Código Cero

6 anos

www.codigocero.com

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

NÚMERO 56 SETEMBRO/OUTUBRO 2007 • PREZO 1€

PREMIO GALEGUIDADE 2007 MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Programa ConCiencia

Premios Nobel en Santiago a pé de rúa

Internet para o rural galego

Sen fíos e (tamén) en autobús

Os xornais galegos lavan a faciana na Internet

Facemos exame exhaustivo do proceso de lavado

Vandal.net refaise a si mesma

Falamos cos responsables da web galega do millón de usuarios

miT 2007

COMERCIO E TECNOLOXÍA

20 de Outubro, Pazo de Feiras e Congresos. Lugo.

+ INFORMACIÓN:
www.mitlugo.es / T. 982 284 150

STANDS DE EMPRESAS
XORNADAS TÉCNICAS
TALLERES
OCIO

Wimax
Escaparatismo virtual
Comercio electrónico

Desenvolvemento web
Telefonía

Organiza: site sala de innovación tecnolóxica empresarial

Promove: FUNDACIÓN C.E.L. INICIATIVAS POR LUGO · OBRA SOCIAL CAIXAGALICIA · XUNTA DE GALICIA CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN E INDUSTRIA Dirección Xeral de Promoción Industrial e da Sociedade da Información

Colabora: cel Confederación de Empresarios de Lugo · FEDERACION DE COMERCIO LUGO

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:
Jorge Mira, Mark J. Van Raaij, José D. Edelstein, Juan José Nieto Roig, Marcus Fernández, Matías 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 56
Setembro/Outubro 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...

Que chegue un outono máis e non ter grandes cousas que dicir sobre a Rede é algo que non ten perdón. Recoñezámolo. Pero así é: non temos neste intre -mentres escribimos este artigo a varias mans- informacións chave sobre o futuro da Internet nin salientables datos sobre o seu afianzamento no mundo e máis concretamente en Galiza (se cadra, se contásemos con eses datos xa non estaríamos aquí, senón á fronte dalgunha corporación ou asesorando a algún peixe gordo da política). Temos, iso si, pequenos detalles, miúdas contribucións das que se din mentres se viaxa en autobús da casa ó traballo e que polo xeral inclúen nomes e apelidos de persoas, enderezos concretos e poucas cifras. Nada de grandes estatísticas nin de esforzados informes que, de tan impersoais, dan a impresión de ter sido producidos en serie por *parquímetros*. O número 56 de Código Cero constata o que xa sospeitaban os nosos lectores dende hai tempo: que respondemos encollendo os ombreiros cando se nos pregunta moi seriamente cara a onde imos no mundo este das grandes redes da información ou se na Sociedade do Coñecemento os galegos seguimos a comportarnos como din por aí fóra que nos comportamos, nin subindo nin baixando. Que cada quen pense o que queira: que non tempos grandes respostas ou que xa non nos preocupa atopalas ou tan sequera procuralas (mais se cadra darían no cravo, e só é unha pescuda, se pensaran que estamos un pouco fartos de repetir o mesmo cada mes e que o que queremos é baixar desta especie de estrado que nos fixemos a nós mesmos, e non se sabe moi ben a conto de que, nin instigados por quen).

Se temos que elixir, eliximos centrarnos máis en cousas concretas. Por exemplo: na posta en marcha dende Ames dun videoclub en liña que che permite baixar películas de balde se aceptas ver un pouco de publicidade (non intrusiva, ollo) e do que poderedes atopar máis información na páxina 23 deste número. Ou nese autobús da Sociedade da Información fretado por AGESTIC e que anda xa a percorrer as vilas e aldeas do rural galego (veredes na páxina 13 os lugares por onde vaia andar ó longo do mes de outubro) "alimentándose" de dous tipos de combustible: o que achegan as gasolineiras e o que achegan as redes tecnolóxicas. Ou ese servizo de xeolocalización en liña desenvolvido dende A Coruña e de nome Hipoqih, encamiñado a facernos o día a día un pouco máis divertido (dicíndolle ós nosos familiares e amigos en que parte do mundo estamos a respirar nun intre concreto) e do que falamos na páxina 14 deste número.

Asemade, para quen queira ver cómo un escenario tan familiar e tan concreto como o da cidade de Santiago se enche de Premios Nobel, ningún deles coa intención de subirse a un estrado para ofrecer relatorios sobre cousas que fican tan afastadas coma as cousas que acontecen no lado escuro da Lúa (se é que alí acontece algo en realidade) senón coa arela de falar de ti a ti e de seguir tirando abaixo ese muro que afasta á investigación do resto da sociedade… para quen queira ver todo iso e máis recomendámoslle que faga dúas cousas, e non necesariamente nesta orde: que acuda ás actividades de ConCiencia en Compostela ó longo dos meses de outubro e novembro e que lea os artigos que temos preparados sobre estas xornadas a partires da páxina 15 deste número 56 de Código.

sinatura convidada

Jorge Mira, comisario do Programa ConCiencia **4**

novas

Resumo de actualidade de e-comercio e de empresas relacionadas coas novas tecnoloxías **5**

reportaxes

As cidades dixitais e todo o que achegan en materia de e-Administración, a debate en Santiago **10**

Programa Conciencia: Santiago, eixe europeo da investigación **11**

As Consellerías de Innovación e Medio Rural procuran xeitos de levar a Rede á Galiza non urbana **16**

Esculcamos con lente de 20 aumentos o que deu de si o proceso de renovación das webs dos principais xornais galegos **18**

A Rede é un rebulir de imaxes que sempre se repiten **20**

AGESTIC prende o motor do seu autobús da Sociedade da Información do rural galego **21**

xogos

A web galega Vandal renova a súa faciana e colle pulo na carreira polo primeiro posto de páxinas de xogos en España **22**

Jorge Mira Pérez
Comisario do programa ConCiencia

Programa ConCiencia:

investigadores en Santiago a tempo completo

Compostela ten unha cita coa investigación nos vindeiros meses de outubro e novembro. Trátase dunha nova convocatoria de ConCiencia, unha iniciativa que, amais de ir encamiñada a traer a Galiza a algúns dos máis senlleiros científicos do panorama mundial, trata de situalos no contexto galego e de poñelos en diálogo directo coa nosa comunidade investigadora. Desta proposta e das súas finalidades fálanos neste artigo o seu comisario, Jorge Mira, para quen é importante salientar tamén o papel difusor deste tipo de encontros. É dicir: o papel que xogan recortando distancias e achegando puntos de vista e pareceres entre os que viven e traballan na ciencia e o resto da sociedade.

Conferencia do Nobel de Física Heinrich Rohrer na pasada edición.

Un día calquera nunha cidade calquera: abrimos o xornal e vemos o anuncio da conferencia dun persoeiro relevante no eido da ciencia. Ese científico é contratado para ese acto específico, chega, fala, queda a cear e volta para a súa casa.

Correcto? Non, unha oportunidade estragada de propiciar encontros entre ese persoeiro e os científicos do seu arredor que lle fosen afíns.

O Consorcio de Santiago e a Universidade de Santiago de Compostela (USC) decatáronse desa circunstancia a finais de 2005 e pensaron no xeito de amortizar a visita de tales personalidades favorecendo contactos con científicos locais.
Por outra banda, a ciencia é a estética da intelixencia, e por iso a imaxe especial de Santiago de Compostela, símbolo da capacidade creativa humana, debía tomar conciencia desta forma de cultura.

A singular fusión da cidade cunha das principais universidades españolas achegaba o marco óptimo para o desenvolvemento desta programación: o cadro de investigadores da USC está plenamente representado en tódolos circuítos científicos internacionais, e serve de ponte para, de entre os seus múltiples contactos, facer un convite a primeiras figuras mundiais.

Nacía así o programa *ConCiencia*, unha programación estable de divulgación científica co obxectivo de difundir entre a cidadanía a importancia que merece a ciencia como unha forma máis de cultura, ao tempo que se producen intercambios de coñecementos entre o tecido investigador galego e as personalidades máis sobresaíntes do ámbito científico internacional.

A idea tivo un rotundo éxito no seu arrinque, en 2006, coa presenza de Heinrich Rohrer (Premio Nobel de Física 1986), Torsten N. Wiesel (Premio Nobel de Medicina 1981), Richard R. Ernst (Premio Nobel de Química 1991) e o matemático Sir Michael F. Atiyah (Medalla Fields 1966 e Premio Abel 2004, os principais premios desa disciplina, para a que non hai Premio Nobel).

Para este ano o nivel é igualmente exquisito: John E. Walker (Premio Nobel de Química 1997), Frank Wilczek (Premio Nobel de Física 2004), Peter D. Lax (Premio Abel 2005) e John F. Nash (Premio Nobel de Economía 1994).

Este Comisario xestiona cada visita coa axuda dun *padriño*, un científico relacionado co persoeiro convidado. Os padriños da edición 2007 de *ConCiencia* axúdannos, neste número *de Código Cero*, a coñecer mellor a estes ilustres peregrinos a Compostela.

"O Consorcio de Santiago e a Universidade de Santiago de Compostela (USC) decatáronse desa circunstancia a finais de 2005 e pensaron no xeito de amortizar a visita de tales personalidades favorecendo contactos con científicos locais."

Sesión de debate de Sir Michael Atiyah con investigadores galegos no Centro de Estudos avanzados da USC

O ITG organiza na Coruña unhas xornadas de innovación para empresarios

No marco da Aula de Innovación da Dirección Xeral de I+D+i, o Instituto Tecnolóxico de Galicia (www.itg.es) vén de anunciar a celebración dun *Programa de Dirección da Innovación* na Coruña (Hotel Barceló Premium) do vindeiro 9 ó 31 de outubro. Con esta iniciativa, a devandita entidade, que exerce a secretaría permanente do Foro de Innovación Tecnolóxica, pretende *"incrementar a capacidade dos profesionais de Galicia no eido da xestión da I+D a través dunha formación eminentemente práctica"*.

As xornadas, que son de balde, van dirixidas a empresarios, directivos e mandos intermedios de empresas galegas que demanden coñecementos sobre modelos e ferramentas para implementar a innovación tecnolóxica na organización.
Poden incribirse nelas até un total de 30 persoas.

Entre outras cousas, os asistentes ós actos do programa obterán información de utilidade para: fomentar unha cultura da innovación na empresa, adoptar o liderato da innovación na organización ou incorporar a I+D como un factor clave na estratexia da empresa; e todo isto, a partires de sesións teóricas e prácticas, con xornadas temáticas e exposición de casos reais.

Xogospopulares.com acada o Premio Galicia de Xornalismo Deportivo na categoría de Internet

A Federación Galega de Prensa Deportiva vén de dar a coñecer os galardoados nos III Premios Galicia de Xornalismo Deportivo, que dende hai tres anos recoñecen o labor informativo no eido dos deportes e nas categorías de: prensa escrita, radio, audiovisual, fotografía, igualdade e Internet. Neste último apartado resultou gañadora a páxina web xogospopulares.com pola súa capacidade *"para recuperar e manter as tradicións dos xogos populares en Galicia"*. Este portal, que entre outras cousas ofrece documentación sobre os xogos tradicionais galego-portugueses con bibliografía e contactos, contén novas actualizadas de convocatorias e resultados de competicións organizadas en Galicia e nel publícanse artigos de opinión sobre a orixe de xogos populares na cultura do país. Os visitantes deste web non atoparán información relativa a videoxogos de ningún tipo, mais si datos de toda índole referentes a actividades como a Chave, a Porca, a Rá, as Chapas, a Estornela, a Billarda, o Tres en raia ou o Turra-soga. Estes son os xogos máis populares que se recollen nesta web, xunto con outros menos coñecidos dos que seguramente nin temos oído falar. Xogospopulares.com fai resencións de todos eles, coa información relativa ás normas, ó lugar de orixe, ó xeito de xogar e incluso acompañan algunha imaxe que ilustra as ferramentas que se empregan neles. A web premiada, co fin de recadar máis xogos e deportes tradicionais, deixa un espazo para pendurar documentos ou outros artigos de interese de xeito que os internautas que o desexen colaboren nesta recolleita de cultura tradicional de gran valor.

Chicass10, un blog dende a penitenciaría de Teixeiro

A primeiros de xuño un grupo de mulleres presas na penitenciaría de Teixeiro estrearon un blog (chicass10.blogspot.com) de maneira que trasladaban á Internet as súas inquedanzas, aproveitando a blogosfera para poder manifestarse publicamente como tamén facían dende unha revista trimestral e un programa de radio. As súas publicacións responden así ó nome de *Chicass10*, e serven para que as participantes fuxan da rutina diaria. Estas mulleres presentaban a súa perspectiva de xénero (consideran que o seu centro penitenciario está deseñado para homes e dirixido dende visións masculinas) aínda que recoñecen que pouco a pouco se foron incorporando homes á súa redacción (e tamén ó seu público).
Opinan que a *"privación de liberdade"* non implica a privación da palabra, e reiteran que son cidadás con vocación de reinserción, para o que tamén quere aproveitar este proxecto de cultura en liberdade que nestes días está a chamar a intención doutras bitácoras e medios sociais.

A Techbusiness Week celebrarase do 5 ó 8 de novembro nas tres Universidades galegas

Os reitores das tres Universidades galegas veñen de presentar o programa de actividades da sétima edición da Semana Internacional de Tecnoloxía e Negocios (TechBusiness Week) que se vai celebrar en Santiago, A Coruña e Vigo entre os días 5 e 8 de novembro. Estas xornadas de carácter anual están promovidas pola Fundación Sabiria e organizadas polo Foro e-Gallaecia (www.e-gallaecia.com) para o desenvolvemento da Sociedade da Información en Galiza. Ó longo das pasadas edicións, os contidos deste evento internacional captaron de xeito evolutivo o interese e a asistencia de tecnólogos, tanto directivos como técnicos, convertendo o foro tecnolóxico *"nun punto de encontro para a actualización anual de coñecementos neste eido*", segundo sinala a organización.

Nesta convocatoria, o programa da TechBusiness Week inclúe catro bloques temáticos que se tratarán en distintos escenarios:

· *Seguridade, bases de datos e programación*, que terá lugar en Santiago de Compostela.

· *Software libre*, na Universidade da Coruña.

· *Mobilidade e telecom*, tratarase na Universidade de Vigo.

· *Management e sociedade da información*, novamente na USC.

España sitúase a cabeza de Europa na resposta á publicidade móbil

Polo visto a dieta mediterránea ten múltiples consecuencias sobre os españois, e non é o a pesca o único trazo cultural que os relaciona, xa que, como proba un estudo, os cidadáns do Estado son os que "*mellor responden á publicidade no móbil*" de Europa ou, dito doutro xeito, os que máis "pican" cando de anuncios no móbil se trata. Segundo unha nova publicada en Baquia.com, estudos de Buongiorno Marketing e M:Metrics coinciden en que España "*vai ben"* (ou polo menos neste sector), e destacan o "*bo intre para o marketing e a publicidade móbil*" que se está a dar dentro das fronteiras do país, *laudo* que o sitúa na vangarda europea novamente e noutra cousa distinta ó consumo de cocaína.

Das investigacións citadas na nova en cuestión, poderíamos destacar unha serie de datos que estes traballos achegan. En primeiro lugar, nada menos que nove de cada dez usuarios de móbil estarían dispostos a recibir publicidade no seus teléfonos a cambio de descontos nas súas facturas, ou puntos para trocar por produtos cos seus operadores. En segundo lugar, as investigacións aseguran que o investimento total europeo neste tipo de "servizo" á comunidade subirá dende os 382 millóns de dólares investido en 2006 até case dez veces máis en 2011. Isto non sería nada sen un terceiro e definitivo estudo, que coloca a España definitivamente no manual do perfecto parvo, xa que indica que un 50 por cento dos cidadáns do país recibiron publicidade no móbil e contrataron o servizo ou ben mercaron o obxecto promovido.

O que non deixa de ser abraiante é que nestas investigacións sinálase que os que menos "pican" son os estadounidenses, xa que os queridos devoradores de flocos de millo só caen nun 17 por cento das xogadas de estimulo-resposta telemáticas, seguidos dos ingleses que só "pican" nun 27% dos casos. Porén, a cousa vai estar rifada entre os latinos, xa que tanto franceses coma italianos roldan a nosa marca, situándose entre o 44 e 45 por cento. Cantas cousas podemos inferir deste tipo de estudios!

A CEG e Ineo traballarán ombro con ombro no afianzamento das redes en Galicia

O emprego normalizado das novas tecnoloxías non é a resposta ó problema galego, e cando falamos de "problema" falamos de todos esas cousas grandes e pequenas que nos preocupan: o despoboamento, o baixo poder adquisitivo, a falta de oportunidades, o paro, a degradación do medio, etc. Porén, malia non ser a resposta única e definitiva, a Rede é se cadra o ingrediente preciso para afrontar o reto da modernización do sistema produtivo de Galiza. Así ven á Sociedade da Información (como axente para garantir o medre sostido da nosa terra) a Confederación de Empresarios de Galicia (CEG) e máis a Asociación Ineo, que veñen de asinar un acordo para traballar de xeito conxunto na incorporación do país á Rede, e viceversa.

O convenio, asinado por Antonio Fontela e Jorge Cebreiros (presidentes de CEG e Ineo, respectivamente), establece o compromiso das dúas entidades por levar cara a adiante programas de difusión e divulgación da Sociedade do Coñecemento, "*así como accións de formación e mellora dos recursos humanos do sector TIC*".
Asemade, grazas ó acordo subscrito, formalizouse a integración da CEG no tecido do consello consultivo de Ineo, establecéndose esta entidade como axente de referencia da Confederación no sector tecnolóxico galego.

Desmenten que as novas tecnoloxías sexan aditivas por si mesmas

Mentres nos noticiarios de Antena 3 seguen coa teima de identificar á Internet como a perdición dos máis novos e o caldo de cultivo da pederastia mundial, hai na propia Rede unha corrente de estudos que o desminte, coma se esta tratase de defenderse a si mesma.

Deste xeito, a Internet vén de mover ficha contra unha das acusacións que máis camiño van de afianzarse no subconsciente dos televidentes do devandito espazo informativo de Matías Prats: a de que a Rede produce adicción alí onde se use e como se use. A defensa vén da man da doutora **Vaughan Bell (www.iop.kcl.ac.uk/staff/profile/?go=10947) concretamente nun dos seus artigos no** *Journal of Mental Health (www.informaworld.com)*. onde rebate os argumentos dos que tratan de equiparar o poder aditivo da Rede co de calquera outra droga coa seguinte reflexión de base: como vai ser a Internet unha droga se non é máis ca un medio de comunicación, non unha actividade? É dicir: se nos temos que "enganchar" a algo, "engancharémonos" a substancias ou actividades, pero non a canles de comunicación ou plataformas en si mesmas. Para Bell, resulta crucial deixar claro que as premisas das que viñan partindo os que situaban a Rede como fonte de adiccións son erróneas, posto que decote fan referencia a "empregar Internet" ou a "dedicar tempo en liña" pero non a unha acción concreta, cando a clave (de estar situada nalgures) estaría precisamente nesa acción concreta.

Ou sexa, que se non especificamos unha actividade é como facer castelos no aire, xa que a mesma idea de estar "ligados" a un comportamento determinado require da súa presenza. En definitiva, Bell non fai máis que poñer en palabras o que a meirande parte da comunidade internauta xa sabía: a Rede é tan culpable das patoloxías dos seres humanos como pode selo un parque onde xogan os nenos, un patio de colexio, unha praia nudista ou un pase de modelos. A raíz de todo está no propio ser humano. O uso intensivo de videoxogos e tecnoloxías da información é só o acubillo procurado.

O panorama galego de salóns dixitais de outono colle corpo co MIT 2007

A Mostra de Innovación Tecnolóxica Empresarial de Lugo (MIT 2007) constitúe unha das máis importantes aplicacións práctica dos obxectivos da Fundación CEL, organizadora do evento. Dito doutra maneira: o salón é un dos meirandes altofalantes cos que esta entidade se comunica coa sociedade lucense e, por extensión, toda a galega. Os obxectivos de MIT (www.mitlugo.es), que vai xa pola segunda edición e que se celebra o 20 de outubro, son os mesmos cós da Fundación, pero desta volta subliñando con trazo groso os termos "comercio", "novas tecnoloxías" e "competitividade". Ou sexa, que o que pretende a Fundación CEL é darlle a Lugo o combustible que precisa para non ficar á marxe da Sociedade da Información e máis polo miúdo no eido das empresas, facilitando a estas o vieiro da incorporación ás tecnoloxías, o medre económico e as meirandes expectativas de mercado. Falamos pois de fomentar a cultura da innovación, que, como case todos os procesos que se basean en dirixir a vista cara a adiante, precisan dunha faísca que prenda.

O encontro, do que xa podemos obter información abonda na web habilitada, celebrarase no Pazo de Feiras e Congresos de Lugo e ten como dixemos o seu xermolo na Fundación CEL-Iniciativas por Lugo e na súa Sala de Innovación Tecnolóxica SITE, na que tamén colaboran a Obra Social de Caixa Galicia e máis a Consellería de Innovación. Este ano o salón MIT vai especialmente dirixido a salientar as vantaxes que as redes poden achegar ó eido do comercio galego, sexa tradicional ou non: ampliación de mercados, comunicación máis fonda e completa con clientes e provedores de todo o mundo, mellora na xestión, etc. Amais diso, o que se pretende é crear un punto de encontro para as iniciativas galegas, *"permitindo establecer contactos comerciais, posibilitando a opción de comprobar o grao de satisfacción dos clientes potenciais ou reais respecto ós produtos que se expoñen, amais de reforzar a imaxe de empresa"*. Segundo di a organización, o feito de que sexa prioridade nesta convocatoria fomentar o emprego das novas tecnoloxías no comercio vai converter en focos de interese ás compañías que presenten produtos e servizos como terminais TPV, desenvolvemento web e comercio electrónico, telefonía, identificación por radiofrecuencia (RFID), acceso á Rede, programas de xestión integral, WiMAX ou formación tecnolóxica.

Dito doutro xeito: MIT quere ser a linguaxe común que favoreza o contacto.

As empresas encargadas de subministrar as devanditas solucións tecnolóxicas contarán cun *stand* ó longo de toda a xornada dende o que amosar "*os últimos avances en contidos e en servizos ofertados na actualidade*", sinala a Fundación. Amais diso, están en preparación todo tipo de relatorios encamiñados a afondar en cuestións como as axudas para o comercio ou o achegamento ás novas tecnoloxías.

Entre outros especialistas da informática, das redes da información e divulgación, MIT contará con Javier Colomar, responsable de Desarrollo de Negocio de TPV en Sage SP (que falará de *Tecnoloxía especializada para o seu negocio*), Emilio Pérez Troncoso, director de Recursos Humanos de Femxa Formación (que falará sobre *Novas Tecnoloxías aplicadas á formación continua*) e José María López-Bourio, presidente de AGESTIC, quen afondará na *Modernización do comericio a través das TIC*.

A web Salvemos Monteferro, novo Premio de Xornalismo Nano Cambeiro

A Rede é un lugar tan bo como outro calquera para loitar polo medio e para acadar o que parecía imposible: poñerlles a máxima cantidade de atrancos a todos aqueles que devecen por non deixar en Galiza un milímetro ceibe de costa e sen urbanizar. Neste senso, a Internet é coma subir ben ó máximo o volume do amplificador e conseguir que che escoiten mesmo onde non queren nin oír. A web www.salvemosmonteferro.org é un exemplo disto, e probablemente haxa moitas cousas que se están a facer ben dende esta páxina na procura dun futuro para ese monte de Nigrán do mesmo nome (en serio perigo de urbanización), porque os seus responsables veñen de recibir o quinto Premio de Xornalismo Nano Cambeiro, de mans do Instituto de Estudos Miñoranos (www.minhor.org).

Os motivos do recoñecemento ó labor desta web (que loita por Monteferro pero tamén pola Serra da Groba, a Illa de Toralla, a costa de Sanxenxo, A Mariña, etc) son moitos e variados, segundo sinala a entidade responsable do premio, pero están relacionados con ter sido a primeira web ecoloxista do Val Miñor con información actualizada en torno á que se concentrou a gran mobilización social que conseguiu a paralización do proxecto de urbanización do devandito monte de Nigrán.

A Illa da Toxa acolle este 19 de outubro a quinta edición de GaliciaTIC

Baixo o nome *Innovar na era dixital*, o vindeiro 19 de outubro terá lugar na Illa da Toxa unha nova edición de GaliciaTIC (www.galiciatic.com), que este ano celebra xa o seu quinto aniversario. Ó igual ca nas pasadas edicións, o congreso conta co patrocinio do Instituto Galego de Promoción Económica (IGAPE) e de 11 empresas galegas que, segundo afirman os responsables do evento, *"están a facer posible que un ano máis se celebre unha xornada que sempre foi de utilidade e interese para os asistentes"*. *Innovar na era dixital* dará comezo ás 9 da mañá no Hotel Louxo da Illa da Toxa e finalizará ás 21 horas, logo de tratar, en varias mesas redondas e un debate, os temas escollidos para a presente edición: *Intelixencia competitiva, Converxencia en Redes e Foro dos negocios Transtic*. Os interesados en participar deberán realizar a inscrición vía Internet na páxina web de Transtic e recoller as acreditacións e a documentación antes do comezo da xornada.

Programa

9:30 Intelixencia competitiva (con Carlos Suárez, director xerente de Edisa, Natividade Meitin e Manuel Esmorís de Arteixo-Telecom e Fernando Vázquez, director xeral de Imatia).
12:00 Converxencia de redes (con Xosé Antonio Zumalave, director técnico Level Telecom, Ignacio Escobar, xestor de contas de valor engadido de Tele2, Rafael Ave, director técnico de Emetel e Byron Ortiz, de Televés).
16:00 Foro dos negocios Transtic (con Jorge Cebreiros, presidente de Ineo, Xosé Luis Sánchez, de Infonomía e Miguel Merino, da Universidade de Vigo).
18:30 Conferencia plenaria Transtic (con Norberto Penedo, do IGAPE, Xosé Antonio Ondiviela, de Microsoft e Camino Santa Teresa,de QlikView España).
20:00 Clausuara GaliciaTIC
Conselleiro de Economía e Facenda da Xunta de Galicia: Xosé Ramón Fernández**.**
21:00
A Noite Galega das Telecomunicacións
AETG/COETG
Gran Hotel Hesperia-A Toxa

Blusens un navegador GPS con imaxes reais en tres dimensións e de alta resolución

A empresa galega Blusens (www.blusens.com) vén de facer ruído abondo en Madrid presentando o seu *Catálogo 2008* de produtos tecnolóxicos destinados ó lecer perante unhas 700 testemuñas (xente vinculada ó sector das TIC, na súa maioría). A nota máis alta da posta en longo do catálogo (que tivo lugar en In Zalacain, escenario máis que probablemente elixido con premeditación, xa que semella ser un referente na vangarda artística e gastronómica) veu dada polo G.01, un navegador GPS que, a xuízo de Blusens, é o primeiro do mercado que pode facer de guía nun vieiro concreto amosando ese mesmo vieiro e os elementos que o compoñen nunha imaxe tridimensional, en perspectiva e de alta resolución. Este dispositivo, que como se pode supor foi deseñado co obxectivo de baixar ó mínimo as posibilidades de perder o rumbo sobre as estradas, axúdalle ó usuario a ter unha imaxe completa do que vai ter xusto diante. É dicir: non só che advirte da inmediatez dunha rotonda, senón que cha pon diante en imaxe real, indo alén das posibilidades do Google Maps.

O trebello en cuestión (tamén coñecido máis tecnicamente como GPS 3D PhotoNav) conta con software desenvolvido pola empresa norueguesa Blom. Inclúe un disco duro con memoria de 30 xigas, pantalla LCD de 4,3 polgadas, funcións de audio e vídeo e sistemas de comunicación sen fios Bluetooth que integra imaxes obtidas dende o aire de todas aquelas cidades da Unión Europea de máis de 70.000 habitantes. A previsión é poñelo á venda en novembro. O seu prezo será de 499 euros.

Amais do G.01, Blusens tamén deu a coñecer a feitura definitiva do reprodutor mp3 G14, que inclúe tecnoloxías WiFi e Bluetooth e do que xa falamos xa nesta revista con motivo da súa presentación na Feira Internacional CES 2007 de Las Vegas, en Estados Unidos.

Asemade, a empresa galega tivo folgos para falar da súa plataforma Blu:generation, que non é outra cousa que a súa particular visión da nova orde de Internet, a que concentra e non espalla, favorecendo a creación de redes de encontro. Esta en concreto opera dende hai tempo posibilitando a comunicación entre os usuarios de produtos de Blusens e entre os usuarios e a propia empresa, amais de servir de tenda virtual para aparellos, música e cinema.

Microsoft lanza a versión definitiva de Silverlight

Microsoft leva meses a preparar a súa plataforma multimedia para a web en resposta do Adobe Flash, de xeito que permitiría a creación sinxela de aplicacións integrables en páxinas web combinando imaxe, son e mesmo vídeo en alta definición. Trala intensa fase de probas Silverlight chega á súa versión 1.0, que polo momento se ofrece para ordenadores con Windows ou con Mac OS X, anunciándose que nos vindeiros meses lanzarán soporte para o sistema operativo Linux.

As características de Silverlight 1.0 son realmente impresionantes, integrando o soporte de *codecs* que permite a reprodución de vídeos VC-1 e WMV, son WMA e MP3 dende o navegador (achegando a alta definición ós nosos navegadores, que permite mesmo a reprodución dos clips de vídeo a pantalla completa para unha mellor experiencia), carga progresivamente os contidos para poder reproducilos antes de completar a súa descarga, pode integrar *streaming*, serve para crear interfaces de usuario complexos e animados (podendo combinar gráficos vectoriais con HTML e mesmo soportando AJAX) e fai doada a creación de experiencias de reprodución de vídeo.

Tamén publican o Expression Encoder 1.0 que permite importar medios en distintos formatos (QuickTime, WMV, AVI e outros) para poder crear novas plataformas na Internet nas que se publiquen trailers, anuncios e moitos outros contidos audiovisuais. O Silverlight podémolo ver en funcionamento en distintas webs como a do xogo Halo 3, o buscador Tafiti ou un sistema de seguimento dos candidatos á vindeiras eleccións presidenciais nos EE.UU.

Silverlight achega vídeos do xogo Halo 3 en alta definición

Atopan un simulador de voo oculto no programa Google Earth

O novo simulador de voo sobrevoando Santiago de Compostela

O blogueiro Marco Gallotta fixo unha interesante descuberta mentres utilizaba a última versión do programa Google Earth, pois atopou un *ovo de Pascua* no mesmo, ou sexa, un elemento oculto, que consiste nun simulador de voo que permite sobrevoar os mapas de Google utilizando un avión de combate F-16 ou unha avioneta Cirrus SR22.

Os voos pódense iniciar dende varios aeroportos de todo o mundo ou directamente no aire dende o punto que queiramos, podendo manexarse o simulador co teclado, o rato e mesmo un *joystick*, de xeito que os amantes deste tipo de programas poderán moverse por zonas coñecidas a toda velocidade (co F-16) ou con certa calma (coa avioneta) aínda que sempre tendo que manter un certo control para non estrelarse contra o chan. A experiencia é comparable á de simuladores de voo de pago no que se refire á aparencia gráfica, e unha vez accedida a esta opción mediante a combinación de teclas *Control + Alt + A* aparecerá visible dentro do menú do programa na sección de ferramentas (quedando desbloqueada a función oculta).

Dende a web de Google explican pormenorizadamente as teclas que hai que empregar para utilizar o novo simulador de voo, aínda que hai que advertir que o seu uso co teclado é demasiado brusco e complexo, recomendándose outras interfaces para un bo control.

O programa Uniporta para este curso achegaralles ós universitarios 200 euros para a compra dun portátil

Comeza o curso 2007-2008 e comezan os pulos das institucións para que este curso se apoie un pouco máis no dixital có anterior e menos có seguinte. É nesta liña, na de favorecer o acceso dos alumnos e alumnas galegas á Sociedade da Información e a unha educación con meirande feitura e fondo tecnolóxico, onde se inscribe Uniporta, un programa da Consellería de Innovación e as tres Universidades galegas e que este ano inclúe un orzamento de 900.000 euros. Con estes cartos, achegados polo dito departamento da Xunta, distribuiranse entre os estudantes universitarios axudas de 200 euros para a compra de ordenadores portátiles con conectividade sen fíos.

Máis polo miúdo, o que se pretende con esta iniciativa é achegar á comunidade estudantil as ferramentas precisas para ter ó alcance da man os servizos da Internet e das Intranet universitarias "*dun xeito deslocalizado e flexible*".

As grandes novidades deste ano con respecto ó anterior é que as axudas pasan de 150 a 200 euros e de que agora é posible escoller o modelo de equipo portátil que se quere adquirir, pudendo facelo en calquera punto de venda.

Segundo informa Innovación, poderá beneficiarse desta medida calquera estudante matriculado nas universidades públicas galegas, "*tanto de primeiro, segundo e terceiro ciclo coma dos posgraos oficiais*". Asemade, a iniciativa abrangue as escolas adscritas ás tres institucións educativas superiores galegas.

Dinahosting achega aloxamento de balde para organizacións que apoien a países en desenvolvemento

Dinahosting, empresa compostelá de aloxamento de datos e rexistro de dominios con máis de 20.000 clientes en 60 países, vai ofrecer aloxamento de balde no seu *host* a todas aquelas organizacións sen arela de lucro implicadas na cooperación internacional. Baixo o lema *Dinahosting Solidario, Queremos axudarvos a crear máis sorrisos,* esta firma pretende dar un paso adiante na toma de conciencia sobre o problema devandito e colaborar activamente con aquelas institucións que dedican os seus esforzos a combater o subdesenvolvemento e velar polo cumprimento dos dereitos humanos.

Podemos velo en www.dinahosting.org.
O aloxamento prestado por Dinahosting tamén incluirá servizos de soporte técnico e outras vantaxes que decote se adscriben ós produtos que ofrece esta empresa. As únicas condicións precisas para que as organizacións interesadas poidan acceder á campaña é *"dedicaren un mínimo do 75 por cento da súa actividade a países en vías de desenvolvemento, seren organizacións de carácter laico e teren un volume de ingresos inferior a 600.000 euros no pasado 2006."*

Innovación vai crear un dicionario enciclopédico galego das TIC

A Consellaría de Innovación e a Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicacións de Galicia (AETG) van levar a cabo a realización dun Dicionario Enciclopédico Galego das TIC no que se incluirán, entre outras cousas, termos e definicións conceptuais que expresan o universo das Tecnoloxías da Información e das Comunicacións.
Para o desenvolvemento do devandito dicionario, ámbalas entidades asinarán un convenio de colaboración para o que investirán un total de 167.040 euros, cantidade que achegará integramente a Consellaría.

O proxecto contará coa colaboración técnica e científica da Escola Superior de Enxeñeiros de Telecomunicacións de Vigo así como coa colaboración lingüística da Real Academia Galega.

Para desenvolver con éxito a produción deste peculiar dicionario serán precisos tres anos, ó longo dos que se irán aloxando os contidos nos dominios de Internet das dúas asociacións así como no da Real Academia Galega, actualizándose de xeito permanente e creándose no seu espazo grupos de traballo para o desenvolvemento conxunto da lingua e das tecnoloxías.

Asemade, coa finalidade de difundir este proxecto a través dos medios de comunicación e incorporar a personalidades locais dos eidos de interese, os responsables da iniciativa van celebrar en distintas cidades galegas catro seminarios "lingua-tecnoloxía", respondendo, ó mesmo tempo, ó interese da Consellaría en que as comunidades profesionais tecnolóxicas e empresariais dispoñan de ferramentas lingüísticas que permitan expresar e entender na lingua propia todos os termos e conceptos que definen as tecnoloxías TIC e a Sociedade da Información.

Un estudo determina que o fenómeno de Second Life está demasiado amplificado polos medios

Un estudo desenvolvido polo Yankee Group finalmente confirma o que se vén a comentar nos últimos meses: o fenómeno de Second Life foi amplificado polos medios. O estudo *Wither Second Life?* (podemos velo en www.yankeegroupo.com) amosa que o crecemento deste mundo virtual comezou a facerse cada vez máis lento en outubro de 2006 e o tempo de uso de cada usuario se foi reducindo ata un 12 minutos ó mes, o que contrasta co comportamento dos usuarios de plataformas sociais coma Facebook, que cada día é maior (chegando ós 186 minutos/mes).

Dende Yankee Group consideran que os mundos virtuais e metaversos aínda poden dar máis de si, pero dende a consultora sosteñen que os usuarios están a tender a elixir plataformas móbiles (como o teléfono ou as consolas portátiles) para xogar, de xeito que cando se conectan ó PC prefiren facer uns usos diferentes, de xeito que o PC-centrismo de Second Life podería ser unha baza na súa contra (no esquezamos que non se trata dunha plataforma web, senón dunha aplicación informática). Coidan que este tipo de produtos poderían acadar un éxito maior de apostar pola mobilidade. Constátase que a atención captada por este mundo virtual foi moi esaxerada mediaticamente, e dista moito de ser un reflexo na Rede dos seus usuarios, que fan só un uso esporádico dunha aplicación que pretendía ser revolucionaria.

Máis de medio millón de españois atoparon emprego por Internet no último ano

Segundo un informe da axencia EFE, ó longo do pasado ano, máis de medio millón de españois atoparon traballo grazas ós servizos de pescuda laboral dos diferentes portais que funcionan na Web, levando a España a ser o país de Europa con maior predominancia no sector da procura de traballo en liña.

Malia que a meirande parte dos usuarios rexistrados empregan portais coma Infojobs para atopar o seu primeiro emprego, moitos outros acoden a estes sitios para tentar mellorar as súas condicións laborais actuais, xa sexan de índole profesional ou remunerativas.

En canto ó denominado "perfil dos solicitantes", a axencia de noticias do estado asegura que preto do 70% das persoas inscritas nos distintos portais posúen títulos superiores ou de formación profesional, e os candidatos amosan maior interese polos sectores do turismo, a administración de empresas, a restauración e a atención o cliente, áreas nas que sempre hai unha considerable demanda de persoal.

Como era de agardar, as comunidades autónomas nas que máis uso se fai destas novas tecnoloxías son Madrid e Cataluña, onde case un 30% da poboación recorre a elas. A media no resto do estado baixa até case a metade, cun 18,5 % da poboación que emprega a Rede como ferramenta de procura de emprego.

Firefox lograr reter a un de cada catro usuarios que o proba

Os responsables de Mozilla aseguran que das persoas que descargan algunha das versións de Firefox, a metade polo menos remata por probalo, e a metade dos que o proban deciden empregalo coma navegador predeterminado, substituíndo ó Internet Explorer.

Segundo o artigo publicado por Dan Farber & Larry Dignan para o portal de novas Zdnet, estas cifras, malia que se poden considerar un logro, caen por debaixo do que se puidera estimar nun principio, tendo en conta que a taxa de cibernautas que se inclinan por este *soft* é moito maior ca un de cada catro.

Partindo da base de que o 25 por cento das persoas que descargan o Firefox deciden usalo de forma cotiá, esta cifra supón millóns de usuarios que fan o cambio, o que non é doado de acadar, xa que -en definitiva- os dous programas fan basicamente o mesmo. Neste panorama de competitividade, os dirixentes de Mozilla asumen o reto de tentar vencer a barreira da preinstalación, que supón que se cada ordenador que sae da caixa cun navegador -o Internet Explorer-, pouca xente vai sentir a necesidade de mudalo por outro, o que fai necesario desenvolver un produto superior e diferenciado (dise no dito artigo), ou polo menos una estratexia de mercad que o presente como tal.

Na actualidade, os responsables do Firefox están a levar a cabo unha combinación de melloras no produto e estratexia de achegamento ao público xeral. Para a campaña en marcha da competencia da casa Microsoft, os encargados de *marketing* elaboraron unha listaxe de doce puntos para acadar a popularización do Firefox e gañar a batalla fronte a Explorer. A primeira vista e coincidindo cos autores do artigo, non semella que abonde, aínda que algunha das medidas son moi axeitadas.

Puntogal acada o apoio de tódalas forzas políticas do Parlamento

A Asociación Puntogal (www.puntogal.org) vén de obter, finalmente, o apoio do grupo parlamentario do Bloque Nacionalista Galego co obxecto de acadar un dominio de Internet propio para a lingua e cultura galegas, a única forza política que lle faltaba ó organismo para acadar o respaldo de tódolos grupos con representación no Pazo do Hórreo.

Agora, co aval de tódalas forzas políticas da nosa terra no peto, Puntogal deberá agardar a que o propio Parlamento de Galicia aprobe unha resolución a prol do dito dominio, algo que sen dúbida nos beneficiaría a tódolos internautas galegos.

Pero a aprobación do ".gal" non só depende -a día de hoxe-, dos nosos políticos, senón tamén do ICANN, o organismo internacional encargado de administrar os dominios, que xa aprobou este mes as recomendacións que guiarán unha vindeira convocatoria, polo que é posible que Puntogal teña a oportunidade de someterse ó exame oficial en 2008.

a información, en movemento

O futuro de internet é a televisión. Descobre unha nova forma de informarte na rede. As noticias da Galega están en

www.agalega.info

TELEVISIÓN DE GALICIA a galega. xa ves
www.crtvg.es
www.agalega.info

A urbe inevitable: chaves para que a e-Administración non nos colla a contrapelo

Institucións e empresas exploraron na sede de Coremain en Santiago a cidade dixital que nos espera

Un fogar do presente-futuro visto en Digital Homemag.

REDACCIÓN

Non hai xeito posible de fuxir da cidade dixital. Isto que semella o título dunha película de ciencia ficción é, sen embargo, unha das conclusións ás que se chegou no encontro sobre servizos de administración electrónica a nivel local que organizou Coremain na súa sede de Santiago os días pasados e no que fixeron acto de presenza representantes do sector público (Ministerio de Industria e Concello da Estrada a través do Proxecto Estrada Dixital) e do sector privado (Coremain, Microsoft e Codium). Nesta xornada, concibida a xeito de foro ou gran mesa de debate, quíxose deixar claro que se non hai vieiro de escape da cidade dixital non é porque sexa desexable fuxir dela, senón máis ben polo contrario. É dicir, os seus beneficios para a sociedade son tan importantes (facilidade para a relación cos entes públicos), que a súa chegada só pode ser cualificada de "inevitable".

Amais disto, tirouse do fío das seguintes ideas:

1. Cómpre ir abandonando paseniño os termos "cidade dixital".

2. Hai na actualidade certa confusión sobre solucións, ferramentas e demais.

3. Non todo o proceso de cambio vai ser doado, nin para o funcionariado nin para a cidadanía (actualmente estamos xusto na metade dese proceso inevitable de cambio).

O primeiro punto vén a conto porque se estaría a caer nunha redundancia, agora que en teoría somos cada vez máis os que vivimos na Sociedade da Información, ó incluírmos o concepto "dixital" ó carón do de "cidade". Esta precisamente é unha das tarefas de Fernando Herrero, xefe de área de e-Administración do Ministerio de Industria: botar por terra o dito concepto e acadar unha situación na que a idea de dixital vaia implícita na de cidade. Tarefa complicada? Moi probablemente si, e el mesmo foi o primeiro en recoñecelo en Santiago, tanto polo volume de traballo ó que vai ter que someterse unha boa parte do funcionariado como polo desigual interese que están a amosar as diferentes (e moitas) administracións locais do Estado español. Para ser máis preciso, Herrero dixo que un dos grandes cometidos do departamento que dirixe é engraxar a maquinaria da e-Administración, darlle o empurrón que sen dúbida vai precisar nun breve prazo. E por que vai precisar ese empurrón? Pois, ó seu xuízo, porque neste intre España está a madurar o que segundo o Ministerio de Industria é a gran sociedade dixital: a actual franxa de idade de menores de 25 anos que viven e estudan e se comunican nas redes pero que aínda non deron o paso de comunicarse coas institucións públicas e tramitar con elas. Unha vez que teñan que facelo, chegaremos polo tanto ó intre decisivo para as administracións, o "agora ou nunca" da e-cidade e de España na era do coñecemento. De aí o da necesidade do empurrón.

Polo que respecta ó **segundo punto**, o da enleada no que se refire a solucións que lles permitan ós concellos e os cidadáns tirar rendemento real da Sociedade da Información, Microsoft amosou o seu interese por achegar un pouco de orde. Da man de Wenceslao Vives, responsable técnico da empresa en España, Microsoft sinalou en Santiago os que considera espazos prioritarios de traballo, tanto a nivel público como privado:

· Tendo en conta que os funcionarios inevitablemente van ter que traballar máis coa chegada do dixital, cómpre facer todo o posible para facilitarllo e, tamén, para favorecer o proceso de cambio.

· Hai moitos puntos a tratar no eido da e-Administración local. Tanto dentro como fóra. Para Microsoft, o gran interese dunha boa parte dos concellos que contactaron coa firma para obter ferramentas que fixesen posible o cambio era o de centrarse só na fachada do edificio, na percepción que os cidadáns teñen del. Porén, para esta empresa moi pouco se poderá facer a prol da comunicación externa se non funciona ben o tecido interno. Ou sexa: non abonda cunha web vistosa.

Para Microsoft, o paso é xa posible e, para demostralo, presentou na sede de Coremain unha simulación de cómo funcionaría un concello plenamente en liña grazas ós recursos de xestión achegados pola propia empresa (recursos que se están a desenvolver dende Microsoft Ibérica e espallándose na actualidade ó resto do mundo). Estas ferramentas, sinalou Wenceslao Vives, incluirían "*servizos de acceso á Administración Electrónica, transparencia na xestión pública, calidade, control, principios de igualdade, respecto á diversidade e atención ó dependente*". Máis polo miúdo, Microsoft recreou cómo sería facer un petición de inscrición nun cursiño organizado por un suposto concello.

No que se refire ó **terceiro punto** (o de que non todo o proceso vai ser doado), se cadra é algo que xa estamos a ver na negativa dunha boa parte de concellos a apostar de xeito pleno polo uso da Rede, negativa que moitas veces ten que ver coa imposibilidade de afrontar máis traballo (a posta en marcha e o mantemento achegaría unha cara extra de traballo) ou ben co puro descoñecemento. Asemade, que o proceso vai ser complicado tamén podemos albiscalo un pouco nos problemas que está a dar a expedición do DNI electrónico nunha boa parte das cidades españolas, con longas ringleiras e tempos de espera motivados principalmente polos atrancos que supón o cambio definitivo ó dixital dos funcionarios e do seu entorno traballo. Esta cuestión en xeral explicouna Fernando Herrero co que se cadra é un exemplo moi gráfico: "*Non é sinxelo poñer á xente que leva anos publicando xornais oficiais en papel a facelo agora de xeito dixital*". Ó seu xuízo, é máis doado *enfollonar* a tecnoloxía que axilizar os procedementos.

Neste intre, engadiu, o nivel de afianzamento das novas ferramentas na Administración é diferente nas cidades grandes e nas pequenas. As primeiras están a gastar entre 10 e 12 euros por habitante ó ano neste proceso. As pequenas aínda están nos 7 ou nos 8 euros.

Fernando Herrero aproveitou para falar tamén do programa SIGEM (Sistema Integrado de Xestión Municipal) que está a poñer a disposición dos concellos o Ministerio de Industria (programa co que, sinalou, non se pretende en absoluto facerlle a competencia ó sector privado) e que lles permitiría xerar portais na Web, levar a cabo tramitacións electrónicas e xestionar expedientes vía telemática.

A Xunta vai investir preto de 10 millóns de euros no pulo ó asentamento da e-sociedade

No marco do Plano Estratéxico Galego da Sociedade da Información (PEGSI), o documento que guía as políticas de novas tecnoloxías da Xunta de Galicia, o conselleiro de Innovación e Industria da Xunta de Galicia, Fernando Blanco, mailo secretario de Estado de Telecomunicacións e para a Sociedade da Información, Francisco Ros, veñen de asinar unha serie de acordos para o desenvolvemento dos seguintes programas: Cidades Dixitais, Peme Dixital, Cidadanía Dixital e difusión do DNI electrónico, nos que se investirán 9,75 millóns de euros este ano.

A esta cantidade, achegada de xeito conxunto pola Xunta, o Ministerio de Industria e distintas entidades locais, hai que engadirlle o destinado polo Ministerio de Industria á concesión de Préstamos Avanza en Galicia, que suma máis de 55 millóns de euros á cantidade inicial.

Cidades Dixitais

Este programa ten como finalidade a introdución da sociedade da información na vida cotiá dos cidadáns e conta cun financiamento de 2,54 millóns de euros para o período 2007-2008. As actuacións neste senso vanse centrar nos servizos e aplicacións de administración electrónica, servizos dixitais dirixidos a cidadáns e empresas do entorno local, formación e difusión das novas tecnoloxías.

Peme Dixital

O Programa Peme DIXITAL, está orientado a incrementar o grao de adopción das Tecnoloxías da Información e a Comunicación (TIC) nas pequenas e medianas empresas, aumentar a implantación do negocio electrónico e impulsar a implantación da factura electrónica. As actuacións previstas para este ano contarán cun financiamento total de 3,16 millóns de euros.

Cidadanía Dixital

O principal obxectivo deste programa é incrementar o número de usuarios de Internet en Galicia. O financiamento das actuacións de Cidadanía Dixital para o ano 2007 elévase a 2,66 millóns de euros.

Difusión do DNI Electrónico

O programa de difusión do DNI Electrónico busca aumentar o grao de concienciación, formación e sensibilización dos cidadáns, empresas e administracións públicas en materia de identidade dixital, así como estimular a incorporación da seguridade nas organizacións como factor crítico para o aumento da súa competitividade, promovendo para iso a adopción das mellores prácticas.

Este programa conta cun financiamento de 740.000 euros na nosa comunidade.

Préstamos Avanza

Este programa ten o obxectivo de impulsar a incorporación das tecnoloxías da información e das comunicacións á sociedade. Son préstamos de ámbito estatal e non están divididos por autonomías pero pese a iso, estímase que *"o Ministerio de Industria achegue máis de 55,37 millóns de euros en Galicia neste concepto"*.

Programa ConCiencia

Achega de Premios Nobel para facer brillar Santiago de Compostela

REDACCIÓN

Logo do éxito acadado na pasada edición, o programa de divulgación científica ConCiencia chega un ano máis a Compostela, da man do Consorcio de Santiago en colaboración coa Universidade e co obxectivo de proxectar á capital de Galicia como foco universal do pensamento.

Imaxe dun dos relatorios da pasada edición

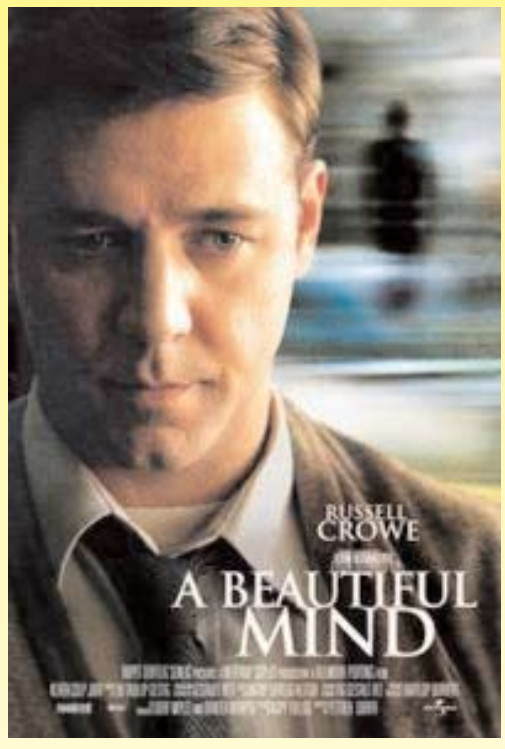
As presenzas máis salientables deste ano son John E. Walker, da Universidade de Cambridge (Reino Unido) e Premio Nobel de Química no ano 1997 (data de participación pendente de confirmar); Frank Wilczek, do Massachussets Institute of Technology (EE UU), Premio Nobel de Física no 2004, que participará en ConCiencia os días 18 e 19 de outubro; o Premio Abel 2005 Peter D. Lax, da Universidade de New York (EEUU) que se achegará a Compostela o 30 e o 31 de Outubro e o Premio Nobel de Economía 1994, John F. Nash, que nos fará disfrutar da súa presenza entre o 20 e o 21 de novembro.

As actividades de ConCiencia teñen unha gran afluencia de público.

Baixo a coordinación do profesor da Facultade de Física da USC Jorge Mira Pérez (sinatura convidada do presente número de Código Cero), o programa ConCiencia deste ano achegaranos ó apaixoante mundo da ciencia da man de distinguidos Premios Nobel de sona internacional. (Ver recado superior dereita). E todo isto baixo unha mesma premisa fundamental: difundir entre a cidadanía a importancia que merece o saber científico como un xeito máis de cultura.

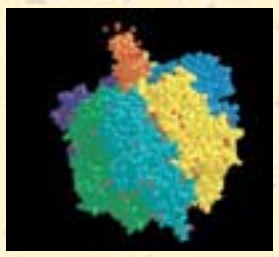
Un dos cartaces da iniciativa nesta edición 2007

Nesta edición, e como novidade, os actos centrais celebraranse en locais situados fóra do Campus universitario e en horarios de tarde-noite (arredor das 20.00 horas), máis accesibles segundo a organización para favorecer a asistencia do público en xeral. Ademais de mellorar a divulgación científica, da man de figuras do máximo nivel internacional, outro dos obxectivos dos promotores desta iniciativa é situala de ponte para o reforzamento de contactos científicos entre persoeiros da máxima relevancia científica mundial e o corpo de investigadores da USC.



John F. Nash inspirou a película *Unha mente marabillosa*.

John Walker e o ATP, o portador de enerxía biolóxica

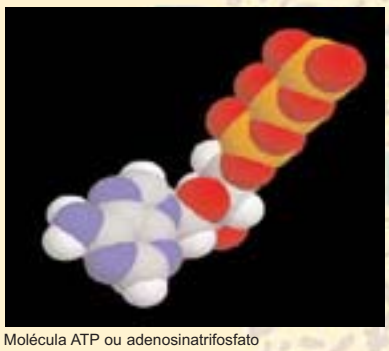


Santiago contará coa presenza dunha das figuras máis sobranceiras da bioloxía molecular

O primeiro dos investigadores convidados a participar en ConCiencia será o profesor da Universidade de Cambridge John E. Walker, que estará en Santiago proximamente. Cómpre salientar que en 1997 concedéronlle o Nobel de Química por descubrir o mecanismo enzimático que está detrás da síntese da ATP (adenosina trifosfato). Alén diso, Walker é unha das figuras sobranceiras da bioloxía molecular, un dos máis activos eidos da ciencia mundial.

Por MARK J. VAN RAAIJ, científico titular do CSIC

O noso corpo e a nosa mente mantéñense grazas a innumerables reaccións químicas, o "metabolismo". Moitas destas reaccións son enerxeticamente desfavorables. Entre estas, a síntese do DNA, das enzimas, e de moitas outras pódense levar a cabo só grazas á hidrólise dunha molécula chamada adenosina trifosfato ou ATP, a cal xera a enerxía precisa. De feito, mentres le vostede esta noticia, o seu corpo hidroliza e resintetiza varios centos de gramos de ATP.



Molécula ATP ou adenosinatrifosfato

O ATP (ver figura) prodúcese grazas á "combustión" de alimentos, o "catabolismo", que nas nosas células se leva a cabo en gran parte nuns *organelos* subcelulares chamados mitocondrias (ver foto). O último paso deste catabolismo é a xeración dun gradiente de protóns sobre a membrana interior do mitocondrion, e

Mitocondria

unha enzima complexa, a ATP sintasa, emprega a enerxía do gradiente para sintetizar ATP. O ATP úsase para o "anabolismo", un grupo de reaccións que ten como resultado a replicación do material xenético, a síntese de lípidos e de proteínas (por exemplo a queratina do pelo e da pel e os neurotransmisores que nos permiten pensar).

John Walker e o seu grupo de investigación, do cal formei parte de 1991 a 1996, determinaron as secuencias das proteínas que compón a ATP sintasa, desenvolveron un método para obtela en grandes cantidades a partir de corazóns de boi, cristalizárona e determinaron a súa estrutura por cristalografía de raios X. En total, máis dunha década de traballo na que se implicaron máis de dez investigadores. A estrutura permitiu localizar con exactitude a posición de 20.000 átomos, e determinar o mecanismo que a ATP sintasa utiliza para sintetizar o ATP. Traballos posteriores permitiron estender e afinar a estrutura, e descubrir cómo funcionan varios inhibidores da enzima.

En 1997, John Walker recibiu o premio Nobel de Química pola súa contribución á *"elucidación do mecanismo encimático subxacente á síntese do ATP"*. Este premio foi compartido por Paul Boyer, quen postulou o mecanismo da ATP sintasa e por Jens Skou, quen descubriu outra enzima importante para o metabolismo do ATP.

John Walker naceu en 1941, xusto a tempo para presenciar o nacemento dunha nova póla de investigación, a bioloxía molecular. Segundo a súa auto-

Walker recibindo o seuPremio Nobel en 1997

biografía, foi o programa de televisión *O fío da vida*, producido polo científico John Kendrew e emitido pola BBC, o que alimentou o seu interese pola base molecular da vida. Tomou a decisión de aplicarse ao estudo da secuencia das proteínas, traballando á beira doutros (futuros) premios Nobel como Fred Sanger, César Milstein, Georges Köhler, Max Perutz, Francis Crick, Sidney Brenner e Aaron Klug.

Diploma recibido por Walker polo Nobel de Química en 1997.

Na actualidade, John Walker dirixe o Dunn Human Nutrition Unit do Medical Research Council do Reino Unido, e segue a investigar os detalles do mecanismo da ATP sintasa. O estado actual dos coñecementos resúmense nunha película na súa páxina de internet: http://www.mrcdunn.cam.ac.uk/-research/atp_synthase/.

Amais da ATP sintasa, os seus intereses abranguen a proteómica das mitocondrias e o estudo dun dos enzimas que xeran a gradiente de protóns do que a ATP sintasa depende. Esta enzima contén 45 subunidades proteicas,

John E. Walker visitará Santiago en Outubro

facendo valer o seu nome: Complexo I. É un exemplo de cómo paseniño o mundo microscópico da bioquímica vai ceibando os seus segredos e de cómo cada vez entendemos máis á vida mesma e as bases dos átomos e moléculas que a compoñen. Agardamos que a súa visita a Santiago nos contaxie algo do seu entusiasmo e do seu éxito!

Frank Wilczek e a liberdade asintótica

O Premio Nobel de física achegarase a Compostela entre o 17 e o 21 de outubro

O científico do Instituto de Tecnoloxía de Massachusetts (EE UU) Frank Wilczek estará en Compostela entre o 17 e o 21 de outubro. Sinalar que este investigador recibiu o Nobel de Física en 2004 polo descubrimento da chamada liberdade asintótica na teoría da interacción forte. Ese achado foi fundamental para o desenvolvemento dun dos eidos máis básicos da cromodinámica cuántica. Wilczek é ademais diso un senlleiro comunicador en revistas científicas norteamericanas.

Por JOSÉ D. EDELSTEIN, investigador Ramón y Cajal no Departamento de Física de Partículas da USC

A revolución científica producida polos sucesivos achados da teoría da relatividade e da mecánica cuántica (xunto co electromagnetismo, formalizado por James Clerk Maxwell a finais do século XIX), conduciu a unha descrición satisfactoria do átomo e as súas propiedades, cara a mediados da década dos 30. Porén, estas teorías non podían explicar un punto básico: como os nucleóns (protóns e neutróns) mantéñense fortemente adheridos dando lugar ó núcleo atómico?

Gross, Politzer e Wilczek

Neste estado de cousas naceu Frank Wilczek, en maio de 1951 (Long Island, Estados Unidos), neto de emigrantes europeos que deixaron Polonia e Italia trala Primeira Guerra Mundial. Apenas tres anos despois, Chen Ning Yang (Premio Nobel 1957) e Robert Mills introduciron as teorías de *gauge* non Abelianas, unha xeralización do electromagnetismo que permitía espallar naturalmente o mecanismo que xera as interaccións na teoría de Maxwell, baseándose nun principio de simetría elegante e conciso.

A historia da teoría de YangMills é rica, complexa e fascinante. Aplicada ó devandito problema dos nucleóns, conduce a un número de paradoxos. A teoría describe, por exemplo, un conxunto de partículas elementais chamadas *quarks* e *gluóns* que nunca antes foran observadas nun laboratorio. A existencia dos *quarks* foi proposta por Murray GellMann (Premio Nobel 1969). Que os nucleóns eran partículas compostas foi probado axiña. Os experimentos, porén, semellaban indicar que *quarks* e *guóns*, dentro dos nucleóns, movíanse libremente ó seren alcanzados por partículas moi enerxéticas. Sen embargo, para dar cohesión ós nucleóns e, en última instancia, ó núcleo atómico, os *quarks* deben interactúar moi fortemente entre eles. Como se poden reconciliar comportamentos tan diferentes?

Unha semanas antes de cumprir os 22 anos, en colaboración con quen fora o seu director de tese na Universidade de Princeton, un profesor xoven chamado David Gross, Wilczek enviou o seu primeiro artigo científico á revista *Physical Review Letters*. Neste traballo amosábase que a cromodinámica cuántica, teoría costruída a partires das ideas de YangMills, predicía que os *quarks* e os *gluóns* eran partículas que só se comportaban coma entes ceibes de toda interacción cando estaban moi preto unhas das outras. A importancia deste resultado, que foi descuberto de xeito paralelo por David Politzer (entón en Harvard), vese realzada polo feito de estar completamente en contra da intuición (se un pretende illar un corpo das interaccións de outros, o natural é afastalo!). Até tal punto isto é así que o avance técnico que conduciu a este achado tiña sido feito por Gerard´t Hooft (Premio Nobel 1999), quen non soubo interpretar o resultado que tiña entre mans. Esta rechamante propiedade dos *quarks* e dos *gluóns*, partículas que xunto cos electróns compoñen toda a materia coñecida, foi bautizada cun nome suxestivo: *liberdade asintónica*. Por este achado, Gross, Politzer e Wilczek recibiron o Nobel de Física en 2004.

Diploma recibido por Wilczek polo Premio Nobel de física, 2004

Wilczek recibindo o seu Premio Nobel de física

Frank Wilczek ó caron de Feynman

Frank Wilczek é un físico teórico de extraordinaria versatibilidade. Amais de ser un dos máximos especialistas nunha teoría tan vasta e complexa como é a cromodinámica cuántica, ten realizado contribucións de enorme relevancia en cosmoloxía, buratos negros, física da materia condensada e un longo "etcétera". A súa obra é abraiante en contidos e tamaño, malia a súa xuventude, e resumir todas as súas contribucións está fóra de alcance destas liñas. É hoxe en día *Herman Feshbach Professor* no Massachusetts Institute of Technology. Anteriormente foi profesor do Instituto de Estudos Avanzados de Princeton, lugar no que salientaron figuras como Michael Atiyah, Albert Einstein, Kurt Gödel, Robert Oppenheimer, Herman Weyl, John von Neumann e Edward Witten. Durante a súa estadía neste centro, Wilczek foi distinguido coa honra de poder habitar a casa na que viviu Albert Einstein até o seu pasamento.

A visita que realizará a Santiago de Compostela entre o 17 e o 21 de outubro é a súa primeira viaxe a Galicia. A súa presenza na cidade non pode representar outra cousa que un pulo e unha fonte de inspiración para todos aqueles que devecemos por participar na fascinante aventura de entender o universo no que vivimos.

Wilczek con Gross en Valdivia (Chile), xaneiro de 2007

Peter David Lax, alicerce da matemática computacional moderna

O insigne profesor de orixe húngara, Premio Abel 2005, estará en Compostela os días 30 e 31 de outubro

Neste mes de outubro, ConCiencia contará coa presenza do profesor da Universidade de Nova York Peter D. Lax, merecedor do Premio Abel en 2005, galardón outorgado polo rei de Noruega á imaxe e semellanza dos Premios Nobel en Suecia –non existen os Nobel de Matemática- que recoñece aos mellores matemáticos do mundo. Lax, un dos máis sen-lleiros investigadores do século XX, está considerado o matemático máis versátil da súa xeración, con contribucións seminais a moitas pólas da matemática e tamén un dos fundadores da matemática computacional moderna.

Por JORGE MIRA, Profesor titular de Electromagnetismo da USC

En plena Segunda Guerra Mundial, unha familia xudea húngara escapaba do horror nazi, vía Lisboa, cara os Estados Unidos: tiñan a sorte de que o cabeza de familia era o médico do cónsul americano en Budapest. Nesa familia estaba o prodixioso talento da matemática Peter David Lax, de tan só 15 anos (nado en 1926).

Aos poucos meses chegaba á súa nova casa americana John von Neumann (un dos *semideuses* do Instituto de Estudos Avanzados de Princeton, xunto con Einstein, Kurt Gödel e Robert Oppenheimer). Púxoo a proba e quedou fascinado. O *lobby* húngaro funcionou: aos poucos meses, na primavera de 1942, nunha plácida sesión de té, Paul Erdös (o matemático máis prolífico da historia despois de Euler) xa llo presentaba a Albert Einstein. "*Dr. Einstein, preséntolle a este talentoso matemático húngaro*". Einstein replicou: "*¿Por qué ten que mencionar vostede o de húngaro?"*. ...Estes húngaros... ¿Sabedes? Entre o cadro de físicos que en Los Álamos integraban o *Proxecto Manhattan* existía a teoría de que os húngaros eran marcianos, dada a súa produción excepcional de xenios en física e matemática nunha fracción tan pequena de poboación. E a verdade, botando unha ollada, un case que lles acaba dando a razón. Xulgade vós mesmos: John von

Ademais do Abel, Lax recibiu o Premio Wolf en 1987

Neumann, Edward Teller, Leo Szilard, Eugene Wigner, Dennis Gabor... mesmo Kurt Gödel nacera no imperio austrohúngaro.

A cultivar ese mito axudou o mozo Peter Lax. Integrábase no proxecto Manhattan (tiña só 18 anos!) unhas semanas antes do Trinity Test, a primeira detonación nuclear da historia, feita polos norteamericanos en Alamogordo, Novo México, antes de empregala contra o Xapón.

El sabe que a participación nese programa sempre desencadea preguntas sobre a carreira armamentística. E coas preguntas veñen as respostas, e vaia se se molla: criticou a Edward Teller por levar a idea da *Guerra das Galaxias* ao Presidente Reagan pola porta de atrás. Sobre todo porque "*unha vez que convenciches a Reagan, e logo a Bush, é moi difícil botar cara a atrás unha idea que lle gusta ao presidente dos EE UU*".
Pero a súa vida científica aínda non empezara. Fixo rachadoras contribucións á teoría e aplicación de ecuacións diferenciais parciais e á computación das súas solucións. El é, de feito, o fundador da matemática computacional moderna, que hoxe nos axuda por exemplo nas predicións meteorolóxicas. De referencia son os seus traballos sobre ondas de choque, de aplicacións non só para comprender os efectos dunha bomba atómica, senón tamén para o deseño de avións.
Pero ollo, amais de ser a figura dominante da matemática aplicada do século XX, tamén é figura central na matemática pura. Como exemplo, para a historia queda a Conxectura de Lax, lanzada por el en 1958 e que tardou máis de 4 décadas en demostrarse.

Peter Lax é a figura dominante da matemática aplicada do século XX

Un dos matemáticos máis versátiles da súa xeración non podía quedar sen recoñecemento. En Matemática non hai Premio Nobel, pero para

John Von Neumann apadriñou a Peter Lax

suplilo está o Premio Abel, instaurado pola coroa de Noruega en 2003 coa finalidade de cubrir o oco. El gañouno xa na terceira edición. Tamén obtivo o Premio Wolf (1987), a familia de premios de máis sona despois dos Nobel.

Pero á marxe de premios, o que máis fascinará da súa visita a Compostela será que nos conte as súas vivencias. O seu acto central do día 30 de outubro versará sobre o seu mentor John von Neumann e a *fauna* daquela época.

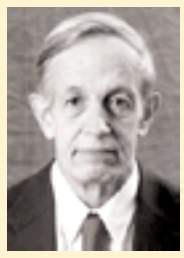
Non volo perdades, será un privilexio oír a alguén que tivo contacto directo con semellantes mitos, e poderedes dicir aos vosos netos: "*Eu estiven alí e coñecino*".

Peter D. Lax obtivo o Premio Abel en 2005

The Abel Prize 2005

Os Premios Abel foron creados pola coroa de Noruega en 2003 para condecorar á disciplina das matemáticas

John F. Nash, o pulo da mente



ConCiencia pecharase coa visita a mediados de novembro do Premio Nobel de Economía en 1994

O matemático e Nobel de Economía en 1994, John F. Nash, ten recibido nos últimos anos unha considerable atención nos medios debido á publicación da súa biografía (non autorizada, segundo o propio Nash) e á estrea da película *Unha mente marabillosa.* Como declaraba o profesor Nash nunha entrevista concedida a finais do ano 2003 a José Luis Rodrigo da Universidade de Princeton, *"... ó contrario do que acontece co libro, coa película sí que estiven persoalmente involucrado. Creo que é unha boa película, como corroboran os catro Oscar que finalmente obtivo. Por suposto, non representa a realidade absoluta, pero é natural que se permitan certas licenzas co fin de incrementar o atractivo da mesma".*

Por JUAN JOSÉ NIETO ROIG, Catedrático de Análise Matemática da USC

Nado en 1928, estudou Químicas na Universidade Carnegie Tech (Carnegie Mellon na actualidade) e durante o seu derradeiro ano de carreira matriculouse nun curso sobre Economía Internacional. Alí foi abrollando o seu xa famoso traballo sobre o problema da negociación.

Nado en 1928, Nash conta, na actualidade, con79 anos

Máis tarde, desenvolveu esas ideas durante a súa etapa na Universidade de Princeton. Alí mantivo contacto con ilustres científicos como Einstein, Gödel, Von Neumann, Kuhn ou Tucker.

John F. Nash introduciu a distinción entre xogos cooperativos e non cooperativos, desenvolvendo un concepto de equilibrio que deu lugar ó chamado equilibrio de Nash e que lle valeu o premio Nobel de Economía en 1994. O devandito concepto é aplicable ás estratexias das que dispoñen os

No ano 1999 Nash recibiu un Título Honorario da Carnegie Mellon´s

candidatos dunhas eleccións, as causas que motivan unha guerra ou a actividade de grupos de presión. De xeito abraiante, o equilibrio de Nash tivo aplicacións na xenética de poboacións e na xenética evolutiva.

En 1994, as teorías de Nash aplicáronse a *A maior poxa da Historia.* O goberno de Estados Unidos vendeu unha boa parte do seu espazo radioeléctrico para uso comercial.

O procedemento empregado, que consistía en roldas sucesivas de poxas, foi deseñado coidadosamente por expertos na aplicación da Teoría de Xogos ás poxas co obxecto de maximizar o beneficio para o Estado e, ó mesmo tempo, a utilidade para os compradores das lonxitudes de onda. O resultado foi todo un éxito: o Estado recadou 10.000 millóns de dólares (do ano 1994) e garantiuse unha eficaz asignación dos recursos. Para non pór exemplos próximos de máis, nin no tempo nin no espazo, unha poxa semellante que tivo lugar en Nova Zelanda na que non se contou con expertos na Teoría de Xogos, resultou un desastre (recadouse só o 15% do agardado) e a distribución das lonxitudes de onda foi estraña.

Mesmo un estudante acabou por facerse cunha licenza de emisora de televisión por un dólar.

As contribucións científicas e matemáticas do mestre Nash son numerosas en distintos eidos (teoría de xogos, economía, relatividade, álxebra, xeometría, ecuacións diferenciais...).

Relatorio de John Nash no 40 aniversario do International Centre for Theoretical Physics

En 1958, ós 30 anos de idade, sufriu unha doenza mental devastadora da que logrou recuperarse despois de 20 anos.

En abril de 2006, o profesor Nash falou en Madrid no Congreso conmemorativo do centenario do nacemento de Juan José López Ibor sobre o estigma da doenza mental.

Russell Crowe interpreta maxestuosamente a Nash en *Unha mente marabillosa*, gañadora de 4 Oscars.

Estou certo de que para todos nós será unha grande honra e unha oportunidade única contar coa presenza neste encontro a celebrar en Santiago do Profesor Nash.

Anverso e reverso da medalla que certifica o recoñecemento do Nobel de economía

Rede no rural galego á vista

A Consellería de Innovación impulsa con 14 Concellos da nosa terra a posta en marcha de infraestruturas sen fíos de acceso público a Internet

Os Concellos de Ribeira de Piquín, Riotorto, Mondoñedo, Calvos de Randín, Castrelo de Miño, Curtis, Manzaneda, Muxía, San Sadurniño, Ponteareas, Tomiño, Pol, Boborás e Cuntis veñen de asinar cadanseu convenio coa Xunta para a posta en marcha de redes de telecomunicacións sen fíos de acceso público a Internet. O orzamento da iniciativa é de 1.165.000 euros, 83.200 para cada un dos municipios. Este investimento destinarase entre outras cousas á posta a punto de redes Wi-Fi, WiMAX e mixtas e ó desenvolvemento de actividades formativas e de dinamización.

REDACCIÓN

Día 3 de novembro ás 10.00 horas, luns, na redacción de Código Cero: os traballadores desta web e revista descobren que non teñen acceso á Internet, ou mellor dito: que si que o teñen pero de cando en vez esganado, coma se houbese un trasno nas liñas que cada pouco puxese os dedos nos fíos e apertase con forza, obstaculizando o trasfego de bits. Esta enleada vén a conto para poñer de relevo un detalle que cremos fundamental: sen Rede, moitas das empresas activas hoxe en día só poden mirar para o teito e pensar onde e cando sería precisa unha man de pintura. Isto pasa sobre todo coas iniciativas que xurdiron estreitamente ligadas á Internet, pero tamén con outras que non contan con relación directa pero que fan uso dela para darse a coñecer, mandar ou recibir datos ou mesmo para a comercialización de produtos. O mesmo podemos dicir das empresas que aínda están no "limbo" onde se supón que fican as iniciativas que, polos motivos que sexan, non acaban de recibir o pulo que precisan para seren unha realidade. Dito doutro xeito: aínda que pareza esaxerado, a posibilidade ou non de contar con Rede pode ser o factor miúdo que incline un proxecto comercial, investigador, social ou de calquera índole cara a adiante ou ben cara a atrás. Isto que é aplicable ás cidades, se cadra cobra aínda un pouco máis de peso no eido rural, onde a distancia, o factor despoboamento, a dispersión xeográfica e as limitadas posibilidades de comunicación (por exemplo a mala calidade das liñas telefónicas, o problema da cobertura co móbil) xogan en contra de calquera actividade que requira o contacto entre dúas ou máis persoas.

Na cidade, os encargados de vender accesos á Rede petan na túa porta. Case se podería dicir que terás que quitalos de enriba, do abafantes que poden ser. No rural, non se lles ve o pelo.

Iniciativas para pórlle remedio a todo isto e darlle un pulo á Galiza non urbana a través das novas tecnoloxías non semella haber moitas. Os pasos que se dan son moi devagar, e mentres tanto se segue a perpetuar unha inxusta situación de desigualdade perante o que debería ser un dereito universal: o acceso ó coñecemento. Porén, nos últimos días rexistramos certa actividade, se cadra tarde de máis para algúns casos. Esta actividade veu da man da Consellería de Innovación e de 14 concellos galegos, que asinaron unha serie de convenios para a implantación de redes de comunicación sen fíos de acceso público á Internet e para a posta en marcha de centros de dinamización e formación no eido das novas tecnoloxías do coñecemento. No proxecto participan **Ribeira de Piquín, Riotorto, Mondoñedo, Calvos de Randín, Castrelo de Miño, Curtis, Manzaneda, Muxía, San Sadurniño, Ponteareas, Pol, Boborás, Tomiño** e **Cuntis** (Innovación foi dando a coñecer ós poucos os nomes dos concellos integrantes, ó longo do verán que xa deixamos atrás). A iniciativa consiste en levar alí dúas cousas que hoxe son fundamentais para o desenvolvemento de calquera comunidade, firma ou colectivo: Rede e formación en Rede. Polo tanto, e xa que non se concibe unha cousa sen a outra –de nada serve pór Internet se non se explica para que serve e como se usa-, os convenios inclúen tamén un amplo programa de actividades de divulgación que xirarán arredor dun eixe específico: o Punto de Acceso á Sociedade da Información.

O orzamento para cada un destes proxectos é de 83.200 euros, cun importe total de 1.165.000 euros. Amais de destinarse ás actividades formativas e de dinamización, o investimento encamiñarase a habilitar e manter a infraestrutura puramente técnica. Esta consiste nunha mestura de varias tecnoloxías, posto que nos últimos tempos estase a pór de relevo que o tipo de transmisión de datos máis axeitado (ou, mellor dito, o menos malo de todos) para poboacións espalladas e de orografía irregular é o da solución mixta entre Wi-Fi e WiMAX, combinadas ou actuando xuntas mais non revoltas. Tanto nun caso como noutro estamos a falar de redes de telecomunicacións sen fíos, e o obxectivo neste caso concreto é habilitalas como porta de acceso público á Internet, achegando amais diso servizos de telefonía (voz sobre IP) alí onde as liñas tradicionais non tiveran chegado ou non tiveran emprestado unha solución de calidade.

Cómpre subliñar que na elección deste tipo de infraestrutura mixta e combinada para o rural galego probablemente tivo moito que ver o traballo da Asociación de Enxeñeiros Galegos de Telecomunicacións de Galicia (AETG) e do Colexio de Enxeñeiros de Telecomunicacións de Galicia (COETG), dous colectivos "irmáns" que levan tempo a traballar ombro con ombro coa Consellería de Innovación na procura da solución máis axeitada para levar unha rede en concisións á nosa terra, lonxe dos espazos urbanos nos que as diferentes operadoras se coidan moito de achegar tecnoloxía, posto que alí é onde rastrexan elas a demanda. O principal problema a estudar foi o seguinte: cal de todas as posibles sería a mellor maneira de salvar os atrancos da complicada paisaxe galega, do espallamento da poboación e da ausencia de infraestrutura telefónica de calidade? Para os enxeñeiros o principio da solución pasa por unha cobertura de redes sen fíos (Wi-Fi e WiMAX) para as zonas máis afastadas en combinación con redes con fíos (ADSL) para as menos. A idea é que se complementen, e que unha chegue a onde non chega a outra e viceversa. Por así dicilo, o transporte WiMAX é un subministro extra de combustible para os puntos de acceso Wi-Fi, ós que lles garante máis alcance e calidade. Dito doutro xeito: un Wi-Fi con transporte WiMAX é un Wi-Fi con rodamentos engraxados.

O Courel, visto no caderno de Bryonia en Flickr.

Máis Internet, menos explotación mineira

Medio Rural e Innovación anuncian que a rede WiMAX pública (a primeira habilitada pola Xunta) do Courel estará operativa xa en decembro

REDACCIÓN

A chegada das redes públicas ós 14 concellos galegos da que falamos na anterior páxina ten o seu antecedente directo na que se vai activar xa no sueste da provincia de Lugo. Tal e como anunciamos os días pasados na web de Código Cero, as Consellerías de Medio Rural e Innovación abriron finalmente as roldas de presentacións da súa rede WiMAX de acceso á Rede nas comarcas do Courel e dos Ancares. O primeiro encontro cos veciños para darlles a coñecer as posibilidades desta infraestrutura (que a xuízo de Medio Rural podería servir para poñer en valor e mesmo diversificar as actividades económicas tradicionais das bisbarras, co fin de evitar o despoboamento continuo e a excesiva dependencia das explotacións mineiras que liquidan estes espazos naturais) foi no Mosteiro de Samos. A rede, segundo fixo saber Medio Rural, é a primeira WiMAX de acceso público habilitada pola Xunta, e o seu obxectivo primeiro é levar Internet ós concellos de Samos e Folgoso do Courel, dous dos termos de máis complicada orografía da nosa terra. O equipamento irá por partes: en decembro está operativo nos tres núcleos de máis poboación (Samos, Folgoso e Seoane) para logo cubrir o resto nun prazo duns seis meses.

Co fin de que esta tecnoloxía arrinque coa mellor posición en liña de saída e non fique coma outras de semellante índole *infrautilizada,* Medio Rural xa anunciou de que nun principio será de acceso gratuíto e que incluirá "*servizos adaptados ás demandas dos veciños*". O proxecto, que inclúe enquisas entre a veciñanza para saber de primeira man o tipo de solucións en liña que requiren, virá acompañado dunha mellora na recepción das canles de televisión e radio analóxicas. Innovación (que concorre na iniciativa cun orzamento de 60.000 euros) e Medio Rural achegan estes días na web www.sociedadedainformacion.eu unha interesante entrevista a un dos responsables da habilitación da infraestrutura, Víctor Álvarez, quen sinala que unha das grandes vantaxes do programa reside no que ten de loita contra a fenda dixital, esa que dá lugar a unha inxusta situación de desvantaxe do rural fronte ós espazos urbanos en liña: "*Con esta rede*", di, "*un rapaz dunha aldea do Courel accederá a Internet igual ca un de Lugo*".

Un proxecto para frear na medida do posible o despoboamento

Internet non é a protección definitiva para a comarca do Courel de cara ós intereses empresarias sen medida das firmas mineiras, pero si que pode contribuír a limitar a dependencia dos veciños con estas explotacións, permitindo actividades económicas alternativas e mesmo poñendo o valor as economías tradicionais. Ou sexa: a Rede pode axudar a que o rural galego tire proveito do mundo, dos seus mercados e das súas fontes de información, e manterse ó mesmo tempo intacto. Algo así como innovar para que todo fique igual. O proxecto que está a desenvolver Medio Rural na dita comarca lucense e máis na dos Ancares semella ir nesa liña, aínda que está por ver se as medidas de incentivación da Rede son axeitadas, e se a tecnoloxía escolleita é efectiva abonda.

O programa está neste intre en fase de implantación e de presentación. De feito, estanse a organizar encontros entre representantes da Consellería e os veciños das bisbarras para que os primeiros informen ós segundos das vantaxes de estar en Rede, concretamente a través da tecnoloxía WiMAX que se está a habilitar de xeito experimental e de balde (polo de agora) en Samos e en Folgoso do Courel.

Segundo sinala Medio Rural, o proxecto vai a bo ritmo, e están a piques de rematar as obras de preparación desta nova infraestrutura. A intención de Medio Rural (a través do Departamento de Estruturas Agrarias da Delegación provincial de Lugo) con este tipo de xuntanzas é coñecer de primeira man que lle esixen os veciños e veciñas á Sociedade da Información. Estas enquisas terán continuidade ó longo dos vindeiros días entre os fogares e as empresas das comarcas. As sesións informativas virán acompañadas máis adiante de diversas actividades formativas e de asesoramento, segundo indica Medio Rural.

A conexión á Rede de A Estrada Dixital será de pago a partires de outubro

A rede sen fíos dentro do proxecto *A Estrada Dixital* estaba a ser empregada de balde nunha etapa de probas, e por mor dos moitos problemas de provisión que estaban a padecer para achegar a conexións a tódolos solicitantes don concello de A Estrada, así como algúns problemas de cobertura, se prorrogara a súa gratuidade ata, polo menos, o 1 de setembro, segundo podemos ver en www.aestradadixital.org.

Ante a proximidade de tal data, o alcalde estradense, José Antonio Dono, anunciou que as conexións á Internet por Wi-Fi non se cobrarán ata o mes de outubro, no que se deberán pagar 10 euros/mes por conectarse a través desta conexión xestionada a través dunha fundación cultural creada para tal fin e que conta coa aprobación da Comisión do Mercado das Telecomunicacións para operar, de xeito que non corresponde a unha rede sen fíos de balde administrada polo Concello (actividade perseguida pola CMT ante as denuncias das operadoras de telecomunicacións).

Dende o Concello agardan que os problemas de cobertura da rede sen fíos se solucionen durante as vindeiras semanas.

A consolidación desta rede Wi-Fi prodúcese nun momento conflitivo no que mentres os especialistas aseguran que este tipo de comunicacións substituirán as redes Ethernet nos vindeiros anos, os responsables municipais de Chicago decidiron botar abaixo o seu proxecto de rede cidadá Wi-Fi que prometía dar cobertura a unha rexión de 367 quilómetros cadrados pero que se atopou con problemas financeiros para acadar tal fin.

A viabilidade da comercialización de redes Wi-Fi neste momento está en boa media ante a posibilidade de que operadoras comerciais acheguen conexións mediante HSDPA ou WiMAX a medio prazo, o que podería minar a amortización das infraestruturas instaladas hoxe. Tal elemento é crítico nos EE.UU., xa que Sprint xa ten iniciado o seu proxecto XOHM para montar unha enorme rede WiMAX, o que levará a moitas cidades a repensar os seus proxectos de redes públicas metropolitanas.

A web galega renova a súa imaxe

REDACCIÓN

Se ben 2006 foi o ano no que poderiamos dicir que os blogs se converteron nun fenómeno de masas na Internet galega, 2007 sería o ano da consolidación dos medios na Internet, de xeito que se estableceron varios medios dixitais na Rede cunha forza que lles permite competir cos medios tradicionais, que tamén responderon renovados as súas caras na web.

Parece axeitado facer un repaso a este ano de cambios e ás webs protagonistas.

Vieiros, ábrese á participación

A publicación galega por referencia na Rede é sen dúbida Vieiros, con máis de 11 anos de vida, e que mudou moito dende que se facía chamar *The Galician District*. *O Barrio galego na Internet* pasou de ser unha portada con algunhas novas e seccións, que se limitaba a ofrecer notas breves sobre a actualidade galega, a converterse nunha publicación de peso, con moita información e cunha apostada decidida pola interacción cos seus usuarios.

Agora, os lectores de Vieiros poden darse de alta coma usuarios rexistrados, o que lles permite unha participación máis activa na publicación, podendo ser mesmo redactores dunha das seccións máis dinámicas (Vieiros Aberto, *Open Vieiros*) que naceu coa nova feitura da web que estrearon o pasado mes de marzo e que continúa en fase *beta*. Así, os usuarios poderán acceder a unha ferramenta de edición dende a que escribir as súas novas (e mesmo axuntar imaxes e documentos) para logo propolas ó novo sistema, de xeito que a redacción de Vieiros poderá incorporala na portada de Open Vieros de considerala oportuna. Este novo espazo tivo especial relevancia durante as pasadas eleccións municipais, xa que dende a publicación animaban ós cidadáns a contar cómo se viven os comicios electorais nos seus concellos, de xeito que se converteu nun lugar interesante para a difusión tanto de anécdotas coma de denuncias.

Outra fórmula atopada por Vieiros para achegarse ós cidadáns foron os blogs, de xeito que agora tamén contan cun da súa redacción e tamén establecen ligazóns a novas destacadas noutras bitácoras.

Para facilitar a súa exploración, a nova web tamén destaca as novas máis votadas, máis visitadas e máis comentadas, o que resulta de utilidade para saber rapidamente o que se está a cocer nesta páxina web que mesmo amosa na súa portada unha *nube de etiquetas* na que se pode ver *«a semana en palabras»*.

XeraciónWeb, a nova publicación dixital galega

Un novo xornal dixital en galego nace no mes de maio, XeraciónWeb (http://www.xeracion.com/), que cun deseño atractivo e unha vocación participativa pretende facerse un sitio entre os medios dixitais galegos. A nova publicación está aberta á colaboración mediante a súa sección *Esfera Libre*, conta cunha sección de opinión que se mestura tamén con blogs e, aparte da sección de novas, tamén serve como canle de publicación de especiais coma o que inaugura a web e que fala sobre a deficiente penetración da banda larga no rural galego. XeraciónWeb inicia con blogs propios como *a bulla de Zapping* (no que se discute sobre cousas cotiás como a colocación dos rolos de papel hixiénico), *Animais políticos* (que trata da política galega), *Mundo Beta* (un espazo para a tecnoloxía) e *Éche o que hai* (o blog editorial da nova publicación). Podemos falar así dun medio que busca aproveitar a capacidade do seu soporte (que demostran elementos coma os gráficos interactivos que empregan nalgunhas novas ou os vídeos achegados da Axencia Galega de Noticias) para dar algo máis que os medios tradicionais, así como agardan achegarse ó lector dun xeito especial que chame á súa interacción (para o que é preciso rexistrarse na súa web). Cabería subliñar que inclúen unha ligazón a un tradutor automático para poder consultar a súa web en español, ou sexa, xusto o contrario doutro medios que contan con contidos en español que se poden traducir automaticamente ó galego.

GZNación medra na web

Coa chegada do verán a publicación GZNación (http://www.gznacion.com/) 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 (http://zerovacas.blogspot.com/). 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.

gznacion.com

GZNación medra na web

Portada de Vieiros na actualidade

Marcos S. Pérez dirixe GZNación dende o mes de xullo

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. Dende o cambio de imaxe deste xornal electrónico fóronse incorporando a GZNación novos colaboradores e blogueiros que contribúen a enriquecer os seus contidos e dan 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.

lavozdegalicia.es.

farodevigo.es

La Voz de Galicia cambia a súa web co gallo do Día de Galicia

O 25 de xullo é unha data moi significativa para a comunidade galega, de aí que fora o momento elixido polo xornal de máis difusión de Galicia para cambiar a aparencia da súa web. A nova edición de La Voz (http: //www.lavozdegalicia.es/) era algo moi agardado, que amosa así un formato máis amplo, adaptándose ás novas resolucións de pantalla, de xeito que os 800 píxeles de ancho danlle paso a uns 1.024 píxeles que xa son o estándar da web actual, o que lle permite tamén aumentar o tamaño das súas tipografías e incorporar máis contidos multimedia. A navegación da nova web pretende ser máis intuitiva, aínda que despista ós usuarios que estaban afeitos a unha barra lateral á esquerda da web que agora se ve substituída por unha barra superior de dous niveis como tamén fixeron moitos outros medios dixitais nos últimos meses (polo que esta solución de navegación se está a converter nun estándar *de facto*). As edicións locais de La Voz tamén teñen un espazo especial na portada da web, onde tamén aparecen recadros dedicados a galerías fotográficas, vídeos, espazos de participación, blogs, a información meteorolóxica e mesmo o humor, creando un espazo moi completo que pode satisfacer directamente á meirande parte de lectores que non terán así a necesidade de profundizar nas distintas seccións da web (atopando os contidos buscados directamente).

Aínda así, os cambios na publicación non están exentos de sombras, e algunha ligazón leva a páxinas non atopadas, o buscador interno ten serias deficiencias e, o peor de todo, é que non respectou as ligazóns permanentes da súa hemeroteca, i.e., os enderezos de tódalas páxinas internas de La Voz (incluíndo a súa hemeroteca) ligadas dende outras páxinas ou dende os buscadores deixaron de funcionar, o que supón unha auténtica molestia para os seus lectores.

O Faro de Vigo modifica a imaxe da súa páxina web

O xornal decano da prensa española, o Faro de Vigo (http: //www.farodevigo.es/), renovou en agosto a súa páxina web, que pretende consolidarse como referente informativo para a área metropolitana de Vigo. A nova web cambiou a súa imaxe profundamente para levar ó lector unha información clara e detallada da actualidade, que vai dende a modificación do aspecto visual como da estrutura organizativa, resultando así máis cómoda a súa exploración. O Faro de Vigo tamén se achega así á Web 2.0 permitindo ó lector a participación na súa web mediante comentarios e impresións sobre os acontecementos de interese. O usuarios tamén pode participar en foros, enquisas e blogs (que se irán incorporando paulatinamente). Tamén se irán enriquecendo os contidos multimedia da nova web, para atender á demanda crecente deste tipo de contidos.

¿Máis participación?

Resulta esperanzador ver como as webs galegas medran a través da incorporación de novos moldes e servizos, aínda que resulte desconcertante que os medios puramente electrónicos aposten firmemente polos galego mentres que os que veñen do papel tomen unha postura moito menos comprometida coa nosa lingua.
Tamén poderiamos indicar que a suposta participación dos lectores nas publicacións aínda está nunha fase prematura, de xeito que en moitos casos se disfrazan as columnas de opinión chamándolles blogs e a voz do usuario non vai máis alá de foros e enquisas que permanecen á marxe das informacións de portada. Poderiamos dicir que as publicacións que renovaron a imaxe en 2007 se achegaron máis ós seus lectores, pero iso non quere dicir que revolucionaran os seus medios para convertelos no que algúns chaman *Xornalismo 3.0*, pero que parece que continuará a ser unha teoría no mundo da comunicación.

	VIEIROS	XERACION WEB	GZNACIÓN	LA VOZ DE GALICIA	EL FARO DE VIGO
Buscador interno	✓	✓	✓	✓	✓
Hemeroteca	✗	✗	✗	✓	✓
Titulares na web	✗	✗	✗	✓	✓
Titulares por correo electrónico	✗	✗	✗	✗	✗
Listaxe do máis lido	✓	✓	✗	✓	✓
RSS	✓	✓	✓	✓	✓
Blogs	✓	✓	✓	✓	✓
Foros	✓	✗	✗	✓	✓
Enquisas	✗	✗	✗	✓	✓
Publicación por parte dos usuarios	✓	✓	✗	✗	✗
O tempo	✗	✓*	✗	✓	✓*
Versión en español	✗	✓**	✗	✓	✓
Versión en galego	✓	✓	✓	✓**	✗

Comparación das características das páxinas webs mencionadas

* Redirixe a servizos externos
** Mediante tradutor automático

Que diaño está a pasar nesta fotografía?

A aparición dunha misteriosa imaxe na Rede e a posterior propagación da mesma por tódolos recunchos do mundo dános pé a facer un breve reconto dalgunhas das máis salientables memes da historia da Internet

F.S.

Que hai que ter para figurar nunha fotografía e que esa imaxe corra dunha beira a outra de Internet deixando tantas pegadas que mesmo desesperarían a Sherlock Holmes logo dunha dieta de nandrolona? Pois basicamente tes que ter algo que te singularice. Cantos máis elementos haxa na imaxe que te sitúen fóra desa gran franxa intermedia do convencional, mellor que mellor. A historia da Rede vai parexa á destes acontecementos e a aparición dun novo caso, un mestre de artes marciais con quilos de máis que lanza unha patada no ar nun espazo imposible, déunos pé a facer memoria. Se cadra a cousa comezou antes, pero case todos lembramos o caso do "turista accidental" coma o elo primeiro da cadea, xurdido dos tráxicos acontecementos do 11 de setembro de 2001 en Nova York. Pero vaiamos por puntos, que a cousa ten o seu aquel.

O chimpo máis imposible da historia dos chimpos.

A misteriosa patada de Kung-fu, novo fenómeno internauta mundial

Na Rede, que non é mala nin boa por si mesma, está máis ou menos permitido facer unha cousa que na vida real sempre levamos a cabo cun aquel de coidado ou disimulo: ollar cara ó interior dos fogares a través de xanelas que por calquera moito fican abertas. Que acontecerá naquela fiestra acesa a altas horas da madrugada? Basicamente, o éxito de moitos fenómenos redeiros radica niso: nunha incógnita que rematou en estimulante sorpresa e que desencadea unha listaxe de preguntas que case sempre comeza así: "Que está pasando acó?". Esa precisamente é a cuestión básica que se fixo toda a comunidade internauta os días pasados coa fotografía que acompaña a este texto e á que se lle chamou o "*novo gran fenómeno da Rede*" e que presenta a un descoñecido levando a cabo a que ben podería ser a acrobacia máis imposible da historia das acrobacias.

A imaxe, que apareceu na portada de Digg (www.digg.com) e máis en Menéame (entre outros moitos sitios de todo o planeta, ó natural ou manipulada, mesmo en compaña de George Bush), ten todo o necesario para situarse como mito: un chimpo no aire nun espazo reducido e pouco propicio (semella ser o salón dunha casa), un corpo humano pouco propicio para semellante chimpo, un rolo de papel hixiénico na mesa que move á especulación sobre a súa finalidade, unha misteriosa transparencia na parede do fondo, uns *jeans* que esixen a berros un zurcido ou (xa postos) un recambio, unha estrañamente disposta garabata e, sobre todo, unha desacougante expresión facial para pechar o conxunto.

A listaxe de preguntas é, como dixemos, tan longa como podamos imaxinar: como rematou o chimpo? A que vén o chimpo? Que fai acesa a máquina das transparencias? Que estaban a ver? Que fai un rolo de papel hixiénico na mesa? A foto en cuestión, polo visto, foi vista nun foro noruegués (www.diskujson.no) e a partires de aí, comezou a espallarse pola Rede coma un andazo vírico. Polo que se conta na Internet, o pouco que se sabe da imaxe é que é auténtica, non se trata dunha montaxe.

O turista accidental con avión ó fondo nunha suposta foto que lle tiraron no World Trade Center.

Un dos máis claros antecendentes do karateka noruegués que apareceu os días pasados até na sopa de medio mundo internauta témolo no *tourist guy* (*tipo turista*), igualmente coñecido como "turista accidental" ou "turista da morte" ou turista "desastre". Todos os nomes designan o mesmo: un visitante ocasional do traxicamente desaparecido World Trade Center de Nova York que foi fotografado no que ben podería ser o resumo vital de todas as persoas que pasearon polo mundo a súa mala sorte.

É dicir: foi capturado con algo máis cós tellados e as azoteas da cidade ó fondo, concretamente cun dos avións que se esnafrou contra os edificios nos dramáticos acontecementos do mes de setembro de 2001. Ou sexa, que a foto non tería nada de particular (sería coma outras moitas que foron obtidas no tellado dos edificios desaparecidos) senón fose por un pequeno detalle: o avión de cor metalizada que se achega. A imaxe gustou tanto que apareceu en todo tipo de sitios web manipulada en toda índole de situacións, mesmo na caída do dirixible Hindenburg ou no afundimento do Titanic.

Segundo se conta na Rede, este é o principio das *memes*, malia que ó final se descubrira que non era real e que nin por asomo se trataba dun documento gráfico atopado entre os cascallos do World Trade Center. O que si se soubo é que o verdadeiro turista era un mozo húngaro chamado Péter Guzli que si que estivo nas Torres pero antes dos tráxicos acontecementos. Para facelles unha brincadeira ás súas amizades, experimentou co Photoshop introducindo a presenza dun avión. O que non agardaba é que a imaxe chegase a petar na porta de tantos equipos en liña. Porque xa se sabe: aínda que só teñas cinco contactos na Internet, conta con que polo menos dous deles van enviar a imaxe ós seus respectivos contactos. E xa con iso xa a temos armada.

Máis en:www.touristofdeath.com ou tamén en en.wikipedia.org/wiki/Tourist_guy.

A moza que está até na sopa.

Internet, de tan grande como é, en ocasións compórtase coma unha aldea. Podes conectarte nun mes unicamente dúas veces e, aínda así, tropezar xusto coa mesma xente. Isto que pasa na vida real (cantas veces descubrimos que en cada ocasión na que pomos un pé na rúa vemos sistematicamente á mesma persoa?) non é cousa estraña na virtual. E é precisamente aí onde está a graza do asunto: na repitición no medio do que debería ser (se é tan grande) caótico e incensante, no feito de que a millóns de persoas lle estea a ocorrer o mesmo no mesmo momento, todas elas vendo exactamente a mesma foto nas súas respectivas pantallas. En fin, que é para tolear. Disto precisamente, de repetición no que teoricamente se renova e se complica é do que trata a historia da *Everywhere Girl*, unha rapaza que leva anos seguida de preto por The Inquirer a través das moitas imaxes que se poden rastrexar dela en todo tipo de sitios na Rede.

Podemos ver aquí de que trata o asunto: www.theinquirer.net/?article=17477.

E o asunto é o seguinte: por mor de contar cun banco de fotografías na Rede, a rapaza en cuestión aparece en moi variados anuncios en liña, desenvolvidos por empresas de publicidade ou polos propios departamentos de *marketing* desas empresas, e dándose a casualidade de que os teñen feito -de xeito simultáneo- compañías que teoricamente son competidoras. Para que se entenda: é máis ou menos compo se colléramos un folleto publicitario dun colexio privado calquera e descubrísemos xusto debaixo outro reclamo doutro centro formativo no que entra a mesma rapaza sorrinte ca no primeiro. A cousa ten o seu miolo e así llo parece ó xornal The Inquirer que leva anos facendo seguimento da rapaza (a *Everywhere girl*) con axuda dos seus lectores.

A pregunta que nos podemos facer: que acontece realmente cando a túa faciana abrolla en múltiples avisos publicitarios do mundo e nun mesmo período de tempo? Que pasa se un día somos usados para promover as boas cualidades da comida lixo e na xornada seguinte para falar das fantásticas propiedades dunha pírula adelgazante? Non é este no que vivimos un mundo de tolos?

http://www.theeverywheregirl.com/

Internet viaxa en autobús

AGESTIC e ASAJA traballan pola fin da sombra dixital na Galiza non urbana poñendo a disposición das aldeas e das vilas un vehículo equipado con todo tipo de medios técnicos

A Asociación Galega de Empresas TIC e máis a Asociación Profesional Agraria-Xovenes Agricultores veñen de unir forzas para organizar actividades que poñan ó millón de galegos e galegas que viven no rural un pouco máis preto das redes da información. Con este fin, veñen de inaugurar o percorrido do Infobus Bussi, medio de transporte habilitado de arriba a abaixo para ofrecer acceso á Internet e, o que é tan importante coma o propio acceso: formación en Internet. O periplo comezou en Muras (Lugo) e proseguirá ó longo destas semanas por 50 concellos de Galiza.

REDACCIÓN

A meirande parte do solo de Galiza, con independencia das iniciativas que Innovación está a levar de xeito conxunto cunha serie de concello, fica aínda na sombra dixital. Dito doutro xeito e para que se entenda: nas cidades e nas vilas é máis ou menos doado conectarse e ter un acceso en condicións, pero nunha boa parte do rural só poderás gozar da Internet de oídas. Amais diso, coma se estivésemos a falar de máis leña no lume, malia que nalgúns lugares si que comece a haber acceso, non se pode dicir que fosen frecuentes ó longo dos últimos dez anos as actividades de divulgación e formación.

Na procura de recuperar un aquel de terreo perdido neste senso é onde se poden situar as devanditas iniciativas da Consellería Innovación, Medio Rural e unha serie de concellos galegos (vémolo polo miúdo nas páxinas 10 e 11 desta revista) e, máis recentemente, a da Asociación Galega de Empresas TIC (AGESTIC) que vén de asinar un acordo coa Asociación Profesional Agraria-Xoves Agricultores, ASAJA, para traballar a prol do afianzamento da Rede na Galiza non urbana.

Para comezar, ambas entidades quentan xa motores con Infored, un proxecto de aula móbil que está a informar nuns 50 concellos sobre as vantaxes das novas tecnoloxías no eido do desenvolvemento rural. O vehículo *Infobus-Bussi* será o encargado de levar esta mensaxe dun recanto a outro do noso territorio, sendo a provincia de Lugo a primeira en acoller esta particular viaxe polas autoestradas reais (e asfalto), e polas da información.

Esta primeira fase do itinerario parte de Muras o 2 de outubro, e segue cara a Ourol e cara a Viveiro. O día 3, o periplo é O Vicedo – Xove. O día 4 vai do Cervo a Ferreira do Valadouro, o 8 de Pedrafita a Cervantes, o 9 de Vilanova de Lourenzá a Alfoz, o 10 de Baleira a Castroverde e o 11 de Pantón a Sober. A viaxe proseguirá en 15 concellos da provincia de Ourense, e noutros 10 da Coruña e Pontevedra: Aranga, Oza dos Ríos, Abegondo, Carral, Cesuras, Mesía, Vilasantar, Sobrado dos Monxes, Melide, Toques, Cambeo, Tamallancos, A Peroxa, Nogueira de Ramuín, Maceda, Laza, Sarreaus, Trasmirás, Cualedro, Os Blancos, Leiros, Cenlle, San Amaro, O Irixo, Piñor de Cea, Dozón, A Lama, Fornelos, Pazos de Borbén, Covelo, Crecente, Cercedo, Forcarei, Lalín e A Golada.

Cómpre sinalar que AGESTIC non estará soa nesta primeira fase da actividade, xa que contará coa axuda financeira do Ministerio de Industria, dentro do marco do seu Plan Avanza 2007. A axuda será de máis de 200.000 euros e foi concedida por considerar que a iniciativa cumpre cos obxectivos de divulgación das bondades do emprego da Internet, incluíndo actividades de dinamización e información nas máis pequenas localidades e parroquias.

A cooperación no proxecto non remata no Ministerio do Industria. Como dixemos, esta proposta conta coa achega colaborativa do colectivo ASAJA Galicia, que acode para facer valer a súa experiencia no sector agrario galego e (en palabras de AGESTIC) "*o seu compromiso por promover os coñecementos tecnolóxicos dos cidadáns do medio rural como ferramenta de mellora das súas condicións de vida e da competitividade das ditas explotacións agrarias*".

Nesta iniciativa, a Internet e as súas vantaxes serán móbiles en todo o sentido do termo, posto que viaxarán nun autobús habilitado de arriba a abaixo cos medios técnicos e humanos precisos para o acceso á Internet e a formación básica e avanzada sobre esta plataforma tecnolóxica. O obxectivo non se limitará á divulgación a pé de rúa senón que a intención tamén é petar nas portas de empresarios e de autónomos e traballadores de explotacións agrarias, "*cooperando en accións de coñecemento dos beneficios das TIC na xestión e como mellora das condicións de vida e da competitividade*", sinala a asociación empresarial.

Os destinatarios, malia o proceso de despoboamento que está sufrir Galiza nunha boa parte do seu eido rural, non son precisamente poucos: calcúlase que máis de un millón e medio de galegos e galegas viven e traballan hoxe en día en espazos non urbanos. Do que se trata, informa AGESTIC, é de que aqueles papeis nos que se defende e se declara o uso da Rede como un dereito universal non fiquen precisamente niso: nuns papeis.

Como dixemos, Infored Rural levarase a cabo en 50 concellos da nosa terra e a previsión é que asistan unhas 2.000 persoas.

Máis datos en www.agestic.org en www.planavanza.es.

Imaxes do autobús de AGESTIC o día da súa posta en longo.

A experiencia, paso a paso

Segundo informa AGESTIC, a experiencia TIC será unha experiencia progresiva, paso a paso. Algo así coma acender unha luz paseniño. O encargado disto será o dinamizador TIC. Estes son os diferentes movementos:

• *Experiencia TIC. O meu primeiro contacto*.

Obxectivo: o dinamizador TIC guiará ós participantes a través do achado dos beneficios e vantaxes das novas tecnoloxías para a súa calidade de vida, animándoos a incorporarse á Sociedade da Información.

Método: interactuación de cada participante nun computador, interactuación a través da Rede entre os coparticipantes. "*A través da experiencia emocional trátase de conseguir a súa fidelidade e permanencia na Sociedade do Coñecemento, unha vez que coñezan as súas vantaxes e bondades de uso*", informa AGESTIC.

• Accións da experiencia persoal.

1 Emprego de buscadores de Internet. Cómo procurar información útil: o tempo, novas, agricultura, lecer, cultura, deportes, saúde e sanidade, educación, formación, viaxes ou cociña.

2 Comunicación internáutica. Correo electrónico. *Messengers*. Creación de conta e de interrelación entre os participantes. Chat. Creación-alta dun blog, primeiro *post,* cómo funcionan as redes sociais?

3 Compravenda electrónica. Compras a través da Rede (pasos e requisitos para facer unha compra segura) e operacións de venda mediante Internet.

4 Xestións persoais. Consultas posibles con administracións e entidades: pensións da Seguridade Social, manexar a conta bancaria, facer a declaración do IRPF, diferentes procedementos administrativos con concellos, subscricións a boletíns electrónicos que sexan do interese do usuario...

5 *De paseo, gústame o que vexo*. A través de diversas webs comentaranse outras ferramentas e utilidades das novas tecnoloxías da información.

6 Tempo extra: práctica libre dos contidos da *Experiencia TIC* e o xogo *Eu Tico*.

Estrea de feitura para a web galega do millón de usuarios

Novo deseño e funcionalidades para Vandal.net, a segunda web máis visitada do eido español en materia de xogos

A nova feitura de Vandal, xa plenamente operativa.

REDACCIÓN

Un evento que xira arredor do mundo dos videoxogos e no que se reúnen máis de 200.000 seareiros deste tipo de lecer dixital procedentes de todo o mundo non semella un evento calquera. Así o entenderon os nosos amigos de Vandal Online, que aproveitaron a celebración da Games Convention de Leipzig para oficializar a estrea do seu novo deseño e para dala a coñecer ós seus lectores. Esta remodelación, informa o equipo da páxina de xogos galega (unha das máis visitadas no eido da fala castelá, con un millón de usuarios únicos mensuais), inclúe entre outras cousas unha ampliación da resolución da páxina até 1024 *píxeles*, unha nova portada Flash e meirande integración dos vídeos Flash habilitados dende o mes de maio (e xa son máis de 1.000) que achega a cada xogo un deseño gráfico asociado para acadar unha navegación máis visual.

Asemade, proseguen os responsables do servizo, incrementouse a calidade dos vídeos, que pasa de ser a mesma cá de YouTube (320x240) a situarse nos 400x300, e mantendo os mesmos niveis de compresión que tiñan previamente. Cómpre sinalar que o capítulo de reformas non está pechado, e que ó longos dos vindeiros meses seguirá operativo en Vandal o obradoiro de remodelacións en liña.

Hoxe en día, o servizo conta con 60.000 usuarios rexistrados e máis de 800 blogs de internautas que reciben visitas a cotío. Segundo os estudos desenvolvidos ó respecto, é a segunda páxina de videoxogos máis visitada do Estado español.

En Código Cero falamos con Pablo Grandío, colaborador habitual desta revista, sobre a nova fasquía do seu servizo web, e a través del puidemos saber que todo o proceso de mellora responde a un único obxectivo: ampliar na medida do posible a experiencia para o lector. Non se procuran os lumes de artificio, nin tampouco un envoltorio de contidos que marque un antes e un despois de todo o visto na Rede. A intención do equipo era ir dereitiños cara a conseguir que a suma de todos os elementos postos en xogo non fose finalmente unha resta. Ese inapreciable "algo máis" que acompaña á manobra de valor.

-Tendes novidades en Vandal que contar á comunidade internauta. Pero antes de nada, faládenos do que representa para vós ser a segunda páxina web dedicada a xogos máis visitadas do eido español. Como se vive con un 1.000.000 de visitantes ó mes? Como se sinte un con esa audiencia?

-Levamos anos sendo a segunda páxina de xogos máis visitada do eido español, pero nos últimos meses temos medrado abondo. O número de visitas esixe a necesidade de pensar sempre cousas novas, de tentar mellorar a experiencia para o lector, de pensar qué é o que lle gusta e procurar seguir por esa liña.

-Vaiamos agora coas novidades. Tendes novo deseño web. Brevemente, que é aquilo que máis vos interesaría salientar dende o punto de vista visual, a feitura?

-O deseño non é unha cousa espectacular, persegue a funcionalidade, aínda que é unha gran mellora con respecto ó anterior. O que si permite é que cada páxina do xogo teña "algo máis", non só o título do xogo, senón unha cabeceira. Con isto conséguese que facer a web teña un pouco máis de traballo, pero o resultado é moito mellor.

-E dende o punto de vista do fondo, dos contidos?

-Dende hai uns meses estamos a aumentar o volume de contidos. Andamos todo o día a poñer novas, pero agora tamén hai vídeos Flash, e máis artigos. A idea é seguir a incrementar o espazo da información nos vindeiros meses.

-Cales son os obxectivos primordiais destas remodelacións?

-Por suposto, mellorar a experiencia do usuario. Presentar a información de xeito máis claro e navegable, e servir de marco, de alicerce, para futuras melloras para a páxina.

-É certo que presentastes a nova páxina en Leipzig, cidade alemá onde se celebra o Games Convention e a onde se dirixen por uns días todas as olladas dos seareiros dos videoxogos? Cal é o balance da presentación?

-Non foi unha presentación propiamente dita, non organizamos evento algún. O que si fixemos foi aproveitar o intre da feira para renovar a web de cara ós nosos usuarios, para que coincidise nun momento de pico de visitas, xuntando a boa cobertura que ofrecemos do evento co redeseño. A xente das compañías que viu a páxina quedou contenta abondo.

-Cara a onde vai Vandal de agora en adiante?

-Imos manter o actual ritmo de actualizacións e tentar melloralo aínda máis, e seguir incluíndo melloras. En pouco mais dun ano lanzamos os blogs, os vídeos Flash e un redeseño completo. Queremos manter o ritmo e lanzar máis novidades nos vindeiros meses.

-Volvamos agora a vista atrás. Brevemente, contádenos cómo comezou este proxecto. Imaxinabades que iades acadar este volume de cifras (60.000 usuarios rexistrados, por exemplo)?

-O proxecto vén de cumprir dez anos, naceu o 30 de agosto de 1997. Inicialmente era unha páxina de *Geocities* sen máis intención que ser unha xanela en Internet, non había pretensións de nada. Pero era unha cousa nova e comezou a gustar, e en seis ou sete meses o que era unha páxina moi simple xa se converteu nun portal con actualizacións case diarias. Realmente non imaxinaba acadar ningún nivel de usuarios rexistrados, eu era moi novo cando comecei e as cousas foron xurdindo.

-Cantas persoas forman parte do equipo?

-A redacción, por chamala de algún xeito (a xente está espallada por todo o eido do Estado español), componse de seis persoas que interveñen moi activamente na liña editorial. Logo temos arredor de quince colaboradores, máis activos ou menos activos dependendo da tempada.

-Cal é o perfil medio de usuario de Vandal? É certo que medra imparable a presenza de colectivos que até o de agora apenas tiñan contacto co eido dos xogos dixitais como por exemplo mulleres ou persoas maiores?

-O perfil medio é español, home, duns 25 anos, aínda que a maioría deles están entre os 15 e os 35 anos. É certo que o público do videoxogo estase a estender ás mulleres e ás persoas de maior idade, pero polo momento isto non se está a notar tanto nos medios especializados.

-Ós videoxogos se lles está a acusar nalgúns medios de comunicación de axentes fomentadores da violencia e de problemas diversos de comunicación. Nós cremos que os videoxogos só poñen de relevo, en ocasións, problemas previamente existentes na sociedade, pero queremos escoitar a vosa opinión. Hai que preocuparse polo que poida pasar se deixamos que os nenos e os mozos se poñan libremente ós mandos das consolas?

-É certo que hai videoxogos violentos, do mesmo xeito que hai películas, música e libros con contido violento e que, seguindo a mesma regra de tres que se emprega cos videoxogos, teoricamente incitan á violencia. Os videoxogos están clasificados por idades dende hai anos, dun xeito moito máis visíbel ca, por exemplo, as películas. O motivo da alarma social arredor deste tipo de produtos de lecer dixital é o seu estatus de novidade como produto audiovisual, que aínda mantén. Non é recomendable que un rapaz xogue nun título para maiores de dezaoito anos como tampouco o é que vexa películas como *A Laranxa Mecánica*. Tampouco é san que estea dez horas ó día xogando na consola ou no PC, como tampouco o sería que estivese tanto tempo facendo outra cousa. Para min o problema é a falta de entendemento do videoxogo como medio audiovisual, e a falta de implicación dos país nas compras e nos usos deste tipo de produtos por parte dos seus fillos

Máis información en www.vandal.net.

ESTE OUTONO!

Código Cero

VEN CON NOVIDADES:

NOVO DESEÑO!

NOVAS SECCIóNS!

NOVAS REPORTAXES!

NOVOS COLABORADORES!

...E POR SUPOSTO...

+XOGOS+TREBELLOS+ENTREVISTAS
+BLOGS+PARTYS+FOROS+RECURSOS
+TELEVISIóN+OCIO+CONSOLAS
+INTERNET+TRUCOS+MúSICA

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