adaptación da infraestrutura do Centro de Proceso de Datos, incluíndo a creación dun centro de proceso de datos alternativo, para seguridade e continuidade na expedición e atención ós cidadáns.

· Adaptación dos locais das Oficinas de Expedición.

· Adquisición do equipamento informático preciso para o despregue do DNI electrónico segundo o programa previsto.

· Outras actuacións dirixidas a facilitar a súa implantación: comunicación, divulgación e promoción do DNIe, así como a asistencia técnica ó cidadán.

Os proxectos urbanísticos de Santiago, Abegondo e A Coruña poderán ser consultados na Rede

Os Concellos de Santiago, Abegondo e A Coruña formarán parte dun proxecto piloto do Ministerio de Industria (a través de Red.es) para facilitar a comunicación entre as administracións e a cidadanía vía Internet, incrementando a transparencia da xestión institucional. Nesta iniciativa, que entre outras cousas permitirá a consulta en liña dos plans urbanísticos, participarán tamén os Concellos de Terrassa (Barcelona), Cuenca, Sevilla, Miguelturra (Ciudad Real), Puertolumbreras (Murcia), o Principado de Asturias, a Mancomunidade Sagra Alta (Toledo) e a Deputación de Badaxoz. A principal idea do proxecto é favorecer o coñecemento na sociedade das actuacións públicas máis inmediatas en materia de plans sobre o terreo, contribuíndo deste xeito á implicación activa dos cidadáns. A iniciativa, chamada Programa de Impulso da Introdución das Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (TIC) na xestión urbanística municipal, desenvolverase ó longo de cinco meses, dando comezo as actividades entre a segunda quincena de setembro e a primeira de outubro.

O orzamento que destina Red.es para este programa piloto é de 1,2 millón de euros. Segundo informa esta entidade pública empresarial dependente do Ministerio de Industria, o proxecto será desenvolvido de xeito conxunto por Red.es e as institucións finalmente seleccionadas das 18 que se presentaron. Basicamente, as actuacións consisten na dixitalización de toda a información relativa ó planeamento urbanístico, a implantación dun Sistema de Información Xeográfica (SIX) para a xeorreferenciación dos datos dixitalizados e o desenvolvemento dos aplicativos que permitan "*a doada integración da nova información urbanística no sistema e a posta en valor para os cidadáns a través da publicación de todos os datos na Rede*".

Esta primeira fase do programa xorde dun acordo asinado entre o Ministerio de Industria e a Federación Española de Municipios e Provincias (FEMP). Unha vez finalizados estes primeiros pasos, acordarse un novo convenio para a realización da segunda fase da iniciativa, que ten como principal obxectivo axudar ós concellos na implantación do dito Sistema de Información Xeográfica, na dixitalización do Plan Urbanístico para a súa posta en liña no SIG e (xa que logo) na Rede a disposición dos cidadáns e das empresas.

A dieta tradicional dos galegos, máis en liña ca nunca

A Universidade de Santiago participa na posta en marcha da web granxafamiliar.com, un proxecto encamiñado a favorecer a comercialización no mundo dos produtos tradicionais de granxas familiares de Brión e Antas de Ulla

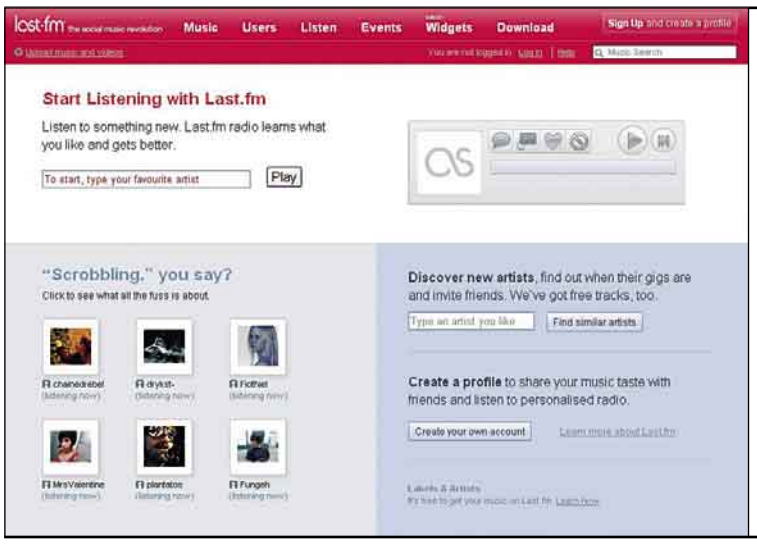
Imaxe do mercado en Santiago, vista no caderno de Manuel Bóo en Flickr.

REDACCIÓN

O Colexio de San Xerome da Universidade de Santiago (USC) acolleu a presentación dun novo proxecto encamiñado a unir en Galiza o tradicional co innovador, poñendo en valor o primeiro e normalizando o segundo. Máis polo miúdo, do que se trata é de unir estes dous eidos: por unha banda, o das redes da información e, pola outra, o de todos aqueles produtos (carnes, verduras, hortalizas, lácteos) que levan séculos constituíndo a dieta por excelencia dos galegos.
No proxecto, que xira arredor dun portal que aínda está en desenvolvemento (www.granxafamiliar.com), participarán nun principio unhas 30 explotacións familiares galegas pertencentes ós concellos de Antas de Ulla e Brión, concello este último que xa ten familiaridade coas posibilidades de Internet grazas á web Infobrión (www.infobrion.com), administrada polo goberno local.
A iniciativa semella filla do seu tempo, sobre todo no seu carácter aberto: estímase que ó longo dos seus tres anos previstos de operatividade se vaian sumando novas granxas, e non se descarta o espallamento do modelo a outras bisbarras da nosa terra. Basicamente, a medida consistiría en poñer ó alcance da man destas familias as vantaxes de xestión, promoción e de distribución que achega Internet. Con este fin, cada granxa contaría na devandita web cun espazo para o seu uso, un *microsite* onde presentará os seus produtos concretos, ofrecendo servizos de información e a posibilidade de recibir visitas.
No proxecto participará a Universidade de Santiago, sobre todo atendendo ó valor da ferramenta web como sistema de información, xestionándoa e facendo o posible para favorecer o contacto entre os que mercan e os que venden. Asemade, concorren nesta proposta os Concellos de Brión e de Antas de Ulla, Caixa Galicia, a Fundación Feiraco e máis Cáritas Diocesana de Santiago de Compostela. Cómpre sinalar que as granxas que comezarán a xestionar os seus produtos na páxina web están integradas nas redes de traballo da devandita entidade relixiosa e máis nas da Cooperativa de Feiraco. A USC colaborará na iniciativa a través do mantemento do servizo de e-mail e *hosting* do dito dominio Granxafamiliar.com e da arquitectura e o deseño da aplicación informática, amais de achegando asesoramento técnico en xeral. O director científico será o mestre do Departamento de Xeografía da USC Carlos Ferrás Sexto, quen asumirá as tarefas de responsable tecnolóxico.
Os obxectivos de Granxafamiliar.com non só pasan por reactivar as economías galegas domésticas do rural senón tamén por reactivar o uso mesmo da Rede, paliando até onde sexa posible os efectos negativos e de exclusión que achega a fenda dixital, ese espazo intanxible que se cadra é xa máis un muro ca unha fenda, polo que ten de atranco para a comunicación mesma (a través da fenda, aínda sería posible verse e facerse sinais dende as dúas beiras). Estes son os obxectivos, punto por punto:
· Promover o emprego das novas tecnoloxías da información como ferramentas de xestión e de comercialización de produtos tradicionais do eido familiar: mesturar o clásico co innovador.
· Incrementar as posibilidades das economías das rendas familiares da Galiza rural.
· Introducir no mercado a produción tradicional de autoconsumo das explotacións pequenas da nosa terra.
· Espallar o emprego das TIC e reducir a fenda dixital, cada vez máis ampla a medida que se incrementan as taxas de uso nas cidades e vilas e se manteñen iguais ou mesmo diminúen co despoboamento os índices de introdución tecnolóxica no resto de Galiza.
· Revalorizar a cultura do rural. Poñela de novo en activo, modernizándoa.
· Darlle un pulo á capacidade de desenvolvemento dos sectores tradicionais.
· Motivar a mozos e mozas para a mellora na potencialidade do agro e da gandería. Ou sexa: facerlles ver que o rural tamén achega oportunidades.

Antecedentes directos

Segundo comentou o reitor da USC Senén Barro durante a presentación do convenio para posta en marcha de Granxafamiliar.com, os antecedentes máis directos desta web sitúanse nos proxectos de investigación do University College Cork en Irlanda e máis o sitio www.granjafamiliar.com habilitado no concello de Elorrio en Vizcaia, co fin de pór no mercado da Península e mesmo no estranxeiro todo tipo de produtos vinculados co agro e coa carne de porcos e becerros das granxas deste termo municipal. A xuízo do reitor da USC, o proxecto deste concello de Euskadi é o único destas características do que se ten constancia no conxunto do Estado (xunto co de Brión e Antas de Ulla). Polo que puidemos ver na web da iniciativa de Elorrio, a idea pasa por impulsar a economía rural da comarca e, tamén, por evitar o despoboamento da mesma e a perda de memoria histórica, procesos que tamén constitúen hoxe unha grave ameaza para Galiza.
Para Senén Barro tamén é fundamental mencionar a web Infobrión como un antecedente claro de Granxafamiliar.com. Cómpre sinalar que este portal (desenvolvido polo Grupo de Investigación GIS-T IDEGA da USC, o Concello de Brión, o CEIP de Pedrouzos e o IES de Viceso), foi posto en marcha hai uns catro anos co obxectivo de contribuír, vía a Rede, ó desenvolvemento social, económico e cultura do concello de Brión.
A web, que segue en marcha como espazo virtual de encontro dos veciños, inclúe apartados para promover a cultura popular e a xeografía humana deste termo municipal. Conta cun arquivo sonoro, de vídeo e de imaxe, onde se recollen documentos acerca de octoxenarios, tradicións, deporte, costumes, hábitos de vida, historias de personaxes célebres, paisaxes, festas, música popular, viaxes dos veciños, etc.
Tamén inclúe un apartado chamado *Cibereducación,* no que (en palabras dos propios impulsores da iniciativa) "*se pretendeu reforzar nos centros de ensino de Brión un entorno virtual que chegue a promove-lo uso das Novas Tecnoloxías da Información e a Comunicación (TIC), que motive á comunidade escolar, profesores, alumnos e pais e nais de alumnos, á elaboración de materias informacionais para dito entorno virtual*".



Last.fm é unha das radios en liña máis visitadas da rede

As 50 mellores webs do ano: fartura de 2.0

Damos conta da escolma de páxinas candidatas a web de 2007 feita pola revista Time

REDACCIÓN

Cada ano, dende hai tempo, por costume escóllense os "mellores algo". É dicir: os mellores vestidos, os mellores peiteados, os mellores discos, as mellores cancións, as mellores películas, os mellores xogos, as mellores fotos, os mellores vídeos. Até as mellores pernas (que manda truco!). Nunha sociedade que vive a cabalo entre o mundo real e o virtual non podía faltar tampouco (a estas alturas do ano), un ranking coas webs que máis pintan no planeta, e diso encargouse Time Magazine un ano máis, elaborando unha listaxe cos 50 mellores sitios (segundo a súa opinión).

Os redactores da publicación elaboraron un estudo sobre aqueles sitios que ofrecen novos xeitos de lecer, contidos de calidade ou novos servizos, e dividiron ás seleccionadas en diferentes categorías. Porén, a última decisión terana os usuarios, xa que poderán votar ás favoritas e logo dalgunhas semanas daranse a coñecer os nomes das vencedoras desta edición.

Como ten feito noutras ocasións, Time optou por non incluír moitos nomes coñecidos na actualidade e elaborou unha listaxe chea de novas iniciativas e proxectos interesantes por descubrir dos que damos algunhas pinceladas.

Sen dúbida, a categoría máis rifada é a que abrangue ás páxinas relacionadas co audio e o vídeo, na que se atoparían webs como YouTube (que xa tivo o seu intre de gloria e que agora deixa paso a novas plataformas de descarga e visualización de vídeos). Unha das máis salientables nesta categoría é *Veoh.com*, web de lecer que permite ver vídeos en liña e series, así como varias canles de televisión sen trocar de portal. Malia todo, hai que dicir que no tocante a orixinalidade deixa que desexar (a súa interface é semellante á de YouTube) pero conta coa vantaxe de que é moi sinxelo acceder ós contidos.

Xa en 1999, a páxina *Starwars.com* foi a primeira en ofrecer en liña a estrea dun tráiler cinematográfico da película e, este ano, a web oficial da saga pon a disposición dos usuarios o sistema Eyespost, unha ferramenta para que internautas de todo o mundo poidan facer as súas propias montaxes ou incluso crear a súa película da saga.

Outra das aplicacións escollida por Time para acadar o premio á mellor web do 2007 é *Joost.com*, o servizo de TVIP máis popular do intre, que ofrece un novo xeito de ver televisión en liña, ou *Last.fm*, unha das radios en liña con maior seguimento de público en Internet.

Na categoría de servizos destaca a presenza de *Twitter*, un servizo de blogs a través do móbil que vén de revolucionar Internet. En liñas xerais, Twitter consiste en mesturar unhas cantas doses de "autoimportancia", de lecer, de procura de amizades e dun espazo firme no virtual. Así, probablemente haxa que ter niveis de autoestima ben altos (cousa que non ten por que ser mala, *a priori*) para pórse a usar Twitter, ferramenta coa que se lle pode contar á comunidade internauta o que se está a facer nun intre concreto. Isto pódese levar a cabo por dous vieiros fundamentais: ben sexa vía mensaxe instantánea dende un computador con acceso á Rede ou ben dende un móbil lanzando un SMS.

Outra iniciativa interesante é *Mozy.com*, un sitio web que permite gardar copias de seguridade dos arquivos do PC por un prezo razoable ou *Weebly.com*, un integrador de diferentes contidos doutras redes sociais nunha mesma web, que permite dende crear un blog ata pendurar vídeos, mapas, fotos… ou obter un dominio propio para o noso sitio web.

Wetpaint.com é outro dos sitios web escollido polos redactores de Time para participar neste concurso de elección de "miss web" por axudarlle ós usuarios a crear un wiki persoal sobre calquera cousa que desexen, coa posibilidade de obter achegas doutros internautas. Evidentemente, será un wiki pouco fiable pero moi útil para coñecer os intereses dos restantes usuarios e os temas nos que perden o tempo cando non traballan.

Como vemos, as posibilidades que brindan estes novos sitios son practicamente infinitas e, sexan ou non escollidas webs do ano, o certo é que van dar moito que falar.

A categoría de redes sociais, unha das que máis ferve

Outra das categorías máis disputadas neste concurso é a dedicada ás redes sociais, unha das seccións que máis proxectos recibe tódolos anos. Desta volta, para non ser menos, Times destaca proxectos como *Hitchsters.com, LinkedIn.com* ou *Bix.yahoo.com*, un novo servizo da empresa americana centrado no programa American Idol.

Cómpre sinalar a iniciativa de Hitchsters.com como unha orixinal proposta para aforrar cartos á hora de viaxar, pois facilita os datos dos usuarios de taxis que van realizar un percorrido cara un aeroporto concreto a unha hora determinada a fin de poder compartilo e reducir os custos. Grazas a este servizo (pendente de patente), os usuarios non só poderán aforrar nos seus desprazamentos senón que a ben seguro farán bos amigos na cidade. Mágoa que polo de agora só estea dispoñible en Nova York.

Entre as páxinas escollidas por Time tamén se atopan *INGDirect.com, Wotartist.com* ou *ExpertVillage.com*. Todas elas con incontables doses de orixinalidade e accesibilidade web.

O xogo está servido. Agora está nas mans dos internautas decidir que servizos web merecen ser lembrados como os mellores de 2007, un ano marcado polo incremento masivo de webs na Rede e pola cantidade de información amoreada, que por primeira vez na historia, superará, este ano, a capacidade de almacenamento dispoñible.

Polo de agora, no que vai de concurso, as cousas semellan irlle ben a *NowPublic.com*, que supera os 7.000 votos na categoría de *Novas e información*; a *CellSwapper.com*, que arrasa na categoría de *Arte e lecer,* así como a *Weebly.com* que encabeza o *ranking* na categoría de *Servizos web*. Tamén pinta forte *StubleUpon.com*, unha web pouco coñecida que supera os 5.000 votos na categoría de *Redes sociais*. Na sección estrela do concurso, a modalidade de *Audio e vídeo* é *ExpertVillage.com* a web que supera tódalas expectativas, ó ter acadados preto de 10.000 votos *a estas alturas de concurso*.

Publicadas as 5 peores páxinas web do ano

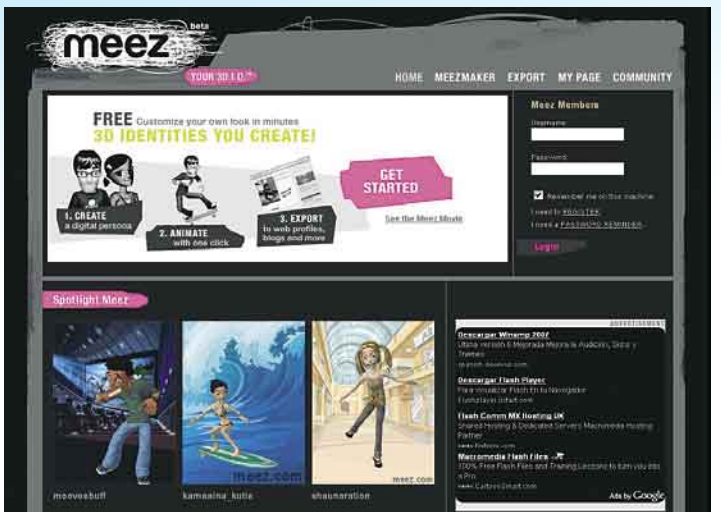
Pero a revista Time non só saca listaxes positivas cos persoeiros do ano ou as mellores páxinas web, senón que tamén vén de publicar unha selección coas 5 peores webs do ano que, curiosamente, coñecidas abondo e empregadas decote en EE UU, polo que podería indicar que o éxito e a calidade non van sempre da man. Loxicamente, a listaxe de Time non destaca a webs tan nefastas que non cheguen a ser coñecidas, senón que se refire a páxinas de sona que resultan incómodas para o usuario, como serían:

· ***eHarmony.com.*** Unha web de citas *en liña*, que semella ser un suplicio para os seus usuarios, ós que amola con 436 preguntas sobre a compatibilidade de parella. Dende Time tamén destacan que o sistema funciona moi mal ó recomendar parellas potenciais, polo que non se fían nada de afirmacións como a que fixeran os responsables da web o pasado ano asegurando que 16.000 parellas remataran casando tras coñecerse acó.

· ***Evite.com.*** Este servizo de convites a festas funciona de xeito correcto, pero parece estancado no tempo, amosando certas deficiencias como permitir só a incorporación de imaxes despois da celebración das festas, e amosando unha interface que non facilita a personalización por parte do usuario. Tampouco deixa incorporar música e vídeo (que teñen tanto pulo na web actual).

· ***Meez.com.*** Este servizo de creación de avatares tridimensionais animados para representar ós usuarios en foros e blogs foi seleccionado por Time como simple *cabeza de turco,* pois nel recaen as culpas de moitos servizos semellantes de creación de iconas e gráficos totalmente innecesarios e pouco serios que normalmente provocan un uso abusivo dos mesmos (o que acontece cando traspasan o eido do lecer).

· ***MySpace.com.*** Resulta paradoxal que a rede social máis popular do mundo (e sobre todo en EE UU) estea considerada agora como unha das webs máis feas, cun deseño máis pobre, e con todo un universo de usuarios falsos que conforman unha comunidade máis orientada ó *marketing* que á sociabilidade, de xeito que hoxe parece máis unha plataforma de lanzamento de músicos e películas que unha plataforma de comunicación.



Captura de meez.com, unha das peores webs do ano segundo Time.

·***SecondLife.com.*** Neste caso hai que recoñecer que a boa prensa que ten este mundo virtual pode non servir para nada, xa que resulta evidente que o feito de que *Second Life* precise da instalación dunha aplicación no noso ordenador non xoga moito o seu favor, xunto con que a navegación polo seu mundo virtual sexa lenta, a personalización dos avatares aburrida e os usuarios non paren de facer o parvo.

Seis anos de Código Cero (e seguimos adiante)

Para festexar o aniversario sortearemos catro reprodutores MP4, da empresa galega Blusens entre os subscritores do noso boletín en liña

REDACCIÓN

A era tecnolóxica é aínda máis variable có tempo en Galiza: sometida a todo tipo de cambios atmosféricos, impredecible en ocasións, sempre dando lugar a terribles e enleadas gráficas se por casualidade nos atrevemos a representar a súa evolución no papel. Código Cero (tocamos madeira), ben sexa grazas á casualidade, á sorte ou a algo (aínda que sexa en proporcións moi miúdas), que se fixo ben, leva xa seis anos aturando as condicións mudables diso que se vén chamando "Sociedade do Coñecemento". Se cadra o truco para aguantar o tirón era tan simple coma este: confiar nas vantaxes da Rede para a nosa terra. Sexa como sexa, estamos de aniversario. Cumprimos seis anos este 25 de xullo de 2007 e cumprímolos do único xeito posible para unha empresa que bebe das fontes do dixital e do tecnolóxico: mirando cara a onde se supón que vén o innovador, a "cousa nova", iso que chamamos "a auga de maio do eido xornalístico". Pensando xa no seguinte 25 de xullo mentres alumean as faíscas da edición 2007.

Por certo, para conmemoralo sortearemos catro reprodutores MP4 da marca galega Blusens entre todos os subscritores ó boletín en liña. Para máis información, cómpre visitar a nosa web: www.codigocero.com. Os nomes dos gañadores faranse públicos no vindeiro mes de setembro.

A orixe do proxecto

En 2000 nacía na Radio Autonómica de Galicia, baixo a dirección do xornalista Xosé María Fernández Pazos, responsable da área de Internet e Teletexto da Televisión de Galicia, o programa "*Código*", unha emisión que trataba de achegar as Novas Tecnoloxías ós oíntes de Galicia tanto no campo informativo coma no formativo. Baixo esta premisa, Fernández Pazos contou con múltiples colaboradores expertos na materia, entre os que destacaron Carlos Ballesteros e Marcus Fernández, cos que crearía tempo despois, o núcleo do futuro Grupo Código Cero Comunicación.

O espazo radiofónico contou, ó longo de dous anos, con medio cento de colaboradores fixos (actualmente colaboradores da revista impresa Código Cero) e o seu estilo mantivo o programa en cotas de audiencia moi elevadas para a súa franxa horaria de emisión, especialmente entre os mozos universitarios.

O éxito de *"Código"*, programa líder de audiencia na súa franxa horaria en Galicia en distintas ouleadas do EGM, supuxo a posta en marcha (logo dun ano e tras unha proposta dos oíntes) do primeiro sitio web dedicado a dar a coñecer a actualidade na Sociedade da Información e de I+D+i en galego.

O portal

O portal www.codigocero.com naceu en xullo do 2002 como unha iniciativa independente do programa radiofónico *"Código"*. Na actualidade recibe máis de 200.000 visitas mensuais, e sitúase entre as trinta páxinas galegas de temática xeral máis vistas e no quinto medio de comunicación en Internet de Galicia.

A innovadora iniciativa do portal foi recoñecida con distintos galardóns entre os que destaca o da AETG, a Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicacións de Galicia, recibido no ano 2001, e que recoñece a Código Cero como *"Mellor medio na difusión de novas tecnoloxías en Internet"*. Un ano despois o sitio foi premiado como *"Mellor Web de Comunicación"* por EGANET, a "Asociación de Empresas Galegas Adicadas a Internet", quen recoñeceu a iniciativa co galardón *de "Mellor Medio de Difusión da Sociedade da Información"*. Máis recentemente a revista e o portal recibiron, en Madrid, o premio *"Galeguidade 2007 a Medios de Comunicación"*, outorgado polos Centros Galegos do Mundo.

O boletín diario

Paseniño, o portal foi ampliando os seus contidos con distintas ferramentas novas como foros, buscadores, hemeroteca e o *Top 100*, un listado cos 100 sitios galegos máis vistos na Rede, unha iniciativa magnificamente acollida e que mes a mes segue mostrando a evolución dos sitios web máis visitados da Comunidade. Un punto de referencia obrigado e citado por moitas empresas á hora de xustificar a súa difusión.

Pero sen dúbida algunha, a iniciativa máis destacada do portal é o boletín diario de novas tecnolóxicas. De xeito breve e conciso pero sen perder a esencia da información, o boletín tecnolóxico de Código Cero foise posicionando como líder e é hoxe o medio de comunicación galego de maior difusión por subscrición de Galicia así como un punto obrigado de referencia, tal e como o demostran os 2.170 subscritores que a diario reciben (de balde) no seu correo electrónico un resume en galego do máis destacado en materia de novas tecnoloxías de Galicia e do mundo.

A revista

A boa acollida do proxecto animou ó equipo do Grupo Código Cero Comunicación a crear unha revista mensual impresa que, a diferenza do boletín, trataría con meirande amplitude e profundidade as novas tecnolóxicas e os temas relacionados coa Sociedade da Información.

A espectacular acollida da iniciativa dou orixe en Xaneiro de 2002 á revista Código Cero, unha publicación mensual de balde sobre novas tecnoloxías de Galicia que conta na actualidade cunha tirada media de 10.000 exemplares e cunha distribución fixa en máis de 400 puntos de todo o país, de entre os que destacan, facultades dos sete campus, bibliotecas de toda Galicia, Institutos de Secundaria, aulas multimedia de informática, centros galegos de todo o mundo, centros de negocios, parques empresariais, empresas do sector, centros comerciais de Hipercor e de El Corte Inglés e tendas especializadas en informática de toda a Comunidade.

A revista, impresa a todo color en formato tabloide e papel de calidade, vén de posicionarse como a publicación oficial dos principais eventos relacionados coas Novas Tecnoloxías que se celebran en Galicia como SATT, E-GALLECIA, FIMO, EXPOURENSE, NETGAME CAIXANOVA, GALICIA TIC, XUVENTUDE GALICIA NET, VOLUNET, ESTRADA DIXITAL, SEMANA DOS EMPRENDEDORES DA USC, TECHBUSINESS WEEK, MITE... chegando, en algunhas ocasións, a realizar tiradas especiais de ata 50.000 exemplares.

O prestixio da publicación fai que entre os seus anunciantes se atopen empresas como Telefónica, Microsoft, Caixa Galicia, Unión FENOSA, Movistar, Caixa Nova, Softgal (agora Tecnocom), Vicepresidencia da Xunta, Consellería de Cultura, IBM, Zona Franca de Vigo, Universidade de Vigo, Universidade de Santiago de Compostela, Consellería de Innovación, Consellería de Educación, Secretaría de Comunicación da Xunta de Galicia, Siemens, INEO, Deputacións de A Coruña e Pontevedra, Blusens, Televés, Turgalicia, Rías Baixas, Turismo, Technobussines, Volunet, Ministerio de Industria.

Cuarto de estar dixital visto en Flickr no caderno de Muffytyrone.

A miña casiña, o meu lar (dixital)

Os fogares que nos agardan ó cabo de dez anos serán espazos de evasión e de lecer onde a tecnoloxía será invisible e falará a nosa lingua

F.S.

Hai ocasións en que as ideas que máis ocupan o noso tempo chegan pola porta de atrás mentres agardamos a alguén importante pola principal. Nisto precisamente consiste o que nos aconteceu os días pasados: estabamos á espreita de informacións actuais que requiran reflexións inmediatas e metémonos na enleada do fogar dixital, unha cuestión que aínda vén envolta en capas de escuridade (polo que ten de cuestión prognosticable, suxeita a todo tipo de posibles cambios de rumbo) e afectada negativamente polo mal da robótica *perralleira*. Ou sexa: por esa teima que semella afectar a unha chea de feirantes de domótica do mundo por asegurar a entrada masiva de visitantes con presentacións de robots-perruqueiros ou androides-asistenta con cofia e mandil cruzado sen mangas. En realidade, isto sería ó fogar dixital o que os pitufos *maquineiros* foron á música. Pasto de cacharela.

O caso é que o tema dá para moito, e tanto é así que probablemente o máis indicado sexa ir por partes, seguindo un pouco o guión dun estudo presentado hai pouco por unha das empresas que máis saben hoxe de fogar dixital (ou que máis saben de vendelo, que non é exactamente o mesmo): Fujitsu Siemens Computers. Segundo esta multinacional, o dixital non só está a mudar para sempre o noso xeito de traballar, senón tamén aquilo que constitúen os períodos de "non-traballo". A casa deste século non será unicamente un acubillo onde atopar calor e comodidade, senón lecer dixital a esgalla.

Un detonante: a fin da televisión catódica (que non católica)

Se nos últimos tempos houbo unha campaña publicitaria ben deseñada e ben orientada cara ó centro mesmo do miolo onde se nos induce a devecer por certas cousas, esta foi sen dúbida a campaña de promoción de televisións LCD ou de plasma. Non importou que fosen moito máis caras cós antigos aparellos (os de tubo catódico, os da "chepa") nin que consumiran o cuádruplo de enerxía (calcúlase que nos vindeiros anos, a metade da enerxía que gastemos no fogar irá destinada ás novas pantallas e, tamén, ás radios dixitais): ó final todos acabamos esculcando a caixas do correo dos veciños á procura de folletos de novos televisores en oferta. Deste xeito, aconteceu o que tiña que acontecer: que as fábricas que poñían no mercado os vellos trebellos remataron por pechar. O caso de Tecnimagen en España foi un símbolo dos tempos que quedan definitivamente atrás tan bo como calquera outro. Un sinal (tamén) de que estamos dispostos a facer o que sexa por converter o noso fogar nun santuario das novas ferramentas dixitais. Tendo en conta isto, calquera prognóstico optimista sobre o fogar do futuro que veña da man das multinacionais debería merecer un chisco de atención, amais do espírito crítico co que decote lemos estes datos. Dito doutro xeito: calquera cousa pode ser posible no que se refire á innovación aplicada ó fogar dixital, tendo en conta o dispostos que estamos a recibila cos brazos abertos. Mais sigamos cos prognósticos de Fujitsu e de Microsoft, que xiran en boa medida arredor dunha transformación digna de ser tida en conta: xa non somos meros receptores pasivos, senón participantes activos do fogar dixital.

Conectados dende a cociña

Unha cousa está máis ou menos clara: cómpre esquecérmonos de reducir o centro de operacións único do fogar dixital a un só espazo da casa. A idea das empresas é por ó noso alcance a posibilidade a aplicalo a tódolos escenarios domésticos, malia que exista unha unidade única de almacenamento de información. Deste xeito, e grazas a sistemas de control a distancia (sen fíos) como WIFI ou Bluetooth, poderemos acceder á dita unidade dende o salón, os dormitorios ou mesmo a cociña, co obxectivo de poñer en xogo todos os elementos do fogar dixital: música, imaxes, televisión, Rede, etc. Esta "unidade única" accesible sen fíos, sinala Fujitsu Siemens, estará presente na meirande parte dos fogares europeos nun prazo de dez anos. Como soe acontecer neste tipo de casos, os países do norte do continente sácanlles vantaxe ós do sur, se cadra en parte pola propia necesidade que teñen os seus cidadáns de pasar máis tempo baixo teito, co que se activa o mercado de produtos e servizos destinado a favorecer o lecer doméstico.

Para multinacionais directamente implicadas na cuestión como Microsoft, segundo nos fixo saber Rosa García (presidenta da firma en España) nunha entrevista recente, é certo que as cousas van mudar moito no prazo dunha década. O futuro está aquí, petándonos na porta (e nunca mellor dito), e todo semella encamiñado a converternos en testemuñas e en participantes directos de grandes acontecementos tecnolóxicos, cambios que pasan pola "maxia" da interconexión e da transparencia. O fogar dixital, en contra do que se poida pensar, é máis invisible ca visible e, tamén, máis humano. Estará presente nunha chea de currunchos da nosa casa sen que a percibamos. "*Ademais*", comentounos Rosa García, "*poderemos interactuar con ela facendo uso das linguaxes naturais e haberá aparellos en disposición de adiantarse ás nosas peticións e arelas, grazas ó emprego de software máis intelixente*". E proseguiu: "*Poderemos relacionarnos de xeito máis rico a través da Web, pero non só empregando o ordenador, senón tamén outros dispositivos da casa, como a televisión, e a converxencia PC-teléfono móbil acadará horizontes insospeitados*".

Segundo Microsoft, a previsión é de que o hardware e o software fagan posible unha meirande interrelación cos servizos dunha mesma casa entre si, e que os usuarios podan ficar conectados ós seus dispositivos electrónicos en cada intre.

Xogos multitudinarios

Ó sector dos videoxogos non hai quen o pare. Os analistas de mercado coinciden neste punto: a pegada da industria multiplicarase por dez antes de que remate a década. Este dato, por moi críticos que sexamos cos analistas (e con moitos deles cómpre selo, tendo en conta que moi poucos fan estudos por amor ó propio feito de facelos) e por moito que lle rebaixemos o nivel de triunfalismo, segue a ser alentador para a industria. Máis aínda se temos en conta as posibilidades de interacción e participación que achegan a Rede, os móbiles e, claro está, o fogar dixital. Segundo Fujitsu, para saber que vai pasar ó longo de dez anos no eido dos xogos aplicados ó eido doméstico non hai máis que ver o que acontece no Extremo Oriente (trapalladas a parte). Por aquelas terras xa é costume asistir a través da televisión dixital a competicións de xogos en liña multitudinarias, do mesmo xeito que asistimos hoxe en día a un torneo de fútbol. Ademais, tendo en conta o moito que lles gusta ós orientais facer cousas ó por maior (como casar) están de moda os chamados "*Massively Multiplayer Online Games*", que son competicións en masa de xogadores distribuídos en múltiples escenarios e participando en liña. A expectación que xeran estes torneos é tan grande que en países como Corea, como diximos, son seguidos de xeito masivo mesmo a través da televisión. Isto forma parte dun todo: un proceso xeralizado de sublimación da realidade mellorada (a virtual) e desexada en contra da que nos vén imposta ou nos autoimpuxemos, a "realidade real", a do traballo que nos escraviza, as hipotecas, a escaseza de vivenda digna e a contaminación, entre outras cousas das que é mellor nin falar.

O fenómeno *Second Life* é consecuencia dunha das reaccións máis comúns e espalladas do ser humano: a de laiarse pola súa mala sorte ou pola adversidade que o rodea. A idea deste xogo e doutros semellantes, que segundo os analistas afianzarán a súa presenza nas nosas vidas con cada ano que pase, é poñernos ó alcance da nosa man un mundo 3D idealizado, unha realidade alternativa onde todas as meteduras de pata que cometamos no día a día convencional se convertan en ouro. En última instancia, advírtese ó lonxe unha tendencia a potenciar a idea do ámbito doméstico como punto de evasión, celme de felicidade e, finalmente, nexo de unión con tódolos recunchos ledos do planeta.

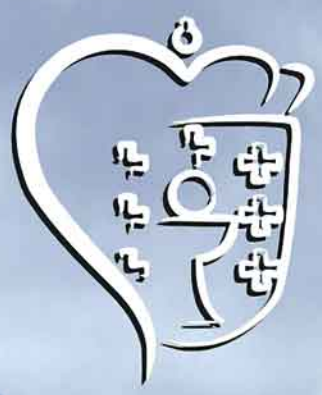
O cinema e a televisión, combustible do fogar dixital

Amais da Rede, o cinema e a televisión son os grandes piares sobre os que se sustenta o fogar dixital. O combustible. As previsións son alentadoras. Calcúlase que para o ano 2011, o 83% dos fogares europeos poderán ser cualificados de "dixitais", proceso que achegará un meirande nivel de participación coas novas canles fronte a vellos xeitos de relacionarnos con elas, decote máis pasivos. É dicir: agora temos boca.

A televisión pola Rede tamén medra de maneira clara. Segundo datos de Fujitsu, na actualidade hai uns 2,6 millóns de familias con este servizo en Europa, e prevese que a cifra se incremente até os 10,2 millóns no ano 2011. Para a devandita multinacional, o fenómeno virá particularmente impulsado polos avances achegados na banda ampla e, en consecuencia, na tecnoloxía de vídeo *streaming*, que posibilitará meirande calidade de imaxe e son, deixando (a maiores) o camiño aberto para o afianzamento da televisión á carta, das subscricións de lecer dixital, dos videoclubs virtuais en liña e, en definitiva, dunha tele capacitada para facernos suxestións e escolmas de programas afeitas ós nosos gustos particulares.

De aí a supoñer que chegará o fin da publicidade tal e como a coñecemos só hai paso. Porque, quen estará disposto a vela pudendo ter ó alcance da man o programa, a serie ou o filme polo que devece ó chegar á casa? Segundo apuntan as previsións, a televisión interactiva creará novos vieiros publicitarios. As empresas interesadas en comercializar os seus produtos procurarán novos xeitos de petar á nosa porta, e non será de estrañar que a publicidade veña revestida de puro lecer, integrada pois en espazos televisivos nos que cada vez que interese promover calquera produto apareza o símbolo "mercar". Así, os guionistas de series, concursos e filmes traballarán ombro con ombro cos comerciais.

Baixo un mesmo sentimento



25 de Xullo
Día Nacional de *Galicia*

XUNTA DE GALICIA
PRESIDENCIA
Secretaría Xeral de Comunicación

	Visitas	Ilegales	Índice de piratería %
Andalucía	518	237	45,8
Aragón	41	22	53,7
Asturias	64	38	59,4
Baleares	16	4	25,0
Canarias	213	103	48,4
Cantabria	60	36	60,0
Castilla-La Mancha	72	45	62,5
Castilla y León	64	31	48,4
Cataluña	200	75	37,5
C. Valenciana	42	21	50,0
Extremadura	97	41	42,3
Galicia	256	141	55,1
Madrid	210	85	40,0
Murcia	102	28	27,5
Navarra	54	25	46,3
País Vasco	360	138	38,3
Rioja, La	69	28	40,6
ESPAÑA	2.438	1.098	45,0

Mapa da distribución do Software ilegal en España

Un millón para o máis espelido!

Denunciar o emprego de software ilegal ten recompensas millonarias nos Estados Unidos

RAQUEL NOYA

Que fariades se unha recoñecida entidade vos ofrecese até un millón de dólares por denunciar á empresa na que traballades por empregar software ilegal? Fariádelo? Correriades o risco de perder o posto de traballo e de ser sinalados polos compañeiros como un delator de por vida?

Semella unha desas preguntas que che soen facer cando menos o esperas e que te meten nunha enleada sen comelo nin bebelo, do tipo:

· A quen queres máis a teu pai ou a túa nai?

· Que levarías contigo a unha illa deserta?

· Que tres desexos lle pedirías a un xenio se atoparas unha lámpada marabillosa?

Porén, neste caso non temos entre mans unha pregunta hipotética, senón algo cen por cen real, e, aínda que semelle ficción, o devandito millón de dólares é a cantidade que chegou a ofrecer a Business Software Alliance (BSA) en Estados Unidos por denunciar o emprego de software ilegal nas empresas.

Probablemente isto metería nun dilema a máis de un, e, seguramente, a moitos dos que estades a ler estas liñas pasóusevos polos miolos a posibilidade de facelo, aínda que iso vos obrigara marchar do país e investir o recadado nun apartamento en Miami.

Segundo a devandita Asociación contra a piratería informática, máis do trinta e seis por cento do software que se emprega no mundo é ilegal, unha cifra que en España ascende ó 46 por cento e que lle provoca ó sector perdas económicas de máis de 600 millóns de euros anuais.

Para loitar contra esta práctica, que segundo BSA *"non só é delito senón que tamén pon en perigo os datos das empresas e os equipos informáticos das mesmas"*, a devandita asociación vén de anunciar que ofrece tal cantidade a todo aquel que denuncie o emprego de software pirata de calquera empresa en EE UU.

Agora máis que nunca, esta entidade semella especialmente interesada en rematar dunha vez por todas co anonimato das persoas que, polos motivos que sexan, deciden copiar ilegalmente programas informáticos e nótase sobre todo no relativo incremento da cifra da recompensa, que pasou dos 200.000 euros (que non debía de seducir abondo á xente) a 1.000.000 de dólares en pouco tempo.

A web para presentar as denuncias segue habilitada na Rede, a través do enderezo ***https://reporting.bsa.org/usa/spanish/home.aspx,*** e nela aparece un formulario para denunciar o emprego e difusión de programas pirata ben por parte dunha asociación, dun distribuidor ou por Internet.

Iso si, non nos deixemos enganar, pois as compensacións económicas prometidas varían dependendo do grao do delito cometido. É dicir, canto máis reincidente sexa a empresa denunciada e maior sexa a gravidade da súa práctica ilegal, maior será o importe a percibir por parte do denunciante, que chegará ó millón de dólares en casos extremos. E se cadra este xusto é o intre de preguntármonos (como fixen eu ó coñecer a nova): tantos beneficios percibe a industria do software que se pode permitir ter 600 millóns de perdas económicas anuais (só en España) e outros tantos en recompensas para delatores? Pois si e non; si, porque efectivamente perciben altos ingresos anuais, diso non cabe dúbida, e non, porque con todo, non son cantidades que deixan de ingresar senón que a iniciativa se sufraga cos cartos obtidos en sancións previas a establecementos acusados de piratear programas, e que ascenden a 22 millóns de euros.

Visto o que hai, comezo a pensar que lles beneficia máis deixar que se adquira software ilegal para logo facer as denuncias e cobrar as sancións oportunas ca vender os propios programas legais e agardar a que as vítimas renoven cada ano as absurdas actualizacións que lle van facendo ós softwares de marras.

O *Programa de recompensa do millón de dólares,* que probablemente significará un importante apoio económico para individuos ós que o futuro da industria do software lles traia sen coidado (non así o seu propio peto), ficará activo até o vindeiro mes de outubro, intre no que BSA volverá case con total seguridade a ofrecer as compensacións de costume.

Índice de distribución de software ilegal por comunidades autónomas

COMUNIDADE AUTÓNOMA	DISTRIBUCIÓN DO SOFTWARE ILEGAL
Castela A Mancha	62,5 %
Cantabria	60 %
Asturias	59,4 %
Galicia	55,1 %
Aragón	53,7 %
Comunidade Valenciana	50 %
Castela -León	48,4 %
Canarias	48,4 %
Comunidade Autónoma de Navarra	46,3 %
Andalucía	45,8 %
Estremadura	42,3 %
A Rioxa	40,6 %
Madrid	405 %
Cataluña	37,5 %
Murcia	27,5 %
Baleares	25 %

Na táboa adxunta pódese ver o Índice de distribución de software ilegal por comunidades autónomas de maior a menor.

O "comprador anónimo", o método de procura de software pirata en España

E se este infalible método da recompensa se usa en EE UU para loitar contra a piratería informática (continuando coa tradición de ofrecer recompensas polas cabezas dos criminais no antigo oeste), como se actúa en España?, a canto ascenden os "premios"? Pois ben, aquí non hai nada diso, aquí o método é moito máis rudimentario: unha persoa entra nun comercio e pregunta o prezo dun ordenador cun sistema operativo X. O vendedor suxírelle a posibilidade de instalar unha copia pirata de Windows e... zas! "Pilleite!", o falso comprador identifícase como un axente da firma Microsoft.

Esta escena repetiuse en 1.098 comercios dos 2.438 inspeccionados pola compañía informática que, cos datos da súa investigación, elaborou o *Mapa do software ilegal en España*. Nel observamos que o 45 por cento dos comercios distribúe copias pirata, sendo a comunidade autónoma de Castela A Mancha onde máis fraude se comete (62,5 por cento), seguida de Cantabria (60 por cento) e Asturias (59,4 por cento).

Esta campaña para detectar distribuidores de software ilegal denominouse *Comprador anónimo* e levouse a cabo ó longo do pasado ano e parte de 2005 en España para presentar os resultados recentemente. En comparación co obtido de outro estudo afín presentado en abril de 2005, Microsoft conclúe que a piratería só diminuíu en Cataluña e Murcia, dúas das autonomías que até entón tiñan as porcentaxes máis altas.

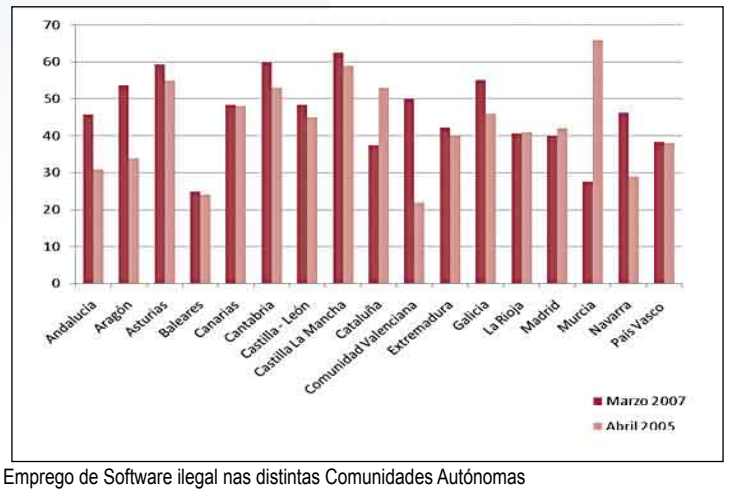
Mantéñense estables, cunha variación positiva ou negativa non superior ó 3 por cento, nas Illas Baleares e Canarias, Estremadura, A Rioxa, Madrid e o Euskadi. No resto das autonomías, incluída Galicia, a porcentaxe de delitos por piratería subiu por enriba do 3 por cento, sobre todo na Comunidade Valenciana e en Navarra, iso si, sempre de acordo á mostra realizada.

Os axentes de Microsoft identifícanse como tales tras recibir a oferta de venta do ordenador, inclúa ou non software ilegal. Seguidamente, informan ó persoal do punto de venda de que dita actividade pode supoñer un delito contra a propiedade intelectual. Meses despois, a compañía realiza unha segunda visita a aquelas tendas nas que lle ofreceron software sen licenza e as que seguen a ofrecer programas ilegais son denunciadas.

Segundo afirma o presidente do comité español da BSA, Luis Frutos, *"o pasado ano, houbo un gran crecemento da venta de hardware en España (vendéronse uns catro millóns de PC), que non se corresponde co software"*. Se en España o software ilegal se vendera de xeito legal, as compañías beneficiarias terían gañado 600 millóns de euros e os compradores pagarían sobre 500 euros máis polo mesmo produto.

O problema semella complicado, as empresas fabricantes de software privado, como por exemplo Microsoft, pídenlles ós usuarios que paguen unha suma de diñeiro por cada copia instalada (manobra empresarial que levou a Bill Gates a converterse no home máis rico do mundo), e as pequenas empresas e particulares, pola súa parte, non lle atopan beneficio ó feito de pagar esas cantidades de cartos por algo que poden obter de balde ou a un prezo simbólico.

Este panorama pintaría doutro xeito se en España se empregase software libre en tódolos ordenadores, xa que en xeral non precisa o pago da licenza e pode instalarse cantas veces se queira. O software pirata sería cousa do pasado e as denuncias, as recompensas e todo o que achega este mercado ilegal deixarían de estar á orde do día.



Emprego de Software ilegal nas distintas Comunidades Autónomas

Se chove, boas son as partys.

Anímase o panorama de encontros informáticos multitudinarios, e na nosa terra temos á vista uns cantos que xa quecen motores: VeriNET, CeLANova Party e Partyfoz

Galiza dáse ben para encontros informáticos baixo teito, mesmo no verán (e vaia verán que nos tocou) e máis agora que a mocidade anda máis "desatarefada" ca en períodos previos. Proba disto será a celebración en poucos días de tres partys con acceso á Internet de alta velocidade (en Verín, Celanova e Foz), unha despois da outra ó longo do mes de agosto coma tres actividades diferentes pero complementarias na súa arela de achegar lecer, coñecemento e vieiros de normalización tecnolóxica. Nestas páxinas falamos destes eventos abertos ó publico (non só ás persoas inscritas) e que escoitamos xa quecendo motores, co inconfundible son dos ordenadores en marcha.

VeriNet Party: 72 horas compartindo información en liña www.verinet.es

REDACCIÓN

Do vindeiro 3 ó 5 de agosto de 2007, o pavillón de deportes de Verín vestirase de gala para acoller a segunda Edición da VeriNet Party, un encontro informático (*party)* que se prolongará ó longo de 72 horas seguidas sen interrupción co fin de impulsar o emprego das novas tecnoloxías entre @s moz@s da comarca.

Este encontro, que por segundo ano consecutivo leva a cabo a Oficina de Información Xuvenil do Concello, pretende presentar unha alternativa de lecer para tódolos públicos do lugar e arredores, facendo fincapé nas persoas de maior idade, xa que no pasado ano *"achegáronse con curiosidade e remataron conectándose cos rapaces"*.
Como en toda *party informática* destas características (moi habituais por certo na nosa terra, se cadra porque o clima que temos, mesmo no verán, favorece as reunións baixo teito), os asistentes deberán levar o seu propio equipo para -unha vez incorporado e en liña-, unirse ás distintas plataformas dispoñibles (*Demoscene, Linux, Mac, Deseño, Música, Seguridade, Wireless, Arte Dixital, Programación, Modding)* e habilitar un escenario virtual idóneo para intercambiar experiencias, contidos e, asemade, forzas abondas para aturar o ritmo.

VeriNet ofrece unha conexión continuada de banda ampla á Rede e, entre os asistentes, a organización sorteará múltiples agasallos, como por exemplo ordenadores, pantallas TFT, reprodutores MP3, memorias USB -para os que teñan máis sorte nos certames- e camisetas oficiais do evento unha chea de *gadgets* de mercadotecnia para os demais.
Mais non queda aí a cousa no que a agasallos se refire.
Se cadra un dos obxectos que máis interese vai espertar é o *Dragonfly*, robot-libélula voador que se manexa por radio control e que será o acto principal dunha sesión de demostración no marco da Verinet. Por certo que os organizadores do encontro sortearán entre os asistentes unha unidade deste aparello, feito con fibra de carbón e capaz de voar en calquera escenario, mesmo en espazos pequenos e pechados. Está desenvolvido por Wow wee.

Concursos e obradoiros

Ademais de servir como espazo de encontro para mozos inquietos que procuran unha oportunidade de traballo no mundo da informática e as novas tecnoloxías, a VeriNet Party servirá (sobre todo) para divertir ós asistentes. Entre outras cousas, non faltarán:
- Concursos de *modding*
- Sorteos sorpresa
- Campionatos de xogos (*Warcraft, Counter Strike*, etc..),
- Concursos de produción multimedia (gráficos 2D e 3D, animación, fotografía e vídeo dixital, composición musical, net.art)
- Proxeccións de vídeos multimedia e música
- Espectáculos alternativos, como a *Batucada* ou un monólogo de humor.
- Charlas, obradoiros, mesas redondas, e conferencias sobre temas de interese e de actualidade, impartidas por destacadas personalidades no sector.

Este ano contarase ademais cun relatorio sobre robótica e demostracións prácticas do tema, que, ó igual có resto de actividades, poderase seguir nunha pantalla xigante. Por certo que a charla sobre intelixencia artificial -unha das que máis expectación vai xerar entre os asistentes- correrá a cargo da empresa Iberobotics, quen centrará a intervención no emprego da robótica ó servizo da calidade de vida das persoas, tanto no que se refire ó consumo doméstico como no que atinxe ós lugares de traballo. Sinalar que os deseños de Iberobotics teñen unha estreita relación co uso da Rede, sendo o STR (o seu Sistema de Telepresencia Robotizado) un bo exemplo desta combinación de factores: intégrase nunha rede sen fíos común e permítenos manexar a distancia diferentes elementos do fogar ou da empresa, "*de xeito moi semellante a como controlaríamos un vehículo teledirixido, pero a través de Internet*", sinala Iberobotics na súa web.
Para acudir a esta e ás restantes actividades do programa de Verinet, cómpre que fagamos o rexistro en www.verinet.es. O custo da inscrición será de 18 euros e poderán participar os maiores de 16 anos.

A CeLANova Party contará este ano con máis prazas, relatorios e concursos

www.celanovaparty.net

Os vindeiros 6, 7 e 8 de agosto, o Concello de Celanova (Ourense) vai recibir (por terceiro ano consecutivo) ós participantes dunha nova edición da ceLANova PARTY, unha festa dedicada ás novas tecnoloxías e a Internet e que, dende os seus inicios, tivo gran afluencia de público procedente de tódolos recunchos da provincia e de Galiza enteira. Este ano, por coincidir coa data de cele-

O centro de operacións en Celanova.

bración do Ano Xubilar de San Rosendo (patrón de Celanova), a ceLANova PARTY vai acoller máis participantes e visitantes ca nas edicións anteriores, para os que non faltarán os acostumados premios e agasallos. Neste senso, cómpre sinalar que o número de prazas habilitadas é de 70.

Coa finalidade de cumprir plenamente cos obxectivos de normalización tecnolóxica na comarca, a Oficina de Información Xuvenil do Concello de Celanova, que promove a celebración do evento, conta coa colaboración dun grupo de mozos e mozas do concello para levar a cabo esta actividade lúdica, educativa e sen arela de lucro.

O encontro cambia de centro de operacións. Este ano celebrarase no IES Celanova, na planta baixa do claustro neoclásico do Mosteiro de San Salvador, co que se evitan as barreiras arquitectónicas das dúas anteriores edicións, que se desenvolveron no claustro barroco do mesmo recinto, menos acondicionado para estas actividades. Dende o punto de vista técnico, o encontro disporá dunha rede LAN de 10/100 MBs e WireLess 802.11 g, acceso a Internet con gran amplitude de banda (xa está confirmada, segundo apunta a organización, unha conexión de 48MBs, 48 veces maior cá dunha ADSL).

Porén, a *party* contará igualmente con zonas para ordenadores, zonas para videoxogos, aulas de conferencias, zonas de acampada, espazos de máquinas expendedoras e outros para albergar actividades paralelas como concertos e obradoiros demostrativos.

Entre as diversas actividades que se levarán a cabo nesta festa informática pioneira na provincia de Ourense (alén do ámbito universitario), cómpre salientar as competicións de videoxogos, de programación e de *modding* (personalización e *tuneado* das carcasas dos computadores) para as que haberá premios para os primeiros postos e relatorios e obradoiros sobre temas de actualidade informática, levadas a cabo por recoñecidos profesionais do sector.

A inscrición para participar neste evento estase a facer por Internet a través da páxina oficial da ceLANova Party ou na Oficina de Información Xuvenil no Concello de Celanova.
O prezo é o mesmo có das anteriores edicións: de 15 euros, sendo as prazas limitadas, polo que é posible que cando saia do prelo esta revista xa estean cubertas.

A CeLANova Party, na súa edición do ano pasado.

Dúas áreas principais

O encontro informático de Celanova vai contar con dúas áreas principais diferenciadas. Por unha banda, habilitarase a Zona LAN, que, como o seu propio nome indica, é a área dedicada á conexión colectiva á Rede. Trátase dun espazo pechado ós visitantes en xeral e nel, cada persoa inscrita contará cunha superficie de 1 metro cadrado para situar o seu equipo informático, 1 toma de 220 V e outra de fío de rede. Segundo a organización, os datos compartidos entre todos os participantes serán o complemento ideal para os xogos en liña e as competicións. Neste senso, instalarase un servidor Direct Connect, sistema de transferencia de arquivos de alta velocidade en redes LAN.

Outra das zonas habilitadas será a chamada "Extranet". A ela terá acceso o público en xeral. Divídese en dous grandes espazos: a área das actividades paralelas (onde haberá videoconsolas e máquinas en xeral de xogos accesibles para todo o mundo) e a área de servizos (acampada, lavabos, aulas de relatorios, máquinas expendedoras, etc).

Instalando o equipo nun dos encontros ourensáns.

Partyfoz 2007: catro xornadas de Rede na Mariña

www.galite.org/partyfoz/

O Grupo Asociado pola Libre Información e a Tecnoloxía (Galite) organiza entre 16 e o 19 de agosto unha nova edición da Partyfoz, o encontro informático para a mocidade das terras da Mariña, aberto a "*todos aqueles seareiros da informática e da tecnoloxía que queiran pasar catro días de lecer dixital, divertimento e aprendizaxe*", en termos dos propios responsables da xuntanza. O encontro en liña, que xa vai pola súa terceira edición, xirará un ano máis arredor do emprego dos programas de software libre como ferramentas accesibles para a xuventude, de baixo custo e de calidade, amais de seren (e cada vez máis) o alicerce de novas oportunidades de negocio independentes. A *party* ten neste intre o programa en desenvolvemento, e nos foros de Galite atopamos o capítulo de propostas procedentes dos usuarios e futuros participantes aínda aberto. Polo que se refire ás novidades xa confirmadas, podemos citar as seguintes: torneos de *Counter Strike, Pro Evolution Soccer 6, Need for Speed Carbono, Guitar Hero* e *Warhmmer 4*k; amais de charlas e relatorios sobre software libre (GNU) e *Asalto de redes WIFI*.

Asemade, haberá actividades paralelas ó encontro informático, máis relacionadas co que se poida facer nos ratos de lecer lonxe do centro de operacións da *party* (que é o CEIP O Cantel, na rúa do Pintor Laxeiro de Foz) como por exemplo a posibilidade de participar na vida nocturna con descontos nos establecementos hostaleiros.

Os obxectivos de Galite (asociación que naceu a partir da primeira edición do encontro) é divulgar na medida do posible as vantaxes do emprego e do desenvolvemento do *open source,* sendo a Partyfoz un inmellorable altofalante. Galite tense posicionado en moitas ocasións a prol dos novos tipos abertos de licenzas "*que tratan de afacerse a un mundo sempre cambiante*", sinalan na súa web. E engaden: "*Rexeitamos con toda a forza que nos é posible a chantaxe do poderoso e dos ladróns; somos o que somos e defendemos o que cremos que é xusto*".

As partys son boas ocasións para achegarse ó mundo do modding.

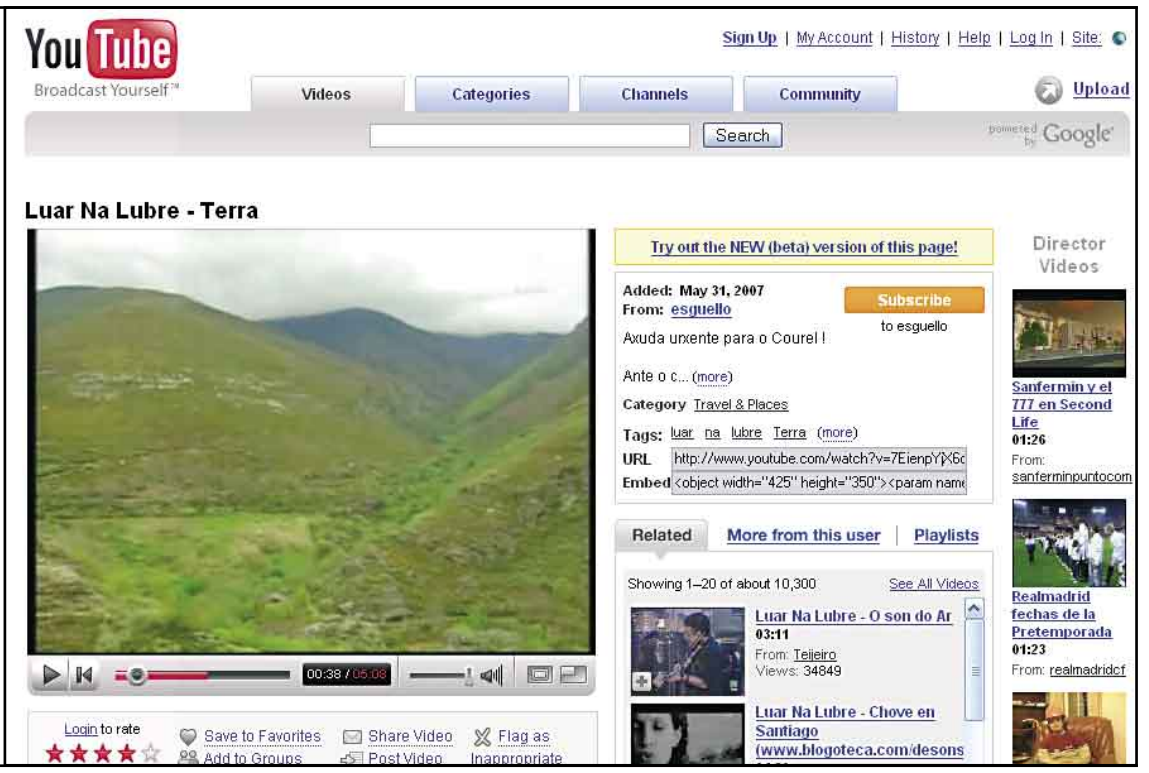
Oportunidade para atender ás novas correntes do *modding*

Se cadra cómpre ter unhas cantas horas de experiencia cos computadores e coa Rede para decatármonos de que non é preciso que o envoltorio do equipo informático sexa como é: gris, sen apenas decoración, limpo, frío como unha máquina fabricada en serie. E, hai que recoñecelo, ós mozos e mozas que decote acoden ás *partys* informáticas (e as galegas non son unha excepción) non lles falta precisamente experiencia perante estas novas ferramentas da información: tiveron tempo de sobra para cansar os ollos de tanta *grisura*. Polo tanto, ten a súa lóxica que, amais dunha boa oportunidade de conectarse á Rede e compartir información, un encontro coma este sexa tamén unha mostra diso que se vén chamando "modding", a práctica de darlle "vidiña" ó ordenador, tamén chamada "case mod" ou "case modification", algo moi semellante ó que fan os grafiteiros coas paredes menos lucidas dos espazos urbanos, pero (neste caso) sobre un obxecto propio de seu. Esta práctica naceu non se sabe moi ben onde, o día en que a alguén se decatou do aburrida que era a feitura do seu computador. A partir de aí, todo veu dado. Modificacións da carcasa, do interior, do sistema de refrixeración ou de calquera parte do computador que se vos ocorra. A través dos diferentes concursos de *modding* das *partys* galegas convocadas este verán poderemos caer na conta e dunha vez por todas de que os envoltorios metálicos que nos impón a industria informática son dese preciso xeito por cuestións de comodidade para a propia industria, e non para un funcionamento mellor do computador. Pensar doutro xeito sería como negar o dereito á creatividade.

Por certo que en todas as *partys* galegas deste verán está programada unha competición de *modding*. Tanto nunhas como noutras, valoraranse factores sobre todo a estética, a orixinalidade e o emprego do meirande número de compoñentes novos, persoais. Tamén serán tidos en conta o acabado final e a homoxeneidade do conxunto cos accesorios.

De cando o Youtube se facía en Ponteareas

En medio do debate acerca dos servizos emprestados polas compañías de telecomunicacións e dos esforzos por acadar unha maior presenza de diversos sectores produtivos da nosa terra na Rede, os galegos "de a pé"pechan ringleiras na Rede, facendo dela un lugar de encontro, integración e promoción.



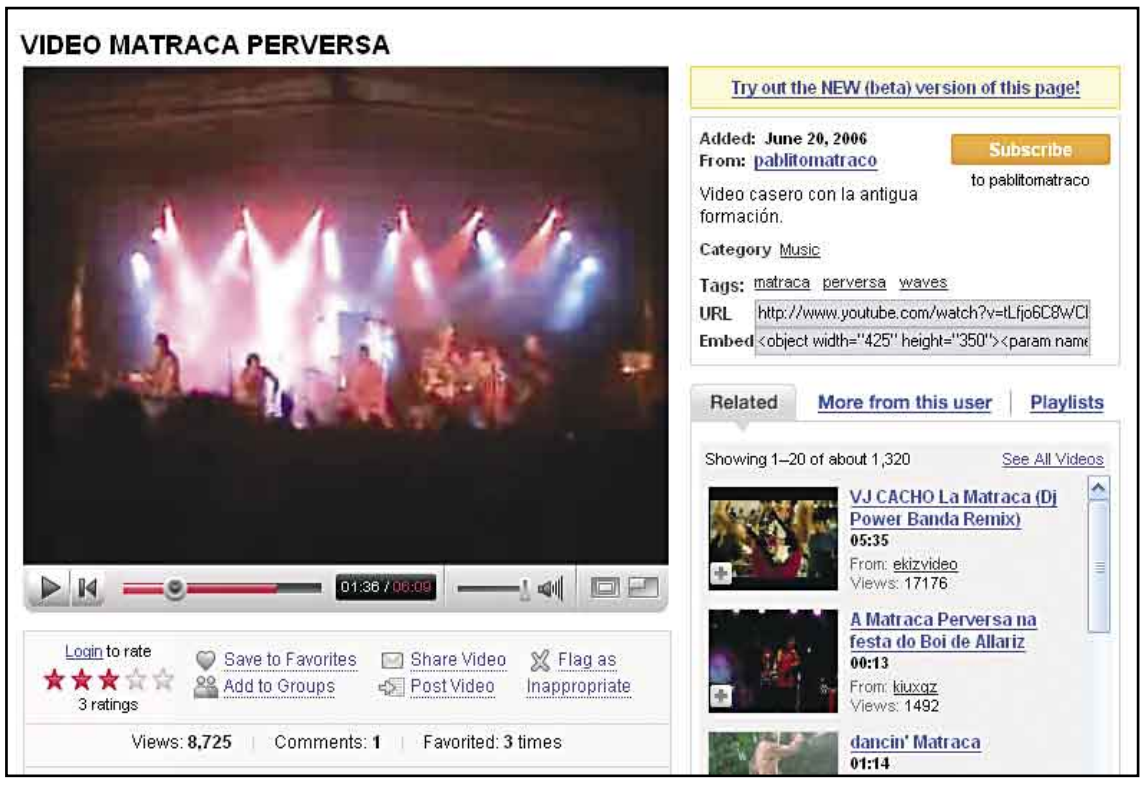
MATÍAS OLAZABAL

Ó mesmo tempo que se daba a disputa das grandes compañías internacionais por acadar espazos mais populares na Rede (coma quen reforza e amplía a política de fichaxes), milleiros de navegantes do mundo fóronse achegando a estes sitios, sen que tivese que pasar moito tempo até que os galegos e galegas fixeran o propio. E todo iso, malia as dificultades postas no camiño por operadoras e institucións ás que aludimos na entrada deste artigo. Cunha breve pero ben completa listaxe de imaxes, sons e textos vinculados a manifestacións do acontecer deportivo e cultural da comunidade -e grazas ao interese dalgúns internautas- estes espazos públicos mudaron nunha canle de difusión única.

Unha das primeiras mostras deste interese chega cando entramos no Youtube. O famoso –e moi polémico sitio- contén unha cantidade considerable de vídeos con contidos "da terra" e outros que, se ben foron feitos fóra, adquiren unha nova identidade particular ao seren dobrados ao galego. Neste sitio podemos atopar dende competencias deportivas de diversos eidos, como poden ser o karate ou o motociclismo -facendo a parada de rigor no fútbol- até o popular vídeo do mesmísimo Osama Ben Laden falando galego. Os vídeos cóntanse por milleiros, e as reproducións dos mesmos tamén. Entre estes, a música galega (enténdase feita en Galiza e non só folk) ocupa un posto de privilexio. Cun certo eclecticismo de estilos -entre os que se cadra destaca o folk-, podemos atopar mostras do traballo de artistas no eido do rock, ska, punk e outros xéneros non sempre emparentados coas raizames galegas dende o formal, pero si dende o punto de vista dos contidos.

Como mostra desta presenza na Rede, cómpre citar o vídeo de Luar na Lubre, que xa foi visto por máis de 300.000 internautas ó longo da súa "vida" na Internet, sendo esta unha cifra a todas luces impresionante e que lidera a listaxes de reprodución cun clip que responde a necesidade de evitar a deforestación do Courel.

Lonxe de ser a única entrada no dito sitio, outros artistas tamén contan por milleiros as reproducións en liña dos seus vídeos. Entre estes últimos, podemos nomear a grupos que levan tempo abondo no panorama musical galego (e que fican en activo) ou mesmo a algúns dos considerados "míticos" (xa desfeitos) nos vieiros da música independente. Atopamos -entre moitos outros- vídeos de Zenzar, Heredeiros da Crus, Os Resentidos, Milladoiro, Berrogüeto, Budiño, Lamatumbá, e A Matraca Perversa. Como non podía ser doutro xeito, os debuxos animados vinculados á nosa terra tamén están na Rede e os comentarios dun Shin Chan galegofalante ou a versión en galego da introdución de *Dragon Ball Z* contan cos seus incondicionais dende hai xa tempo. Finalmente, cómpre salientar algunhas curiosidades albergadas nesta páxina, como poden ser algúns contidos de interese xeral como documentais, algún *spot* televisivo sobre o Estatuto galego, e varias versións do noso himno, case todas gravadas antes dos encontros deportivos da selección galega.



Myspace: escaparate musical e rede de artistas galegos

Non son poucos os músicos nin as propostas musicais que na actualidade medran na nosa terra. Como mostra disto podemos nomear as 290 agrupacións que levaron as súas obras ó Instituto Galego de Artes Escénicas e Musicais (IGAEM) para formar parte da *Rede de música ao vivo*, coa fin de dar a coñecer as súas propostas artísticas nas 35 salas independentes de Galicia que se sumaron á dita campaña. Se cadra, deste fenómeno pódense obter dúas conclusións. Por unha banda, existe unha enorme oferta de música galega na procura de achegarse ao público en xeral –que, ou ben está moi ciscado ou ben non amosa interese abondo polas novas propostas, que tamén pode ser-, e, pola outra, requiríanse infraestruturas e vieiros para dar saída a tanto potencial artístico. Porén, Rede foi -e segue a ser- unha ferramenta moi empregada por agrupacións musicais (e artistas en xeral) para facer publicas as súas propostas nun espazo rendible, masivo, e cada vez máis sinxelo de empregar.

Ademais dos sitios tradicionais, estendeuse o emprego dos espazos "myspace" (e outros semellantes como "onvibes" ou "purevolume"), que funcionan de maneira parecida ós blogs pero permitindo subir música e reproducila na mesma páxina, e, do mesmo xeito cós cadernos web persoais, deixan mans ceibes para crear unha serie de ligazóns entre "amigos" e "amigas" da comunidade virtual. Nun percorrido polas páxinas de Myspace (www.myspace.com) dos grupos galegos en liña podemos atopar (por exemplo) o funk relaxado dos ferroláns The Sweat ou ben a descarga de punk-folk-rock dos RuxeRuxe, que veñen de celebrar a súa primeira década de "vida" cun novo disco. Tampouco se poden deixar de lado os espazos das cada vez máis numerosas propostas ligadas ó metal galego, que xa teñen o seu Galician Metal Fest (certame celebrado na cidade de Vigo por primeira vez este verán), e un traballo dobre chamado *Gallaecian Metal Compilation*, que ten o seu propio espazo na Rede e se distribúe dende una páxina de Myspace.

Pola súa facilidade de emprego, este sitio permite crear en poucos minutos un espazo que, malia as súas limitacións -tanto de capacidade como de formato- pode albergar unha nada desprezable cantidade de información multimedia, sen custo algún. Co paso do tempo (non moito, por certo) a popularidade destes sitios ten xa obrigado a grandes grupos internacionais de primeira liña, discográficas, e até compañías de instrumentos musicais a sumarse á devandita comunidade, e todo iso sen deixar de lado complexas e completas paxinas web propias. Tendo en conta a participación dos artistas galegos e o interese da comunidade internauta en xeral nestas dous comunidades virtuais, e vendo coma cada día se atopan nelas máis propostas -e unha meirande diversidade-, cómpre non dubidar de que a Rede xa é una ferramenta indispensable para a difusión artística e que Galicia continúa a ser unha terra composta na súa maioría de aldeas... globais.

Os “fillos” do iPhone e outros farangullos

PEDRO SILVA

Os nosos compañeiros do blog Trebellos abren nova sección en Código Cero, onde cada mes poderemos poñernos ó tanto deses aparellos que decote tanto valen para aledarnos a vida (se os temos) como para poñela costa arriba (se non os temos). www.trebellos.org

Neo 1973 - Nokia N98

O Neo 1973, o móbil de código aberto.

O Nokia N98, asasino do iPhone.

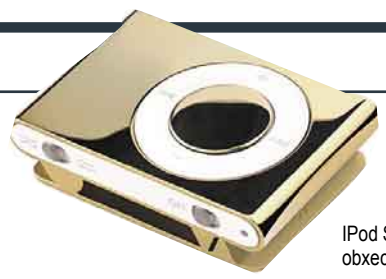
O verán e as novidades no mundo da electrónica de consumo nunca foron cousas irmás. Polo menos, no hemisferio norte. Aínda así, en Trebellos.org andamos todo o tempo tras das últimas novas de todos os sectores da industria do *farangullo*, o *gadget* e mailo aparellos tecnolóxico para facer esta pequena escolma dos nosos achados. E temos que comezar polos “fillos” que lle saíron ao iPhone, estrela que foi do comezo do verán e posiblemente do ano. Polo de agora os dous máis serios competidores non tiveron moito medo en copiar a (única, a dicir de moitos) idea orixinal do famoso teléfono multiusos de Apple: a pantalla táctil e o interfaz a ela ligado. Así xurdiu o **Neo 1973**, da chinesa First International Computer, Inc., unha marca descoñecida nas nosas terras pero que no afastado oriente está a vender máis de un millón de terminais ao ano. Este teléfono, igual que o aínda en deseño **Nokia N98**, incorpora a conectividade WiFi, xunto coa das redes de telefonía móbil. Pero iso non é todo: o software que controla o Neo 1973 está baseado nos resultados do proxecto **OpenMoko** (wiki.openmoko.org/wiki/Main_Page), dedicado como din na súa páxina web a “*crear o primeiro sistema operativo libre para teléfonos móbiles*”. O proxecto aínda esta nunha fase inicial, polo que o mesmo Neo 1973 non poderá ser unha realidade nas nosas mans ata dentro duns meses. Movémonos no espazo dos laboratorios de deseño.

Shanling MC-30,

Shanling MC-30, amplificador de válvulas para o iPod.

Deixando ao lado o sempre cambiante mundo dos terminais móbiles, un dos trebellos que máis novidades dan cada mes é o iPod. Ben sexa polas propias da casa matriz, ben sexa polos “inventos adaptados” que outros fabricantes producen para ampliar as funcionalidades desta familia de reprodutores de contidos multimedia. E falando de audio, raro será o que nunca escoitou a algún nostálxico dos “vellos tempos” loubando as marabillas dos amplificadores de válvulas, que disque tiñan unha calidade de son que non é posible acadar cos baseados en transistores. Para darlle gusto aos ouvidos destes *gourmets*, naceu o **Shanling MC-30**, un amplificador de válvulas para o iPod, e parece que o venden cun custo que rolda os mil dólares. Pero o trebello non é salientable só coma obxecto sonoro, non. Tamén o é coma “obxecto decorativo”, grazas aos *leds* que lle dan ese aspecto futurista do que tanto gostamos. Con este amplificador poderemos converter calquera recuncho do noso fogar nunha interesante mestura a medio camiño entre a ponte de mando da Enterprise e un laboratorio de computación do segundo terzo do século XX. Ou nun *guateque*. Inclue o MC-30 un reprodutor de CDs, e tamén un sintonizador FM, para cando o iPod esta de viaxe.

IPod Shuffle



IPod Shuffle de ouro, obxecto de luxo.

E, para os que gostan dos agasallos exclusivos, e caros, poden achegarse a esta xoia, chamada na publicidade “*Obra Mestra*”: collemos un iPod e substituímos a caixa metálica que constitúe a súa cuberta externa por outra igual, pero de ouro. Ouro de 18 quilates. E, como non podía ser doutro xeito, o prezo da brincadeira sae por riba dos 14.000 euros. O agasallo perfecto para o voso amor de verán. Podédelo encargar no fabricante, Xexoo (www.xexoo.com).

Medison Celebrity

Medison Celebrity, un portátil de 114 euros

Pero non todo vai ser tirar de talonario para achegármonos novidades tecnolóxicas. Tamén na parte baixa da táboa de prezos podemos atopar interesantes trebellos. Coma o **Medison Celebrity**, un computador portátil con todo o que precisamos para traballar nel por tan só 150 dólares. Quen precisa máis: unha pantalla de 14 polgadas, 40 Xb de disco duro e 256 Mb de RAM, Wifi 802.11g e o sistema operativo xa instalado e configurado. A empresa que os fabrica, en Ohio, EEUU, acepta encomendas do mundo adiante. Vai sendo que o OLPC de Negroponte comeza a influír no mundo real?

Fonera +

A Fonera+, xa á venda.

Tamén foi nova nestes días o anuncio feito polo emprendedor tecnolóxico Martin Varsavsky (spanish.martinvarsavsky.net/general/ya-tenemos-la-fonera.html), da versión mellorada do seu trebello de rede, a “**Fonera +**”. Aínda que non é outra cousa que un simple *router* WiFi, o experimento social que constitúe a iniciativa de Fon, unha rede aberta e universal baseada na conectividade cara a internet doutros operadores, converte este trebello nun paso máis no espallamento desta rede colaborativa que pode chegar a ser Fon. Esta nova “Fonera” diferenciase do modelo anterior en que inclúe un segundo porto ethernet, para conectar outro computador directamente ao fío.

Slide And Negative To Digital Picture Converter.

Aparello para dixitalizar negativos e diapositivas.

E, como última e non menos importante, presentamos un novo escáner de diapositivas (e negativos) chamado **Slide And Negative To Digital Picture Converter**. A súa finalidade é permitirnos traballar comodamente (dixitalmente) coas “diapos” e negativos que teñamos por aí gardados nos caixóns do tempo. Sendo un dispositivo especializado, non haberá que preocuparse por cuestións de enfoque, calidade de imaxe, etc. para obter arquivos de imaxe con 1892 dpi grazas ao sensor de 5 megapíxeles que inclúe. O mellor, o prezo: algo mais de 70 euros.

Fiestra esnaquizada vista en Wiihaveaproblem.

Entre os usuarios da consola de Nintendo podemos atopar xente de todas as idades.

Puntos de sutura... por unha consola

A nova lexión de deportistas virtuais da Wii xa acusa danos físicos e no mobiliario

M.O.

A nova consola de Nintendo segue a dar que falar, xa non pola novidade da interface de control, nin polos seus xogos ou vendas (que tamén, como se pode comprobar nesta páxina), senón polas lesións derivadas do seu uso. Malia que semelle una brincadeira, non son poucas as persoas que aseguran que xogar co *Wii Sports* (o máis popular até o de agora dos produtos da casa e que podemos ver aquí: wii.nintendo.es/2163.html) foi causa de lesións musculares, roturas de obxectos do fogar ou danos a terceiras persoas, case sempre compañeiros de xogos.

O caso é que xogar coa Wii constitúe finalmente un exercicio físico, co que require polo tanto unha certa atención a todos aqueles grupos musculares que serán os encargados de mover o mando sen fíos polo espazo, zona da que será moito mellor afastar aquelas cousas que puideran estar no camiño do percorrido do mesmo.

O primeiro elemento a ter en conta é que, a diferenza dun adestramento deportivo convencional como pode ser o boxeo ou tenis –ambos deportes dispoñibles xa en *Wii Sports*, por certo- o que deixaría a unha persoa sedentaria extenuada en pouco máis de vinte minutos, a versión virtual destes deportes permite sesións de xogo moito mais longas que, aínda así, esixen moito dos nosos músculos.

Tal é o caso de Jeremy Scherer, programador informático que contou a súa experiencia deportiva coa devandita consola no Wall Street Journal Online (online.wsj.com), a cal desembocou nunha dor de ombreiro e costas tras os seus esforzos por mellorar os puntos obtidos no tenis e nos bolos de *Wii Sports* mentres xogaba coa súa dona. Outro caso recollido no dito medio é o de Ryan Mercer, seareiro de 21 anos que, malia ter adestrado decote nun ximnasio real, tampouco puído facer ren por evitar as dores musculares á mañá seguinte dunha sesión de media hora de boxeo na Wii.

Malia que os representantes desta compañía aseguran que non é preciso facer esforzos físicos exaxerados para xogar, e que se poden levar a cabo todos os movementos necesarios para gañar dende un sofá, recoñecen que a experiencia de ficar de pé e emular os movementos reais dunha competencia deportiva é moito máis divertido.

Lámpadas, televisores e ventiladores de teito

Non só os nosos músculos poden sufrir accidentes durante as sesións de xogo, senón que tamén todo aquilo que non afastemos con coidado da zona de xogos poderá ser branco da nosa man ou do mando.

No sitio titulado *Wii have a problem (www.wiihaveaproblem.com)* un caderno que convida os xogadores a contar as súas experiencias accidentais coa máquina, atopamos máis de 200 casos de accidentes deste tipo, sinistros entre os que se inclúen danos a televisores, mandos, terceiras persoas, ventiladores de teito, paredes, mascotas e fiestras, entre outras.

Tal é o caso de quen non fai uso da correa de seguridade do control e, ás primeiras de cambio, o mando sae voando polo ar cara ós televisores, as xanelas ou as mascotas. Polo visto, as correas en cuestión tampouco son moito de fiar, xa que a mesma páxina web de Nintendo tivo que incluír un apartado para ordenar recambios (podemos velo aquí: www.nintendo.com/consumer/strapreplace.jsp) da mesma.

Fóra do problema das correas, as lesións a persoas son as que máis impresionan, e entre elas cómpre salientar o caso dun neno de sete anos que, nun intento de superar á súa irmá na competencia de lanzamento do martelo (e tras varias reviravoltas para coller pulo) non puído evitar perder o equilibrio e caer de cabeza contra unha mesa. A sesión rematou coa visita a urxencias e catro puntos de sutura na fronte.

Advertencias constantes

Sendo conscientes dos riscos do uso da consola, os representantes de Nintendo inclúen nas instrucións da Wii unha completa listaxe de advertencias sobre o seu emprego. Entre estas, figura a necesidade de facer pausas de 15 minutos por cada hora de xogo, a importancia do emprego da correa de seguridade e até os riscos de operar a consola durante unha treboada eléctrica. Algúns destes avisos aparecen de xeito reiterado dentro dos mesmos xogos.

Como curiosidade, cómpre mencionar que as lesións derivadas do uso de videoxogos remóntanse ó ano 1981, cando o xogo *Space Invaders* empezou a causar entre os seus usuarios máis empedernidos problemas na man dereita polo constante movemento da mesma para disparar ós marcianos.

Máis desastres provocados polo entusiasmo depositado na consola.

Novos xogadores

A estratexia da compañía nipona é, segundo o dito polo seu presidente na conferencia de xogos E3, que (contrariamente o que buscan os seus competidores directos), a Wii tente captar un mercado de persoas que decote no fan uso dos videoxogos -entre as que se cita sobre todo a persoas adultas e non existe predominancia de homes, como ocorre cas consolas tradicionais.

Estes grupos de consumidores, a diferenza dos grupos de rapaces que buscan complexas aventuras gráficas e efectos espectaculares en xogos que esixen una gran habilidade para converterse nun bo xogador, vén na consola de Nintendo un xeito de diversión que atrae xustamente por ter características opostas as devanditas: facilidade de emprego e interface de control intuitiva.

A consola máis vendida de todos os tempos?

Tendo en conta as vendas de nova consola de xogos chamada "Wii" o presidente da firma nipona, Satoru Iwata declarou durante unha conferencia sobre videoxogos celebrada o mes pasado en Santa Mónica que a Wii vai camiño a transformarse na consola máis vendida da historia, e até podería superar as 120 millóns de unidades vendidas pola xa clásica Playstation2 de Sony.

Segundo o presidente da compañía, o novo trebello supera mes a mes ás vendas das rivais Playstation3 de Sony, e Xbox360 de Microsoft, e xa obrigou ós seus competidores a baixar prezos e a procurar alternativas nas súas propostas para mellorar a súa presenza no mercado (como é o caso da nova PSP, que podería ser presentada nos vindeiros meses).

Con menos dun ano no mercado, e cunha proposta de xogos aínda limitada, a Wii conta no seu primeiro semestre de "vida" con 5.8 millóns de unidades vendidas e, aínda hoxe, a demanda supera os niveis de produción e distribución, facendo que nalgúns lugares dos Estados Unidos sexa tan difícil facerse con unha que a xente xa as pon a venda en sitios coma Amazon.com a un prezo que dobra ó PVP, unha sorte de auténtica revenda de consolas.

Imaxe de sinistro no fogar vista en Wiihaveaproblem.

“Cremos que o noso produto gustará moito ós seareiros dos videoxogos de estratexia”

Falamos cos responsables da posta en marcha de *SQR*, unha innovadora iniciativa galega para móbiles e Rede encamiñada a crear comunidade

Cómpre que memoricemos estas tres letras: “SQR”. Trátase dun videoxogo galego, mais non é ese o único motivo polo que debemos lembralo, senón tamén polo seu carácter innovador (dará que falar) e polo que representa nun panorama, o galego, non moi dado a meterse en andainas de mercado deste tipo de lecer dixital. O xogo, que marca un antes e un despois pola súa arela de facer comunidade e por xurdir operativo para móbiles e para a Rede, foi desenvolvido por Uber Cool Games, que forma parte de Pixel Grafics. Trátase dun produto de estratexia, que bebe das fontes do xadrez e de Pokemon pero achegando personalidade propia. Nós falamos de SQR con Beatriz Legerén, xerente de PG e máis con José Luís González Castro, responsable de produción do proxecto. A súa idea era a seguinte: facer algo que fose divertido (sobre todo para os seareiros dos produtos de estratexia), integrador e que, á vez, tivese calidade. Tarefa complicada, pero posible.

F.S.

SQR foi presentado no marco do Foro Internacional do Videoxogo organizado hai unhas semanas na Coruña por Beatriz Legerén, xerente de PG e polo resto do equipo de UCG (Javier Martín, director de desenvolvemento; José Luis González Castro, responsable de produción do proxecto e José Carlos Bellido, responsable de programación). En Código Cero estivemos durante semanas cunha espiña cravada: a que veu dada por non ter acudido ó devandito encontro co fin de escoitar polo miúdo todo o relativo ás características do xogo.

A web de Uber Cool Games, achegando información sobre o equipo de traballo.

Mais, todo hai que dicilo, ó final conseguimos quitala. Máis vale tarde ca nunca, aquí tendes o que ben podería ser o máis exhaustivo resumo das orixes e dos obxectivos do xogo publicado até o de agora. E co privilexio de contar coas “voces” dos directamente responsables. Responden ás nosas preguntas Beatriz Legerén, xerente de Pixel Grafics e máis José Luís González Castro, responsable de produción do videoxogo.

-Temos a impresión de que detrás de *SQR* houbo un gran traballo de exploración, de facer un produto que responda ós novos tempos e mesmo que se adiante ó que está por vir. Cremos que inventastes algo, algo relacionado cos obxectivos do xogo (iso de facer comunidade, se cadra un mundo virtual independente) e coas plataformas de uso (Rede, móbiles), pero deixámosvos a vós explicalo...

-Agradecemos moito o voso interese! Antes que calquera outra cousa, nós estamos a facer un xogo, *SQR;* queremos que sexa un bo xogo e que lle guste á xente. *SQR* é un xogo para móbiles pensado dende o primeiro momento para eses dispositivos. Non é a adaptación doutra cousa, e isto xa non é habitual. Logo imos empregar unha serie de tecnoloxías nel que xa son de uso común (o Bluetooth, a cámara), pero ímolas integrar para a ampliación do xogo dunha maneira que cremos nunca se fixo até o de agora. Finalmente, estamos a traballar arreo para dar ós xogadores a posibilidade de formar unha comunidade en Internet onde xogar e intercambiar material do xogo. Pensamos que este labor de integración é o elemento diferenciador de *SQR,* pero insistimos: o primeiro é que se poida botar unha partidiña, e que sexa entretida.

-O sector dos xogos ferve de actividade en todo o mundo. A Rede, os móbiles, os temas que amplían a súa variedade e o fogar dixital semellan darlle máis azos. Hai opcións dende Galiza de estar aí competindo e de facer industria?

-As posibilidades existen cando hai non só gañas de traballar nun novo eido senón tamén investimento e apoio privado e da Administración para levalas adiante. Nese senso Galiza é tan axeitada coma calquera outra parte, pero debemos ser conscientes de que, a día de hoxe, está (case) todo por facer. Cremos nós que a comunicación interactiva en xeral e os xogos en particular son o desafío pendente do audiovisual galego. En Galicia hai materia prima: temos persoas que están a formarse e que teñen interese no mundo dos videoxogos. Pero para que non marchen hai que apoialos, e tamén ás empresas que tentan abrir novas vías na creación de contidos. Empresas coma a nosa. Para que dende Galicia se poidan facer xogos e competir nesta industria é importante tamén contar co respaldo da Administración. Por exemplo, é moi positivo o seu apoio a iniciativas como o Foro Internacional do Videoxogo, liderada polo Clúster do Audiovisual dentro do marco de Mundos Dixitais. Agardamos sexa a primeira de moitas.

-Faládenos da temática do xogo. A quen vai dirixido (idades, grupos sociais, gustos)? En que consiste a proposta?

-*SQR* é un xogo en dúas vertentes, crebacabezas e estratexia, ambas por quendas. O xogador poderá escoller un grupo de “personaxes” con habilidades diferentes: no xogo de *puzzles* terá que resolver con eles probas que se lle presenten, e no multixogador enfrontarase ós doutro xogador. Haberá un sistema de puntos que o xogador poderá inverter para mellorar as habilidades dos personaxes, e tamén se poderá extraer deles unha sorte de códigos que, recombinados con outros, darán novos personaxes. Todo isto poderase facer no teléfono móbil, no ordenador e mesmo será posible conectar móbil e ordenador vía Bluetooth para intercambiar materiais do xogo. Pensamos que SQR gustará moito ós seareiros do xénero da estratexia, mais os *puzzles* e os elementos de colección fano accesible a un público máis amplo.

-Agora toca meternos na feitura de *SQR*. Como é o universo *SQR*? De que fontes bebe? Onde podemos rastrexar a inspiración?

-Ás veces describímolo como un cruzamento entre o *Pokemon* e o xadrez; non é que sexa exactamente así, pero hai puntos en común con ámbolos xogos -tamén co *Chu-Chu Rocket* de Sega, aínda que este non sexa tan coñecido. Para os deseños que representan a “sinatura” dos personaxes (isto non o amosamos aínda), traballamos nun sistema de representación propio que emprega símbolos tomados de petro e xeróglifos, e o sistema de habilidades especiais e dos grupos aseméllase ó do *World of Warcraft* (de lonxe, ollo!). Na parte da comunidade temos tamén sitios de referencia, por exemplo o *Facebook*, moi de moda alén dos mares. En fin, aquí en UCG facemos moito traballo de campo, e sempre temos, polo menos, un ollo posto en todo aquilo que nos poida axudar a mellorar o xogo.

-Detrás deste proxecto está o equipo de Uber Cool Games, unha empresa que forma parte de Pixel Grafics. Faládenos deste equipo, dos seus obxectivos, daquilo no que andan a traballar xa, do que representan nun eido se cadra tan necesitado deste tipo de empresas como o galego...

Captura do xogo galego para móbiles.

-UCG é unha marca de Pixel Grafics na que traballamos un equipo de profesionais con experiencia nos videoxogos e a comunicación interactiva. O obxectivo é facer produtos cunha compoñente experimental ou de investigación tecnolóxica, pero, sobre todo, xogos bos e entretidos. *SQR* é o primeiro desta marca, pero estamos xa a deseñar outros proxectos a medio e longo prazo. En Pixel Grafics, temos outras liñas de actividade. Preparamos e desenvolvemos xogos para plataformas diversas: teléfonos móbiles, internet, PC e consolas. Cómpre salientar a nosa experiencia en definir e desenvolver xogos baseados en películas, plasmada en varias iniciativas postas en marcha para Filmax.

-Que equipos, programas ou servizos debemos ter a man para xogar con *SQR*?

-Só será preciso un teléfono móbil; estamos a procurar a compatibilidade co meirande número de terminais posible. Se o teléfono ten cámara e Bluetooth, mellor. Pero non son imprescindibles para xogar a *SQR*. Tamén temos previsto afacer o xogo a Internet, e mesmo temos comprobado que se pode xogar nun taboleiro físico cunhas regras simplificadas.

-Falamos dun xogo pechado ó cen por cen ou dunha proposta en constante mellora e desenvolvemento? Os usuarios do xogo poderán participar neste proceso de mellora?

-As regras básicas están pechadas pero os contidos pódense ampliar como se queira. Para iso, o apoio da comunidade será fundamental. Os elementos relacionados coa colección e recombinación de personaxes dan campo aberto ós xogadores para crear equipos afeitos ás súas estratexias, e queremos que a xente participe e intercambiando mapas, personaxes, códigos e outros materiais do xogo.

Ligazóns de interese:

http://www.ucgames.net

http://www.sqronline.net

Conan terá novos xogos en 2007

SEVI MARTINEZ

Os seguidores do bárbaro máis popular da literatura de Robert E. Howard poderán gozar no mes de outubro do xogo *Conan The Barbarian* (*Conan o Bárbaro*) que sairá para PS3, Xbox 360 e Nintendo Wii, amosando unha acción brutal e fantástica á que se puideron achegar algúns afortunados na pasada edición do E3, onde amosaron unha demo para un xogador. Este novo xogo de Conan para as consolas de última xeración parece moi influenciado pola franquicia de *God of War*, polo que os combates violentos con varios inimigos e a estética lúgubre acompañarán a este impresionante xogo no que non faltan distintos tipos de armas e combos de golpes para calmar a sede de sangue dos xogadores máis violentos.

Pero as aventuras do Cimerio non quedarán só nas consolas, senón que os usuarios de PC poderán ter un produto se cabe máis agardado (o seu primeiro trailer apareceu hai máis de 2 anos), o *Age of Conan: Hyborian Adventures*, que non se limita a ser un agresivo xogo de espadas, senón que se converte nun xogo masivo multixogador ambientado no universo de Conan, de xeito que se combinan os combates violentos coas interaccións e a formación de gremios que permita o xogo colaborativo, así como actividades non violentas, aínda que tamén coidarán a evolución do xogo de xeito que vaian aparecendo novos retos que precisen da agrupación de xogadores para superalos.

Este novo xogo en liña aparecerá antes de rematar o ano, permitirá que por unha ocasión os usuarios de PC poidan ter un sistema de xogo do que sentirán envexa os posuidores das últimas consolas de videoxogos.

Jesús Vázquez achégase ó móbil no xogo oficial do concurso *¡Allá Tú!*

Gameloft lanzou o videoxogo oficial para móbiles baseado no concurso televisivo *¡Allá Tú!*, presentado polo ferrolán Jesús Vázquez. O xogo reproduce a trama do concurso, que pon a proba a capacidade de negociación do xogador mentres a banca valora as posibilidades do concursante de levar un bo premio, tralo que realiza ofertas para tentar ó xogador a abandonar. Jesús Vázquez estará presente no xogo baseado no concurso de Telecinco, de xeito que interactuará co xogador, achegando a experiencia de xogo ó propio concurso televisivo (grazas tamén á reprodución da música orixinal e a visión do plató auténtico do programa), mentres o xogador irá descubrindo os premios que conteñen as 22 caixas que recollen premios de entre 10 céntimos a 600.000 euros (ou mesmo con artigos sen valor).

Son Goku chegará ó PC nun MMORPG

A serie de televisión Dragonball protagonizada repite o seu éxito nas consolas de videoxogos dende os tempos da SuperNintendo, e aínda continúa a dar excelentes títulos para PS2 e PS3, pero finalmente Son Goku e os seus amigos terán un xogo para PC, que será multixogador *en liña*. *Dragonball Online* será un MMORPG ambientado 216 anos despois dos feitos relatados na serie Dragonball Z (obviando o acontecido en Dragonball GT, que non era obra de Akira Toriyama) e a historia continúa os mesmos pasos dos debuxo animados xaponeses, sendo os obxectivos salvar o mundo coa axuda do Toranks do futuro ante a ameaza dunha malvada organización, atopar as bolas máxicas ou adestrarnos para o grande torneo de artes marciais, podendo encarnar a un namekiano, a un humano ou a un superguerreiro (con aparencia totalmente configurable, como é habitual neste tipo de xogos).

Para incrementar o atractivo do xogo *en liña*, aparecerán algúns dos míticos personaxes da serie orixinal (envellecidos polo paso do tempo) e destaca tamén un xeito de xogo que permite comezar cun personaxe de neno, de xeito que vai medrando e desenvolvéndose durante o xogo como tamén acontecía no clásico da animación xaponesa. As imaxes que se poden ver do xogo ata o momento teñen un detalles que lembra ós xogos de PlayStation 2 da saga, o que podería ser un punto a favor, xa que os seguidores destes xogos estarán familiarizados con este tipo de visión tridimensional que pretende dar unha aparencia de debuxo animado, e quedaría por ver se o xogo se lanzará só para o mercado nipón ou estará dispoñible globalmente. O lanzamento xaponés será a finais de 2007 ou comezos de 2008.

Os xogos de cartas coleccionables poderían rexurdir grazas a un novo título para PS3

Wizards of the Coast revolucionou o lecer nos anos 90 cas cartas de Magic, que permitían un xeito diferente tanto de xogar coas cartas como de coleccionalas, e que acadaron un éxito impresionante que agora se pode reeditar co innovador xogo *The Eye of Judgment* que chegará para a consola PS3. O novo xogo fará uso da cámara USB que se poderá conectar á PS3, a PlayStation Eye, que irá moito máis aló da clásica EyeToy, e que permitirá, entre outras cousas, recoñecer un código que aparece nunhas cartas físicas de xeito que lles dá vida na pantalla da PS3 cunhas animacións xeniais.

Con *The Eye of Judgment* combinarase un xogo de cartas coleccionables cunha xogo de consola, que permite xogar contra a PS3, xogar contra outras persoas no mundo físico, xogar contra outros usuarios en liña e mesmo un enfrontamento entre consolas (empregando o mazo de cartas do xogador). Fieis ó espírito dos xogos de Magic, este novo xogo comezará cun mazo de iniciación e se poderán adquirir novas cartas en puntos de distribución (ou intercambiándoas cos amigos). No E3 deste mes presentarase o xogo (que chegará ás tendas no outono) e pretende facerse coa atención de moito público, especialmente dos que xa se achegaron a este tipo de divertimentos no pasado.

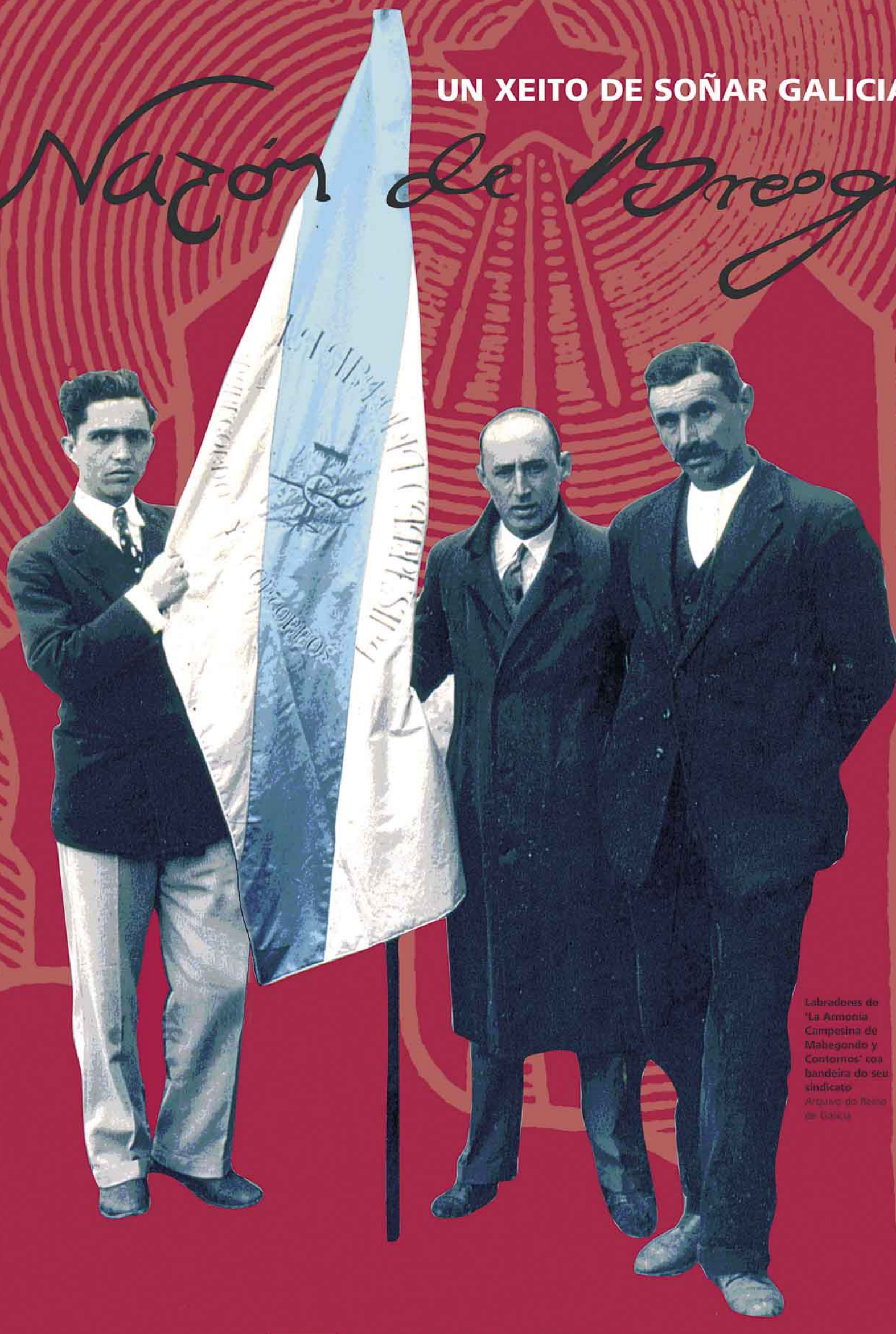
Por todos os amarelos, os azuis do ceo e do mar,
os verdes dos bosques, os vermellos...
POLA TERRA DE TODAS AS CORES.
GALICIA, NATURALMENTE

*Parque Natural Complexo Dunar de Corrubedo
e Lagoas de Carregal e Vixán

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE MEDIO AMBIENTE
E DESENVOLVEMENTO SOSTIBLE

UN XEITO DE SOÑAR GALICIA

Nazón de Breogán



Labradores de 'La Armonía Campesina de Mabegondo y Contornos' coa bandeira do seu sindicato
Arquivo do Reino de Galicia

XUNTA DE GALICIA
VICEPRESIDENCIA
DA IGUALDADE E DO BENESTAR

http://vicepresidencia.xunta.es