REVISTA DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA_ NÚMERO 58, DECEMBRO 2007

Código Cero

WWW.CODIGOCERO.COM

PARTE INFORMATIVO DENDE A FONTE DA COMPETITIVIDADE

INNOVACIÓN RESUME O PASADO E O FUTURO DA INVESTIGACIÓN EN GALIZA

CRÓNICAS DA AUTORENOVACIÓN

A FEUGA CUMPRE 25 ANOS DE HISTORIA FOMENTANDO A I+D

CIENCIA DO PEQUENO PARA SALVAR UN MUNDO

ESCULCAMOS NO RONSEL QUE DEIXA A NANOTECNOLOXÍA NA NOSA TERRA

LIBROS PARA POÑER ORDE NO VIRTUAL

A VIGUESA KRASIS PRESENTA OS SEUS PROXECTOS EDITORIAIS EN MADRID

TECNOLOXÍA EN AXUDA DOS CORPOS POLICIAIS

A GALEGA ELABORO DÁ CONTA DUN SISTEMA PARA ANTICIPARSE ÁS INCIDENCIAS

Especial I+D+i coa colaboración de

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN E INDUSTRIA
Dirección Xeral de Investigación, Desenvolvemento e Innovación

in.ci.te
Innovación, Ciencia e Tecnoloxía

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

NESTE NÚMERO...

Un Nadal sen tecnoloxía en calquera das súas facianas (MP3, cámaras, móbiles, xogos) é coma un concello costeiro sen especulación urbanística. Se hai algunha época do ano indicada para falar destes asuntos, semella sen lugar a dúbidas esta. Case poderíamos dicir que nos sae ó paso, sen que a procuremos, e que se incrementan sobremaneira as posibilidades de que un gadget nos caia na cabeza dende unha xanela calquera. Se hai alguén que deveza por baternos, as posibilidades de que o faga cun iPod ou cunha Wii se disparan, sobre todo tendo en conta que a maior parte dos conflitos teñen o seu xermolo nestas datas nos choques de carriños da compra nos hipermercados.

Algo semellante podemos dicir dos folletos publicitarios de aparellos tecnolóxicos que caen estes días dos xornais e das revistas cando as abrimos. Case estamos en disposición de dicir que durante unha época do ano ben concreta, o Nadal, preferimos ficar coa palla e deixar o gran, tendo en conta o moito que nos gusta escolmar os devanditos folletos e até dirixir o tráfico con eles e levalos posteriormente ó escusado (aparcando para máis adiante lecturas máis fondas e máis habituais nestas situacións: as etiquetas do champú).

Digámolo ben claro: se alguén nos chama por teléfono por equivocación, as opcións de que de verdade nos procurase a nós e non a PC City son ben poucas.

Visto o visto, se cadra non hai nada mellor que facer algo de contraataque informativo e advertir que, en boa medida para levar a contraria, nunca houbo un número de Código Cero menos decididamente consumista. Isto materialízase en varios aspectos ou, mellor dito, non se materializa apenas.

A nosa idea era ser un pouquiño máis sobrios e falar máis da tecnoloxía en si mesma e dos logros das persoas que están detrás dela e non tanto de prezos, oportunidades, comparativas e resultados. De aí que case todo neste número xire arredor de cuestións como a innovación, ese ollar sempre cara a adiante e estar decote atento a todo aquela peza do mercado que se afaga ás nosas ferramentas (e ás ferramentas que fiquen aínda sen peza).

Polo tanto, este novo número non-agasallable nin excesivamente consumible de Código confírmase como o número I+D por excelencia, incluíndose nel entrevistas a empresas de actualidade no sector polos seus desenvolvementos (Krasis ou eLaboro), conversas ben interesantes con persoeiros estreitamente ligados á innovación (como Javier López, director da Feuga) ou mesmo unha gran reportaxe (a sete páxinas) sobre o que deu de si o Plan Galego de I+D posto en marcha pola Dirección Xeral de I+D da Consellería de Innovación.

Todo un luxo que se adianta ó seu tempo, este número 58, para quen estea farto de saber o que fan outros e deveza por coñecer o que se fabrica na terriña en innovación.

A pantasma do Nadal presente visto no caderno de Natalie and Scott en Flickr

NOVAS

4 RESUMO DE ACTUALIDADE DE E-COMERCIO E DE EMPRESAS RELACIONADAS COAS NOVAS TECNOLOXÍAS

REPORTAXES

7 LINUX EDUCATIVO: RECURSOS PARA QUE TIRAR PARTIDO DO SOFTWARE LIBRE Á HORA DE COMPLETAR A NOSA FORMACIÓN [DE DIEGO ROSALES]

8 TECNOLOXÍAS [GPS E DEMAIS] PARA O TURISMO RURAL GALEGO E PARA OS SENDEIRISTAS

9 FALAMOS COA EMPRESA ELABORO SOBRE UN SISTEMA DESENVOLVIDO PARA MELLORAR O TRABALLO DOS CORPOS POLICIAIS

10 FACEMOS RECONTO DO QUE DEU DE SI O PROGRAMA NEW EN GALIZA [NINGUNHA EMPRESA SEN WEB]

12 ENTREVISTAMOS A JOSÉ MANUEL ALARCÓN, DA FIRMA KRASIS, QUEN NOS FALA DA SÚA APOSTA POR FORMAR EN INFORMÁTICA APOIÁNDOSE NO [TEORICAMENTE] OPOSTO: OS LIBROS

14 A PRODUTORA GALEGA CONTINENTAL PON EN MARCHA NA REDE UN PUNTO DE ENCONTRO 2.0 PARA ESPECTADORES, CREADORES E PRODUTORES

15 A CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN DÁ CONTA DO ACADADO NOS ÚLTIMOS ANOS [E DO QUE SE VAI ACADAR A MEDIO E LONGO PRAZO] EN MATERIA DE INVESTIGACIÓN E DESENVOLVEMENTO

22 CONVERSAMOS CON JAVIER LÓPEZ, DIRECTOR DA FEUGA, QUE NOS FALA DO PASADO, PRESENTE E FUTURO DA FUNDACIÓN E DOS SEUS VÍNCULOS COA COMUNIDADE UNIVERSITARIA E EMPRESARIAL

24 GALIZA ÁBRESE CAMIÑO CON PASO FIRME NUNHA CIENCIA NOVA: A NANOTECNOLOXÍA

26 OS SEAREIROS DA LOTERÍA DE NADAL, CADA VEZ MÁIS NA REDE PROCURANDO A SÚA SORTE

XOGOS

28 DAMOS CONTA DALGÚNS DATOS QUE TODO SEAREIRO DOS XOGOS DEBERÍA SABER SOBRE O HALO 3, O ÉXITO PARA AS CONSOLAS DA TEMPADA

29 SEVI MARTÍNEZ FAI UN REPASO DO MÁIS SALIENTABLE DESTES DÍAS EN MATERIA DE XOGOS [NOTA: IMPORTANTE TELO EN CONTA NESTES DÍAS DE NADAL]

DIRECTOR_
Hosé María Fernández Pazos
director@codigocero.com

SUBDIRECTORES_
Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com
Carlos Ballesteros
cballesteros@codigocero.com

REDACTORES-XEFES_
Fernando Sarasqueta
redaccion@codigocero.com
Carlos Lozano
cuetorubio@yahoo.es

FOTOGRAFÍA_
Adolfo Enríquez Calo · JoFerpa

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]

COLABORADORES_
Diego Rosales·
Sevi Martínez· Marcus Fernández
Matías Olazabal · Raquel Noya
Fernando Sarasqueta

SUPERVISIÓN LINGÜÍSTICA_
María Xesús Castro

DESEÑO GRÁFICO_
Grupo Código Cero Comunicación
Conxo de Arriba nº 49, 1º C
15706 Santiago de Compostela
publicidade@codigocero.com

IMPRIME_
Celta Artes Gráficas, S.L.
Rúa Colón , 30. Vigo
Tel. 986 81 46 00 · Fax 986 81 46 38

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

CÓDIGO CERO
REVISTA DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA
NÚMERO 58 DECEMBRO 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 de 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.

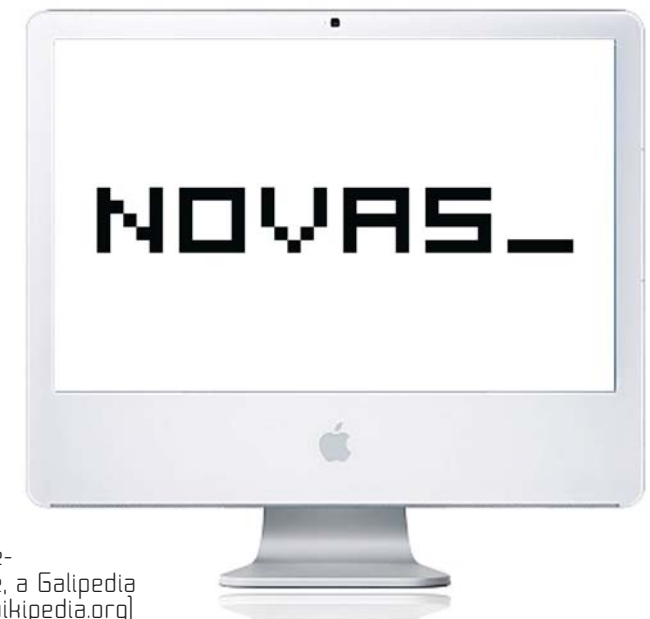
O SUPERCOMPUTADOR FINISTERRAE ESTARÁ OPERATIVO NO CESGA NO PRIMEIRO TRIMESTRE DE 2008

Quen tivera pasado nas últimas semanas polas inmediacións do Centro Supercomputación de Galicia (Cesga) no Campus Sur de Santiago, xa saberá que está sendo obxecto de reformas e que os sinais destas mesmo chegan até a rúa. Pois ben, estes traballos teñen un motivo ben definido: habilitar o espazo axeitado, as infraestruturas e todos os detalles técnicos para a posta en marcha do superordenador FinisTerrae, que segundo a Consellería de Innovación está case a piques de arrivar.

A chegada deste equipo, que precisa dunha superficie libre de 115 metros cadrados e que ocupará unha sala de preto de tres veces esa superficie, está prevista para o primeiro trimestre de 2008.

Isto que vai significar para o común dos galegos e galegas, estean ou non vivindo ou traballando no eido da Sociedade do Coñecemento? Pois basicamente que se van ampliar as posiblidades do Cesga, abranguendo novos marcos de traballo ou afondando nos xa existentes: grandes operacións de cálculo vinculadas á mediciña (loita contra doenzas), á ciencia en xeral, á predición do tempo ou á I+D no público e no empresarial.

As obras que aínda están en curso incluíron a montaxe dun grupo electróxeno de oito toneladas no soto (que fará posible a alimentación sen cortes do supercomputador, amais da refrixeración). Polo que nos conta a Consellería de Innovación, xa chegaron ó Cesga as primeiras pezas do equipo, por exemplo a librarría de cintas. "Esta librarría", prosegue Innovación, "ten un total de 1.424 slots para cintas magnéticas de tecnoloxía LTO4; cada cinta ten unha capacidade de 800 GB sen compresión, polo que a capacidade total de almacenamento é de 1,1 PB , ou ben 2,2 PB con compresión."



A GALIPEDIA MEDRA A BO RITMO: MÁIS DE 30.000 ARTIGOS E NO POSTO 39 DAS WIKIPEDIAS DO MUNDO

A presenza da nosa lingua e nosa cultura segue a abrirse camiño na Internet a través dun dos proxectos colectivos da Rede dos que máis se está a falar nas últimas semanas, ás veces en aberta crítica e no medio dunha polémica: a Wikipedia. O caso é que, enleadas aparte, a Galipedia (que é a Wikipedia galega e podemos vela en gl.wikipedia.org) vén de superar xa os 30.000 artigos, situándose neste intre (mentres se redactaba este texto en máis de 30.300 entradas), tal e como se reflicte no seu espazo en liña dedicado ás estatísticas.

Por certo que todo indica a que logo desta liña dos 30.000, que foi superada co texto no que se fala da Convención sobre os Dereitos do Neno, teremos que falar en breve da dos 35.000, tendo en conta o bo ritmo ó que traballa a comunidade internauta que a fai posible e que está constituída -amais de por redeiros galegos en xeral- por 2.753 usuarios rexistrados, dos que 11 son administradores. O caso é que o paso dos 25.000 (os que había en xuño) ós 30.000 acadouse so en pouco máis de cinco meses, situándose a nosa lingua no posto 39º do mundo dentro da listaxe de linguas e culturas que concorren na Wikipedia.

BLUSENS E EFE PRESENTAN EN SANTIAGO A SÚA APOSTA POLO TECNOLÓXICO-INFORMATIVO: O SERVIZO BLUEFEPACK.

A galega Blusens e Efe veñen de unir forzas para ir un pouquiño máis lonxe na liña de darlle un sentido informativo á tecnoloxía, un contido ou, se queremos, un miolo. Este achegamento das dúas empresas, que se basea -polo tanto- nunha tentativa de evitar que os aparellos que levamos no peto tamén coñecidos como gadgets sexan pouco máis que unha carcasa con luceciñas, ten un nome concreto, Bluefepack, e foi presentado este 18 de decembro no Hotel Meliá Araguaney de Santiago perante medios de comunicación e profesionais galegos de dous sectores que (precisamente) andan a tantear novas canles de diálogo: o tecnolóxico e o informativo.

Bluefepack consiste nun servizo de contidos multimedia (vídeos, imaxes, textos) en exclusiva achegado pola Axencia Efe para os usuarios dos MP4 de Blusens. A proposta inclúe catro bloques temáticos (de cinema, de música, de tendencias e de personaxes) ós que poderemos acceder a través da web www.bluefepack.es para logo descargalos. O servizo é dalgunha maneira un deseño do seu tempo: tira partido das posibilidades do multimedia, da interactividade e, amais diso, fica en constante desenvolvemento. Dito doutro xeito: os catro paquetes que están neste intre a disposición dos usuarios son só unha pequena parte dun todo. En breve, como sinalou Miguel Churruca (director de Marketing de Blusens) durante o acto de presentación oficial, será posible descargar máis paquetes e en constante actualización.

A REVISTA SONO-TONE CONVOCA DE NOVO ÓS INTERNAUTAS PARA ELIXIR O MELLOR DISCO GALEGO DO ANO

Chega a fin de 2007 e é o intre máis axeitado para facer recontos. Hainos para todos os gustos e de toda índole, e mesmo os hai que nos tocan de preto e que ademais, serven para reivindicar un pouco máis o noso, sen agardar a que outros o fagan por nós. Nesta liña é onde se veñen de poñer, un ano máis, os responsables da revista Sono-Tone (www.sono-tone.net), que convidan ós usuarios da súa web a votar polos mellores discos galegos de 2007. O sistema elixido para facelo non é o cada vez menos fiable "inquérito online".

Desta volta, apóstase por animar ós internautas a enviar un correo electrónico onde figuren os tres traballos discográficos galegos que máis lles teñan prestado no que vai de ano (no e-mail deberá incluírse o nome, o enderezo e o DNI, co obxectivo de garantir que por cada persoa que participe haxa un único votante). Segundo informa Sono-Tone, entre todos os votos recibidos farase o sorteo de cinco packs cos últimos discos editados por Falcatruada: o Manifesto Dobarrista, Silvia Penide, The Homens, Xosé Manuel Budiño e NARF. O prazo para enviar os votos remata o día 13 de xaneiro.

Esa mesma semana farase pública a listaxe de mellores discos galegos de 2007 e, igual có ano pasado, elaborarase un especial arredor dos dez primeiros.

ELABORO ESTABLECE ALIANZAS PARA A CREACIÓN DUN ASISTENTE VIRTUAL EN LINGUA GALEGA

A empresa galega de enxeñería informática eLaboro S.L.(www.elaboro.es) vén de pechar un acordo coa compañía sueca Artificial Solutions para crear o primeiro asistente virtual en lingua galega. Trátase dunha ferramenta que lles permite ós internautas que accedan a un sitio web institucional ou empresarial dispoñer dun robot-guía especial de axuda que é quen de recoñecer a linguaxe humana e de expresarse no idioma do usuario, neste caso en galego.

Esta tecnoloxía, que xa se implementou con éxito noutras 22 linguas, preséntase na actualidade en castelán en catro únicos sitios web de importantes entidades entre as que cómpre salientar á ONCE.

Esta ferramenta pioneira na nosa terra pode deseñarse de xeito personalizado e adaptado ás necesidades da entidade que a promove e, grazas a ela, os usuarios obteñen apoio para navegar pola Web, procurar información ou até encher un formulario electrónico. Asemade, debido a que o robot ten voz, este pode -entre outras cousas- contestar ós correos electrónicos ou manter unha conversa vía SMS con outros internautas.As principais vantaxes deste asistente virtual céntranse no seu funcionamento as 24 horas do día e na posibilidade de fornecer de servizo a milleiros de consultas de xeito simultáneo; por este motivo, os seus creadores aseguran que "resulta de especial interese para as administracións públicas e grandes empresas que dispoñan de sistemas de atención ó cidadán e ó cliente respectivamente". Neste senso, eLaboro xa estableceu contactos con entidades que apostan pola máxima interacción dos seus sitios web.

O ARQUIVO DA EXPERIENCIA XA SE PODE CONSULTAR NA WEB [WWW.ARQHIVODELAEXPERIENCIA.ES]

O Arquivo da Experiencia, que comezou a gravarse en A Coruña a finais de outubro para recompilar documentos e testemuños de persoas de máis de 55 anos para construír unha fonte de información e enriquecer a memoria histórica colectiva comeza a dar os seus primeiros pasos na Internet, e xa se poden consultar os primeiros vídeos desta interesante escolma.

A web do Arquivo da Experiencia (www.archivodelaexperiencia.es) presenta os seus contidos en distintas seccións, podendo consultarse os vídeos dende a sección de testemuños (con gravacións de todo tipo) ou dende a de monográficos, na que se seleccionan as intervencións cidadás segundo a temática tratada. Amais, tamén se pode explorar a web a través dun índice con cinco grandes bloques que dividen o Arquivo en Cultura, Sociedade, Economía, Acontecementos e Deportes (con 10 subtemas cada un).

Cómpre destacar o feito de que cada vídeo se pode ver na web mediante un reprodutor Flash, se pode descargar en formato Windows Media Video de alta calidade (464 x 260 píxeles a 500 Kbps) e mesmo se pode copiar o código que permite incorporar os vídeos nas novas páxinas web e blogs, abrindo o Arquivo da Experiencia a toda a Internet.

ENTRAN EN PRODUCIÓN AS PANTALLAS ENROLABLES DE POLYMER VISION

A empresa nacida de Royal Philips Electronics, Polymer Vision, anunciou que as súas pantallas enrolables entraban en fase de producción, de xeito que dende este mes de decembro se comezará a dar saída a este tipo de revolucionarias pantallas segundo a súa demanda, que se agarda que medre a un bo ritmo, pois poderá cambiar o xeito de entender moitos terminais móbiles.

As pantallas enrolables permiten combinar as demandas de pantallas de grande tamaño con terminais de volume reducido, e nun principio Polymer Vision comezará a entregar o seu dispositivo Readius, que combina unha pantalla enrolable de 5 polgadas cunha conexión de alta velocidade (3G) que permite achegar de xeito instantáneo novas e informacións personalizadas.

Agárdase que este tipo de tecnoloxía se vaia incorporando paulatinamente ó sector da telefonía móbil, de xeito que se eliminarían as carencias das pequenas pantallas integradas na meirande parte de terminais actuais.

CAIXANOVA ACHEGA UN DEPÓSITO A PRAZO FIXO REMUNERADO COA NINTENDO WII

Caixanova vén de poñer no mercado un novo produto encamiñado á captación de depósitos que saca partido do tirón da consola Nintendo Wii e o xogo Wii Sports de cara a este Nadal que xa se nos vén enriba. Deste xeito, calquera cliente que formalice un depósito a prazo fixo na entidade financeira galega recibirá de mans desta os devanditos produtos de lecer tecnolóxico.

Para beneficiarnos da iniciativa, que ficará vixente até o 15 de xaneiro de 2008, requíresenos que teñamos en conta estes detalles: para un importe de 4.200 euros o prazo será de 26 meses, para 6.000 euros de 18 e para 8.900 de 12. A campaña vén acompañada do seguinte lema: O primeiro agasallo deste Nadal vén da man de Caixanova. O obxectivo da entidade é achegar ós seus clientes unha nova alternativa á remuneración económica.

DYGRA FILMS CELEBRA O SEU 20 ANIVERSARIO CON CINE 3D E A PROTECCIÓN DO MEDIO AMBIENTE

Os estudos galegos Dygra Films celebraron en Kinépolis Madrid o seu 20 aniversario con 2 apostas claras: a innovación tecnolóxica e a defensa do medio ambiente. O director dos estudos , Manolog Gómez, destacou que «o compromiso, a innovación e a formación son os 3 piares sobre os que medrou Dygra e que fixeron do seu un modelo diferente».

Para continuar na vangarda tecnolóxica, Dygra entra agora no Cine Dixital 3D coa produción da súa cuarta longametraxe, Noche ¿de Paz?, continuando a utilizar estas tecnoloxías no futuro, seguindo os pasos dos grandes estudos coma Dreamworks ou Disney.

Kinépolis e os laboratorios Dolby apoian a Dygra Films no uso do sistema Digital 3D, que permite que o espectador reciba 2 imaxes dixitais ó mesmo tempo (unha para cada ollo) grazas a unhas gafas especiais de xeito que se percibe unha imaxe tridimensional que «supón a vindeira grande revolución do cine» segundo palabras de Manolo Gómez, que asegura que «o ano chave para o despegue será 2009».

A protección dos bosques será o eixe da campaña de sensibilización que desenvolverá Dygra durante 2008 xunto con diferentes institucións, asociacións ecoloxistas e medios de comunicación. A campaña contará coa presenza dos protagonistas da nova longametraxe do estudo, Espírito do Bosque, que se estreará en 2008.

A campaña tamén mira polo compromiso das institucións en materia de protección dos bosques, vindo a primeira iniciativa da man da Xunta de Galicia, aínda que finalmente parece que a propia TVE se implicará na campaña de sensibilización sobre a protección das árbores.

R SITÚASE COMO O OPERADOR ESPAÑOL MELLOR VALORADO POLOS CONSUMIDORES

Por segundo ano consecutivo, os consumidores veñen de escoller ó operador galego R como o provedor de Internet mellor valorado en España. Así se recolle na segunda parte dun estudo internacional sobre provedores de Internet que vén de publicar a revista Compra Maestra da OCU no pasado mes de outubro.

O devandito estudo revela que un 82 por cento dos consumidores "recomendarían (o 42 por cento con toda seguridade e o 40 por cento probablemente) os servizos de Internet deste operador a un amigo".

Comparativamente e segundo a dita investigación, esta porcentaxe é a máis elevada de toda España e supera nun 17% o índice acadado por Telefónica, o segundo operador que máis recomendarían os usuarios.

A análise, levada a cabo entre 1.152 enquisados de toda España de idades comprendidas entre os 18 e os 74 anos, tamén salienta a R como o máis rápido para os clientes á hora de darse de alta, por diante de ONO e Euskaltel, e unha distancia considerable do resto dos operadores que operan no noso país.

Asemade, o operador galego, tamén destacou neste estudo pola súa velocidade de conexión e o baixo índice de desconexións, situándose, tamén neste eido, nos primeiros postos en canto a rigor de facturación e atención ó cliente.

UNIOEMPRENDE — Ecosistema Socio-Económico

A USC ORGANIZA A OITAVA EDICIÓN DO CONCURSO DE PROXECTOS EMPRESARIAIS INNOVADORES

A Universidade de Santiago de Compostela, a través do seu programa de creación de empresas Uniemprende (www.uniemprende.es), vén de anunciar a organización do VIII Concurso de Proxectos Empresariais Innovadores, que ten como finalidade premiar a emprendedores e emprendedoras que presenten proxectos de empresas innovadoras.

O obxectivo deste concurso, que xa leva oito anos recoñecendo as boas iniciativas dos universitarios galegos, é darlle pulo á creación de empresas innovadoras promovidas por estudantes, licenciados e licenciadas ou investigadores e investigadoras, así como á innovación empresarial e á xeración de emprego.

As persoas interesadas en participar neste concurso deberán presentar, entre outras cousas, unha memoria descritiva do proxecto xunto cun plan comercial de marketing e o plano de investimentos e financiamento; todo isto albiscando un horizonte temporal de 5 anos.

O formulario para a elaboración do devandito plan de empresa pódese descargar nesta ligazón, ou ben entrando na web de Uninova e premendo na ligazón Memoria descritiva do Proxecto. As solicitudes deberán presentarse antes do vindeiro 31 de xaneiro de 2008 nos Rexistros Herais da Universidade de Santiago de Compostela nun sobre cuberto e pechado, dirixido á vicerreitora de Investigación e Innovación da USC. Os premios van dos 2.000 ós 9.000 euros (para o primeiro clasificado) e o gañador recibirá asemade ata 24.000 euros de financiamento mediante préstamo participativo así como tres meses de balde de domicialización na Incubadora de empresas Uninova.

A PARAMOUNT DISTRIBUIRÁ JACKASS 2.5 DE BALDE POR INTERNET

A produtora norteamericana Paramount Pictures vaise converter no primeiro estudio de Hollywood en distribuír unha película por Internet antes do seu lanzamento en DVD.

O obxectivo da compañía é cambiar os modelos de distribución de filmes xa establecidos e para iso, vai distribuír de balde unha das súas máis recentes estreas, Jackass 2.5.

A devandita película será lanzada na Rede o vindeiro 19 de decembro para posteriormente, estrearse en DVD o día de Nadal. Asemade, a partires do 26 de decembro, o filme estará dispoñible a pedido e mediante descarga en sitios como iTunes de Apple.

Paramount e MTV (ámbalas dúas propiedade de Viacom), asinaron un acordo coa cadea de aluguer de películas Blockbuster para distribuír de balde e pola Rede a terceira entrega da aloucada saga dos Jackass.s,

OS EURODEPUTADOS DANLLE O VISTO BO Ó IMPERIUM CIVITAS COMO FERRAMENTA EDUCATIVA

Por primeira vez, o órgano máis importante da Unión Europea, o Parlamento Europeo, vén de abrir as portas a unha iniciativa que, baixo o lema Aprende xogando coa Historia, quere amosar que os videoxogos (amais de divertir) poden ser eficaces ferramentas de transmisión de coñecementos e de estimulación para a aprendizaxe, especialmente entre os máis novos.

O videoxogo do que estamos a falar, o Imperium Civitas, é unha produción española (de FX Interactive) que vai encamiñado a conectar cos mozos e mozas que se están a formar como persoas, transmitíndolles unha serie de valores fundamentais "que toda persoa debe asimilar cando atravesa o seu período de formación", como son "a responsabilidade, a capacidade de xestión e o respecto da lei". Por certo que estes valores son adquiridos polo xogador ó tempo que se traslada ó Imperio Romano para ver cómo eran as súas cidades, a cultura e a sociedade desa poderosa civilización.

Os creadores de Imperium Civitas salientan a utilidade desta ferramenta para os mestres debido a que a súa tecnoloxía lles permite establecer unha comunicación máis fonda cos alumnos para superar barreiras espacio-temporais e facilitarlles os procesos de aprendizaxe individual e colaborativo.

A MENSAXE DAS RUNAS: TRISQUEL LINUX/GNU

DAMOS CONTA DOS DETALLES DA *DISTRO* DA UNIVERSIDADE DE VIGO E IMAGOS, UN DOS PROXECTOS MÁIS AMBICIOSOS DO SOFTWARE LIBRE NA NOSA TERRA

1.- MÁIS DO MESMO?

Anunciar a aparición dunha distribución de Linux nova non semella unha nova importante nos días que corren. Pasada a enleada mediática de hai un par de anos na que todo o mundo se apuntaba á moda do software libre polos máis variados motivos –políticos e de imaxe, por desgraza, na súa meirande parte-, a aparición dunha *distro* nova non parece máis que unha noticia propia dos días de outono. Unha novidade que dura tanto coma o percorrido das follas até o chan.

Ben, poesías aparte, hai algo en Trisquel Linux/GNU que si que a fai distinta. O proxecto Trisquel –para quen non o saiba, un "trisquel" é un grafismo celta con feitura de hélice- ten acadado un punto de madurez tal que, queréndoo e sen querelo, vén de converterse na resposta á aspiración da nosa terra galega de contar cunha versión de Linux/GNU en galego. Unicamente iso, lograr unha distro ben acabada en galego, xustificaría o tempo empregado no artigo que estou a escribir. É a mellor das novas.

Un lector espelido ben podería preguntarse o porqué da miña teima en subliñar "linux/gnu" cando todo o mundo emprega "linux" soamente. A razón radica en que a xente de Trisquel –a Universidade de Vigo, Imagos Software, etc.- pretenden que a distribución non conteña nin un só paquete propietario, isto é, que sexa cen por cen ceibe. Desexan, e así mo ten comunicado o director do proxecto, se-la sexa distribución recoñecida a nivel internacional pola Free Foundation como totalmente libre. Esta característica engade ó proxecto Trisquel un compoñente ético que a fai "volver ás orixes", á filosofía que esgrimiu Richard Stallman cando tivo que escribir os drivers da súa impresora HP. Libre –free- como liberdade.

2.- O PODER DE SIRONA

O nome da versión descargable nestes intres é "Sirona". Podédela baixar de **http://trisquel.uvigo.es.** O nome provén dunha deusa celta. Os desenvolvedores de Trisquel decidiron achegar un eco pondaliano ás versións do seu Linux/GNU bautizándoas con nomes de deuses celtas. E algo de ventura debe achegar esta decisión, porque lembro que a versión máis benquerida do vello Red Hat, a 7.3, tiña como nome clave "Valhala", o paraíso das divindades nórdicas. Cousas.

Se baixades a distro, a primeira boa sorpresa coa que vos ides topar é que é un live CD autoinstalable. Arrinca, probádela e, se vos gusta, instaládela no disco duro para que vos vaia máis solta. O deseño é realmente atractivo. E coas aplicacións comúns nas distros –OpenOffice, etc.-, atopámonos con dúas que vou sinalar: Qemu e Wine. Wine é un emulador de Microsoft Windows 9x/2k que se ten afinado para funcionar –de verdade, faino, eu xa o probei. Qemu é unha máquina virtual ó estilo de Wmware pero de código aberto.

O proxecto Trisquel ten outras dúas liñas de deseño: a primeira é a da peme (pequena e mediana empresa), e a segunda, a de educación. A versión peme 1.0 foi presentada con éxito no SIMO deste ano. E digo con éxito porque me consta que varios empresarios do Polígono do Tambre vírona en Madrid e ficaron gratamente sorprendidos. O alicerce é o mesmo có de Sirona pero, a maiores, inclúe software de empresa como un ERP completo, abanq. A versión de educación están en fase de desenvolvemento e agárdase unha versión beta para xaneiro. É a máis innovadora e ambiciosa da iniciativa. Esta vertente tentará abranguer a educación dende o eido da Infantil até a formación para adultos e discapacitados, pasando por Primaria, Secundaria e a universidade.

TURGALICIA ACHEGA TECNOLOXÍA PARA QUE OS SEAREIROS DO TURISMO RURAL NON SE PERDAN

XA PASARON OS TEMPOS EN QUE TODO O MUNDO PLANIFICABA AS SÚAS VIAXES OLLANDO FOLLETOS TURÍSTICOS EN PAPEL E TIRANDO PARTIDO DA IMAXINACIÓN NAS OFICINAS [PARA LOGO DARSE CUN CANTO NOS DENTES, Ó VER A REALIDADE DA PARAXE PREVIAMENTE SOÑADA]

Agora, quen máis quen menos métese na Rede e bota man das novas tecnoloxías en xeral para preparar un itinerario, e, quen non se mete, solicítalles información a outros que si se meteron. O caso é que unha das iniciativas que vén de poñer en marcha na Rede a Consellería de Innovación a través de Turgalicia semella especialmente deseñada á medida dos viaxeiros que, amais diso, son e serán usuarios das tecnoloxías.

Muíño de Pena no concello do Pino

Podémolo ver na web de Turgalicia (**www.turgalicia.es**). Falamos dunha ferramenta para tirarlle partido ó GPS no turismo rural, incluíndose xa no devandito sitio todas as coordenadas destes establecementos, accesibles nos apartados dedicados a cada un deles.

O SISTEMA PERMÍTENOS BAIXAR AS COORDENADAS DENDE OS ESPAZOS DEDICADOS ÓS DISTINTOS ESTABLECEMENTOS NA WEB DO DEPARTAMENTO DA XUNTA

"Esta proposta de Turgalicia permitiríalle a calquera persoa atopar hospedaxe no sitio exacto do destino ao que se dirixe"

Deste xeito, poderíamos estar falando do principio da fin dunha escena que se repite por norma nas pontes festivas en case todas as estradas da rede galega: visitantes e máis visitantes dando voltas á procura da casa rural onde queren facer noite. Non en van, esta proposta de Turgalicia permitiríalle a calquera persoa que requira atopar unha hospedaxe dar co sitio exacto de destino a través do navegador instalado no seu automóbil.

O sistema, segundo apunta Innovación, é compatible con diversos tipos de navegadores: o Tom Tom, o Garmin, o Navman, o Oziexplorer e o Gpx. O único que se require é seguir as instrucións que se publican na mesma páxina web.

O servizo está dispoñible tanto para a descarga conxunta das coordenadas de todas as casas de Galiza, como as dunha soa provincia, un concello, unha única casa ou calquera das posibilidades que proporcionan o filtro de busca avanzado instalado na páxina da entidade pública de promoción turística de Galiza.

Unha captura do traballo de Dimensiona e Dehistoria para o Concello de Ames

O CONCELLO DE AMES PROBA UN PROGRAMA PILOTO DE RUTAS TURÍSTICAS NO RURAL POR GPS

A Consellaría de Innovación e Industria vai financiar unha pioneira iniciativa ideada polas empresas Dimensiona e Dehistoria que consiste en deseñar rutas turísticas no rural que se poidan seguir mediante GPS, así como unha guía turística en formato papel para os concellos que se integren. Este proxecto, denominado Desenvolvemento de rutas GPS para o turismo rural (do que xa temos falado na nosa revista en papel e que podemos ver tamén en www.concellodeames.org), permite que os usuarios interesados poidan descargar a información dispoñible en cada portal municipal e transferila ós seus aparellos GPS para seguir unha ruta determinada e complementar a información do dispositivo con guías impresas en papel para aquelas persoas menos expertas no emprego das novas tecnoloxías.

Nunha primeira fase de proba, este programa, vaise aplicar no concello de Ames, onde proximamente se poderá descargar a información sobre tres rutas de curta e mediana distancia dende a web municipal. A primeira delas, chamada A sombra das Torres, ofrecerá unha visita ás terras amienses gobernadas pola familia Moscoso dende as Torres de Altamira.

A Casa Grande da Ferreiría, no concello de Quiroga

A segunda comeza en Piñor, unha aldea que conta cun exemplo clásico de asentamento castrexo, e continúa por diversas aldeas de orixe medieval como Suevos e Reino. Foi bautizada co nome de A historia nun paseo.

"Nunha primeira fase de proba, este programa vaise aplicar no Concello de Ames, onde se poderá descargar información sobre 3 rutas"

Por último, a terceira das rutas que se poden descargar nesta fase piloto no concello de Ames é A vida labrega, un percorrido por distintas poboacións que lle permiten ós visitantes entender a tradición campesiña a través das construción que falan do traballo labrego e gandeiro.

Este innovador programa de rutas GPS foi presentado o pasado día 17 de outubro no Pazo de Congresos de Santiago de Compostela, con motivo da celebración do seminario Turismo e Novas Tecnoloxías.

"CON AXUDA DA TECNOLOXÍA, A POLICÍA PODE ANTICIPARSE MELLOR ÁS INCIDENCIAS E MESMO CONVERTERSE NOS OLLOS DA CORPORACIÓN LOCAL"

FALAMOS CON JESÚS VELASCO, DIRECTOR EXECUTIVO DA GALEGA ELABORO E UN DOS RESPONSABLES DO DESENVOLVEMENTO DE EPATROL, PROGRAMA QUE INTEGRA TÓDOLOS PROCEDEMENTOS DOS CORPOS DE SEGURIDADE NUN SÓ

Pode a tecnoloxía variar a percepción que temos dos órganos policiais? Pode facelos máis eficaces e convertelos en pleno senso nos ollos na rúa das corporacións locais? Se atendemos ó que nos conta a empresa galega eLaboro, con sede en Santiago, a resposta ás dúas preguntas é sen lugar a dúbida "si". Mais é preciso (unha vez máis) abrir ben os ollos ante o seguinte: as forzas de seguridade están hoxe obrigadas a incorporar técnicas afeitas ó novo modelo de sociedade. Dito douto xeito: non lles queda outra. Se temos en conta isto, só resta desenvolver esas técnicas, eido no que precisamente entra en xogo a empresa eLaboro, poñendo a punto ferramentas como ePatrol. Trátase dun sistema de xestión que permite levar a cabo todos os procesos das unidades administrativas ligadas á policía e en total coordinación con todas elas.

Para falarnos desta ferramenta, que xa se está a empregar en concellos como no da Estrada, contamos desta volta coa axuda de Jesús Velasco, director executivo de eLaboro, para quen está claro que deseñar servizos coma este é como poñer as primeiras pedras dunha sociedade na que evitar incidencias antes de que acontezan será moito máis importante que dar conta delas.

Máis información en **www.elaboro.es.**

-Como está a ser acollido o voso sistema entre os principais beneficiarios potenciais da mesma, as administracións do Estado e máis concretamente as vinculadas ós corpos policiais?

-A acollida é moi boa, pois preto de catro de cada cinco unidades policiais ás que foi presentado valorárono como unha solución que practicamente resolve o 90% dos seus labores cotiás.

O sistema de eLaboro faría posible unha meirande anticipación nas incidencias.

-Xa foi levado á práctica con algún caso concreto en Galiza? Con éxito?

-Tense levado á práctica no concello da Estrada, con salientable éxito. Responsables das policías de Sanxenxo e Cádiz visitaron as instalacións da Policía Local para coñecer de primeira man o funcionamento do sistema. Estes últimos, a raíz da visita, aprobaron xa posta en marcha no seu concello do sistema para o primeiro semestre do vindeiro ano. No intre actual, a nova corporación local está a valorar a ampliación do sistema para dotalo de novas funcionalidades.

-Credes que isto lle acaería ben ó que as institucións denominan "Administración Electrónica"?

-O ePatrol é un sistema de información totalmente situado en liña coa Administración Electrónica dentro das etapas denominadas "transacción" e "transformación".

> "O ePatrol inclúe as tecnoloxías vinculadas á mobilidade e aquelas que están baixo o paraugas dos sistemas abertos".

-Temos moita información sobre as finalidades do servizo ePatrol, pero gustaríanos saber como funciona exactamente. En poucas palabras e co fin de achegar un pouco de luz sobre esta ferramenta perante os nosos lectores, como se fai emprego dela, que tecnoloxías inclúe e a cantos "actores" implica?

-O ePatrol inclúe as tecnoloxías vinculadas á mobilidade e aquelas que están baixo o paraugas dos sistemas abertos. As primeiras achegan inmediatez e ubicuidade, a través de GPRS ou Wi-Fi, na actualidade, pois permite incorporar calquera outra que poida establecerse como habitual no futuro ou estratéxica a día de hoxe. As segundas teñen que ver coa arquitectura J2EE e a linguaxe Java, que permiten dispor dun sistema multiplataforma e aproveitar a constante evolución do software libre.

Os actores implicados son todos os que teñen que ver cos procedementos administrativos derivados da xestión policial: unidades administrativas do propio concello (tesourería, secretaría, rexistro, etc), empresas que ofrecen servizos externalizados (firmas recadadoras, axentes da zona ORA), outras unidades policiais...

-Cales foron os obxectivos que vos animaron a desenvolver este servizo? Facilitarlle o traballo ós corpos policiais ou facilitarllo en última instancia ós propios cidadáns?

-As novas tecnoloxías, no eido das forzas de seguridade, son a expresión dun movemento dende a sociedade disciplinaria á sociedade de control. Hoxe, a clásica representación do poder xa non serve para explicar o xeito no que é exercida a vixilancia. As forzas de seguridade, como institucións e como actividade, vense obrigadas a incorporar técnicas e tecnoloxías novas, afeitas ó novo modelo de sociedade. No ámbito local, a policía pode exercer unha función de anticipación e prevención, pois pode converterse nos ollos da corporación local que pode tomar o pulso do que realmente acontece no seu concello. Deste xeito, debemos deixar de lado a idea dunha policía local represora ou sancionadora para propoñer unha policía local previsora, asistente, que se anticipa ós problemas e que reporta en tempo real, a pé de rúa, o que ocorre no municipio.

-Imos agora coa que cremos que é a pregunta clave. Os órganos policiais, sexan da índole que sexan, serán máis eficaces grazas ó emprego deste tipo de ferramentas? Terán máis posibilidades de estar no sitio e no intre no que deben estar?

-Poder reportar calquera incidencia dende o mesmo lugar no que acontece, sen ter que desprazarse até Xefatura, permite ser máis eficaz. Poder enviar son, voz, imaxe e datos en táboas, en tempo real, permite ser máis eficaz. Poder consultar un rueiro actualizado, identificar a un peón ou a un vehículo, sen que sexa precisa unha conexión remota nin de datos, nin telefónica, permite ser máis eficaz. E se, ademais diso, o sistema reparte cada tarefa ó responsable correspondente, de xeito automatizado, teremos a certeza de que as incidencias reportadas serán abordadas de maneira máis eficaz e no menor tempo posible. O responsable municipal ou o xefe da policía saben en calquera intre, cun só clic, o que acontece e a súa evolución no tempo. Trátase dunha ferramenta de valor que permite tomar as decisións máis axeitadas en calquera intre.

> "As novas tecnoloxías, no eido das forzas de seguridade, son a expresión dun movemento dende a sociedade disciplinaria á sociedade de control".

-Cal é o motivo da vosa aposta polo software libre? Se non fose polo emprego de alicerces informáticos baseados en códigos abertos, sería imposible realizar dende Galiza un proxecto coma este?

-Apostamos polo software libre por diferentes motivos, pero basicamente por dous: pola clara aposta que tamén fai o cliente potencial desta solución e porque nos permite ser máis eficaces rebaixando custos e tempos de desenvolvemento, fornecéndonos de independencia tecnolóxica e dunha rápida adaptación ás tecnoloxías que aínda quedan por chegar.

-Faládenos doutros proxectos vosos. Que tendes a maiores entre mans?

-Queremos abordar o desenvolvemento dunha solución sinxela para a xestión de calquera sistema de calidade, xa sexa EFQM ou ISO. Son moitas as empresas que sofren a posta en marcha, pero sobre todo o mantemento da certificación e temos unha idea clara do que os responsables de calidade das compañías están a demandar.

AS ESCUSAS PARA NON ESTAR NA REDE PERDEN CORPO

A INICIATIVA NEW PERCORREU A XEOGRAFÍA GALEGA ACHEGANDO ESPAZOS DE BALDE NA REDE A UNS 200 EMPRESARIOS

A entidade pública Red.es e o rexistrador de dominios Nominalia veñen de celebrar nos pasados días (en Santiago de Compostela, na Coruña, en Lugo, en Vigo e en Ourense) varias xornadas informativas para dar a coñecer entre as pequenas e medianas empresas a importancia de ter unha presenza na Internet e máis do emprego das súas ferramentas básicas a través do Programa Ningunha empresa sen web (NEW) da entidade Red.es.

Empresarios de Ourense asistindo á unha xornada informatica do Programa NEW en Galicia.

Estas sesións informativas, que se enmarcan dentro do ciclo itinerante de NEW (iniciado o pasado 11 de setembro en Talavera de la Reina), tiveron unha boa afluencia de público en tódalas cidades e -segundo informa Red.es-, os empresarios saíron satisfeitos de ter comprobado as oportunidades de mercado que lles brinda unha plataforma como é a de Internet así como os beneficios que achega o feito de ter unha páxina web propia.

> A participación no Programa NEW está aberta a empresas cun persoal inferior ós 250 empregados.

O obxectivo da iniciativa (que continúa o seu periplo a nivel estatal) é promover a presenza en Internet das pequenas e medianas empresas españolas, así como explicarlles ós representantes empresariais que asistan ós encontros o manexo e a optimización dos instrumentos de traballo básicos.

Para estas xornadas, que se prolongan até este mes de decembro, Nominalia pon a disposición de Red.es un equipo de expertos con coñecementos en asesoramento e soporte técnico ás pequenas e medianas empresas e autónomos, amosándolles a estas as claves para deseñar as súas propias páxinas web e orientando as empresas sobre como situar os seus negocios na Internet.

No paquete de servizos que a empresa Nominalia lles ofrece ás pemes como provedor oficial do Programa NEW, atópanse o aloxamento dun dominio propio con 13 contas de correo asociadas ó mesmo e máis a provisión das ferramentas precisas para a creación dunha páxina web propia. A participación no Programa NEW está aberta a empresas cun persoal inferior ós 250 empregados. Amais disto e de xeito paralelo ó ciclo de xornadas divulgativas que está a percorrer todas as comunidades, Red.es puxo a disposición dos interesados unha liña telefónica de balde de atención e asesoramento permanente (**900 22 33 22**). O calendario do ciclo de charlas pode ser consultado en **www.programa-new.es**.

> O Programa NEW enmárcase no Plan Avanza e conta coa colaboración de Telefónica, Nominalia e Recol.

Logo do seu paso por Galiza, o NEW achegarase a Soria, Logroño, San Sebastián, Bilbao, Vitoria, Pamplona, Huesca, Zaragoza e Teruel, onde antes de que remate o ano tentarase investir o orzamento co que conta en páxinas web para tódolos interesados por prezos ó alcance de todos os petos.

ORZAMENTO DE 1.560.000 EUROS

O Programa NEW en Galiza semella unha iniciativa que sae de bo porto. De feito, xurdiu co punto de mira nun obxectivo ó que dificilmente se lle pode poñer tacha, polo menos no que se refire a unha primeira vista: acadar que as empresas do Estado español teñan presenza na Web. A iniciativa, que case seguro atopará no camiño que lle queda todo tipo de atrancos (por exemplo: escaseza dos medios tecnolóxicos precisos para que os cidadáns se conecten, especialmente preocupante na nosa terra), cruzou xa a liña de saída cun orzamento de 1.560.000 euros, sendo o seu obxectivo (a versión "oficial") o de "estimular ó núcleo do tecido empresarial español para que dispoña de páxina web con dominio propio", segundo informa **Red.es**.

A idea, como dixemos, é favorecer a contratación en "condicións moi favorables" de servizos de conectividade, aloxamento, dominio e correo electrónico, entre outros, grazas á colaboración con varias compañías privadas de solucións vinculadas á Rede.

A importancia desta pioneira iniciativa débese a que a presenza na Rede das pequenas e medianas empresas españolas é aínda moi baixa respecto ao resto dos países europeos. Tan só o 43 por cento das pemes do eido estatal contan cunha web propia, mentres que a media europea se sitúa no 64 por cento. Segundo datos facilitados polo Observatorio das Telecomunicacións e da Sociedade da Información, o 50 por cento das empresas españolas con máis de 10 empregados dispoñen de páxina web, cifra que en Galiza se achega paseniño ó 50,5 por cento.

Cómpre sinalar que NEW enmárcase no Plan Avanza e conta coa colaboración de Telefónica, Nominalia e Recol, deixándose aberta a participación doutras compañías no eido das Comunidades Autónomas.

NEW desenvólvese a través de tres liñas de actuación:

• Difusión e asesoramento sobre o Programa NEW.

• Liña telefónica de asesoramento sobre a utilidade de que as empresas estean presentes en Internet.

• Acordos de colaboración con axentes do sector TIC que ofrezan ás pemes un paquete integrado de solución web adaptado ás súas necesidades.

Na execución da terceira das liñas devanditas, que arrincou a comezos de novembro, Red.es ofreceulles ós axentes do sector TIC a opción de participar no procedemento de escolma dos colaboradores do Programa, no que se puideron inscribir aquelas entidades que ofrecen servizos de presenza en Internet e que contan con experiencia na realización de actuacións orientadas a favorecer a presenza na Rede das compañías.

Os devanditos colaboradores que resultaron seleccionados ofrécenlles agora ás pemes (no marco de NEW) un paquete básico de presenza en Internet por un prazo de un ano, renovable por un prazo adicional de outro ano, que polo lo menos conte con:

• Rexistro e mantemento de un nome de dominio baixo o código ".es" de segundo nivel.

• Ferramenta de creación de web cun mínimo de tres páxinas.

• Panel de control multilíngüe (castelán, linguas cooficiais de España e inglés).

• 10 caixas virtuais de correo con 100 MB de espazo por cada unha delas.

• 100 MB de espazo de disco para almacenamento da Web.

• 1 XB de transferencia mensual.

• Acceso a FTP.

• Acceso a estatísticas de uso.

• Back up diario.

• Acceso a correo por webmail.

• Acceso a correo por POP 3, IMAP4 ... (compatibles con Oulook, Eudora, Thunderbird...)

• Antispam.

DOUS CENTENARES DE FIRMAS GALEGAS ESTREAN WEB PROPIA

Máis de 200 empresarios galegos procedentes de todo tipo de sectores participaron nas xornadas de formación que os responsables de NEW celebraron na nosa terra ó longo do pasado mes de novembro. Aquí, coma no resto das comunidades, as xornadas tiveron un carácter práctico e participativo, cun grupo de formadores TIC afondando nas vantaxes de estar en Internet, nas claves para tirar partido do comercio electrónico e en diversas suxestións para dispor dun bo posicionamento na Rede (aparecer no Google cando hai alguén que nos procura, directa ou indirectamente).

As Xornadas NEW tiveron en todo momento un carácter práctico e participativo.

Os empresarios que asistiron aos obradoiros celebrados nas catro provincias amosáronse interesados na posibilidade de facerse cunha páxina web. Para acadar a máxima difusión posible, dende Red.es puxéronse en funcionamento unha serie de medidas para informar aos empresarios da comunidade. Así, no eido de Galiza enviáronse preto de 10.000 cartas e realizáronse máis de 3.000 chamadas para informar sobre as vantaxes do Programa NEW. Ademais da páxina web citada anteriormente e o número de teléfono de atención e asesoramento permanente tamén apuntado no inicio deste artigo.

Empresarios de A Coruña asistindo á unha xornada informatica do Programa NEW en Galicia.

Uns 70 empresarios na Coruña

Semella que a chegada a Galiza do Programa NEW e a súa presentación oficial na Coruña o pasado martes 20 tivo xa algunhas consecuencias, a xuízo dos responsables do proxecto (os técnicos do Ministerio de Industria), sen dúbida positivas. O NEW foi dado a coñecer no Centro Municipal de Emprego perante unha abondosa representación do empresariado galego e sobre todo da área de influenza da dita cidade. Segundo cifras achegadas por Industria, participaron na presentación preto de 70 empresarios dos 200 totais que se recontaron ó finalizar as xornadas.

O obxectivo da xuntanza foi dobre, sendo un deles xenérico e o outro máis concreto. O primeiro tivo que ver con afondar na difusión das vantaxes das redes para mellorar a xestión e a capacidade de competir. O segundo consistiu en entrar de cheo nos beneficios de formar parte do Programa NEW, que son –palabras máis, palabras menos- os mesmos cós de formar parte da Sociedade do Coñecemento, pero con guías e asesoramento.

Dito doutro xeito: o proxecto é unha ferramenta de apoio para non entrar a cegas nun eido en ocasións complicado como é o das redes da información, e coa vantaxe de que che poñen ó alcance da man a posibilidade de ter unha web propia por 65 euros ó ano, incluíndo servizos de aloxamento, dominio e correo electrónico. Neste senso, os responsables do plan non quixeron deixar pasar a oportunidade de facer fincapé na importancia de estar na Rede: "Se non estamos en Internet xa non existimos como empresa". Segundo informa Industria, os asistentes ós obradoiros amosáronse interesados nas vantaxes do NEW, sobre todo no que se refire a acadar unha serie de servizos a prezos accesibles, máis baixos ca unha boa parte do que hai no mercado.

"OS LIBROS SON HOXE EN DÍA O CONTRAPUNTO PERFECTO PARA OS CURSOS EN LIÑA"

FALAMOS CON JOSÉ MANUEL ALARCÓN, FUNDADOR E DIRECTOR TÉCNICO DA GALEGA KRASIS, CON MOTIVO DA PRESENTACIÓN EN MADRID DO SEU PROXECTO EDITORIAL ESPECIALIZADO EN TECNOLOXÍA DE MICROSOFT

A empresa viguesa de tecnoloxías da información, Krasis, segue a abrir parcelas físicas e virtuais no mercado europeo, logo de converterse na primeira firma do sector que abre sede en Londres, cidade onde nos últimos tempos se está concentrar unha boa cantidade de postos de manobra corporativa de selos procedentes de todo o mundo.

Agora, despois de varios anos de experiencia de formación en liña, Krasis amplía liñas de actividade coa presentación na sede de Microsoft Ibérica en Madrid do seu novo proxecto editorial especializado en tecnoloxía Microsoft, Krasis Press. Coma calquera iniciativa á que poidamos cualificar de "innovadora", esta vai directamente encamiñada a encher un oco. A diferenza con respecto a outros proxectos é que acó, o movemento anovador consiste nunha certa volta atrás. Dito doutra maneira: Krasis Press xorde para "paliar a falla de información sobre tecnoloxías moi novas e como alternativa á pouca variedade existente en libros especializados", segundo apunta José Manuel Alarcón, fundador da empresa. Así, publicar libros especializados sobre tecnoloxía cobra desta volta unha especie de significado especial: certifica, a fin de contas, que a formación en liña non é substitutiva de todos os elementos da presencial e que innovar, ás veces, non consiste só en metérmonos no vieiro novo, senón en aquel polo que cada vez transita menos xente.

Cómpre sinalar que os autores de Krasis Press foron distinguidos co título de MVP (Most Valuable Professional) por Microsoft Corporation, galardón que esta última compañía concede cada ano ós profesionais máis destacados de cada país neste eido.

Máis información en **www.krasis.com** e máis en **www.campusmvp.com**.

-Estivestes en Madrid, nas instalacións de Microsoft, presentando un proxecto editorial baseado en tecnoloxía desta multinacional, Krasis Press. Nin nós nin unha boa parte dos nosos lectores estivemos alí, polo que aproveitamos para vos pedir unha crónica do encontro e que nos faledes de en que consiste Krasis Press...

-Pois a verdade é que a presentación foi todo un éxito. Tivo lugar na sede de Microsoft Ibérica, en Madrid, e asistiron moitos colegas, alumnos e xornalistas. Aproveitamos o acto para facer un repaso da historia da compañía dende a nosa creación hai sete anos até a actualidade, así como da iniciativa campusMVP de formación en liña, a raíz da cal xorde esta editorial. Tamén contamos coa presenza dalgúns dos autores das obras como Octavio Hernández, Unai Zorrilla, Alejandro Mezcua e eu mesmo.

"Krasis Press é unha editorial tradicional que conta cunha edición luxosa que reflicte a calidade do interior"

Cómpre salientar que todos os nosos cursos on line son creados e tutelados por MVP (Most Valuable Professional), galardón que a multinacional Microsoft concede cada ano aos profesionais máis destacados de cada país e nós contamos con 12 MVP. Desta maneira, este proxecto xorde para paliar a falla de información sobre tecnoloxías moi novas e como alternativa á pouca variedade existente de libros especializados.

-Onde estarán dispoñibles os produtos de Krasis Press? Na Web (descargables)? Nas librarías?

-Krasis Press é unha editorial tradicional, é dicir, de libros físicos, que conta cunha edición luxosa que reflicte a calidade do interior. Así, os libros estarán dispoñibles tamén nas canles tradicionais: librarías e grandes almacéns. Os lectores interesados poden adquirilos tamén a través da nosa web (www.krasispress.es). Ademais, dende a presentación de Madrid hai dúas semanas, chegamos xa a varios acordos de venda con algunhas revistas de ámbito nacional e páxinas web especializadas para que ofrezan á súa audiencia os nosos libros. É unha vía alternativa que non están a explotar outras editoriais. Finalmente, estamos no proceso de negociación con editoriais internacionais para que os poidan distribuír no estranxeiro, sobre todo en Latinoamérica e EE UU.

-Por que apostades por unha editorial tradicional en papel nos tempos da Rede e dun mercado, o dos libros, que non semella vivir os seus mellores días?

-É certo que os libros de programación véndense cada vez menos, debido sobre todo á facilitade de acceder á información que hai en Internet. Porén, os nosos libros tratan temos específicos dos que decote non é tan doado obter datos de

xeito ordenado. Amais diso, a calidade dos nosos autores, se cadra os meirandes expertos nos seus respectivos eidos, céibanos dun hipotético medo a Internet. Por outra banda, os libros son hoxe en día o contrapunto perfecto para os cursos en liña que impartimos con gran éxito dende hai dous anos e xa puidemos ver que os nosos alumnos os valoran e os mercan.

O meirande atranco para a venda é posiblemente a distribución, posto que moitas librarías hoxe en día non queren que lles fagas chegar libros de informática. Podemos entendelo: a xente está farta das obras de introdución a Word e dese tipo de cousas. Pero estamos convencidos de que si hai lugar para volumes especializados como os nosos.

-Como afrontades vós a formación en novas tecnoloxías? Cal é o voso punto de vista? Seriades quen de dicir que, hoxe en día, quen non teña unha formación mínima neste eido é mellor que se despida de abrirse camiño no mercado laboral?

-Nós estamos de acordo totalmente en que saber informática é unha condición sine qua non para acceder ao mercado. Porén, nós ofrecemos formación en novas tecnoloxías, pero nun eido moi especializado. Os nosos cursos e libros non se poden considerar axeitados para achegar esa formación mínima, senón para ir alén diso, para xente que parte duns coñecementos altos. Por outra banda, cremos firmemente na validez da formación en liña como alternativa para manterse actualizado e aprender novas habilidades, e estamos convencidos de que é a preferida para o noso público obxectivo. De feito, a maioría dos nosos alumnos veñen de grandes cidades (Madrid, Barcelona, Bilbao, Valencia...) onde o acceso á formación tradicional é moi sinxelo. Sen embargo, fórmanse con nós, aparte de pola calidade da nosa oferta on line, polas posibilidades de formarse ó seu ritmo, pola flexibilidade e polo aforro de desprazamentos que obteñen.

-Só vos centrades en lanzamentos editoriais vinculados ás novas tecnoloxías ou tamén cubrides outras liñas de actividade, como deseño de software, tradución ou consultoría?

-Os nosos libros céntranse en exclusiva nas últimas tecnoloxías de Microsoft, que poden incluír tamén temas máis xenéricos como por exemplo o dito de deseño de software. Aínda que podemos producir libros doutros temas (incluíndo o marketing, a nosa outra área de actividade), por coherencia, publicámolos con outras editoriais nacionais que non teñan nada que ver connosco.

-Vós xa tendes unha experiencia nisto do labor editorial tecnolóxico. Que nos podedes dicir sobre o que tendes feito até o de agora (a maiores de Krasis Press) e o que tendes proxectado facer?

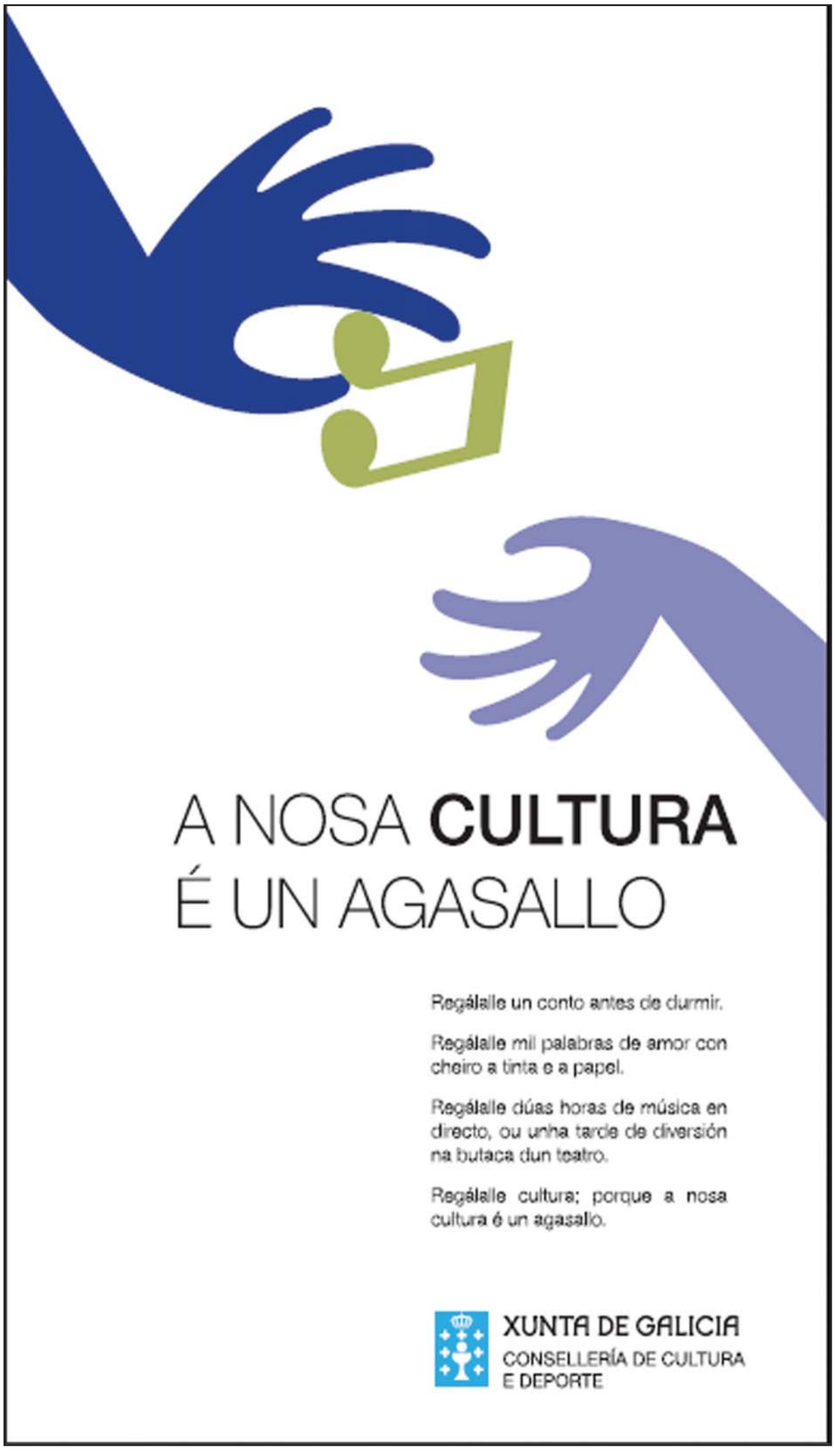
-A maioría dos nosos autores colaboran dende fai anos coas principais publicacións de ámbito nacional (PC World, Windows Magazine, dotNetMania, Solo Programadores...) e teñen un longo percorrido no mundo editorial. Eu mesmo son autor de varios libros e máis de 300 artigos especializados nos últimos 11 años. Este coñecemento axudou sen dúbida para o lanzamento do proxecto da editorial. Ademais levamos máis de dous anos co proxecto de formación on line campusMVP (**www.campusmvp.com**), polo que o paso aos libros como xeito de completar a formación virtual parecía un paso natural abondo.

-Traballar dende Vigo pode representar algún tipo de atranco para afianzarse no mercado tecnolóxico?

-Non necesariamente. Está claro que as oportunidades e os negocios están fóra, sobre todo e cada vez máis en Madrid, se falamos de España ,e tamén hai que estar alí. Pero todo depende moito da mentalidade coa que abordes os proxectos. Nun mundo globalizado como o actual non podes porte a pensar en cómo venderlles aos teus veciños soamente, tes que tratar de chegar o máis lonxe que poidas. En Galicia temos moitos exemplos de empresas globais ou, cando menos, nacionais, que traballan fóra sen ningún problema.

Nós, por exemplo, na outra liña de actividade da empresa, o marketing por e-mail e os servizos relacionados, estamos a loitar a prol da internacionalización. Temos unha oficina en Londres e a páxina específica do noso produto MAILCast está en inglés. Ademais, facemos un blog moi activo, con contidos punteiros sobre o tema, en inglés e en castelán (**www.theemailingexperience.com**). Xa temos varios clientes estranxeiros (en Europa) e o en 2008 temos intención de medrar neste eido.

"A maioría dos nosos autores colaboran dende fai anos coas principais publicacións de ámbito nacional como PC World, Windows Magazine ou dotNetMania"



"OS PRODUTORES DE AUDIOVISUAL TEMOS QUE ESTAR CANDA OS CONSUMIDORES, SEXAN DO TIPO QUE SEXAN"

FALAMOS CON PANCHO CASAL, PRESIDENTE DO SELO GALEGO CONTINENTAL, QUE VÉN DE LANZAR UNHA PLATAFORMA DE COMERCIALIZACIÓN DE CONTIDOS EN INTERNET.

Na actualidade, inaugurar un espazo web non é garantía xa de estar innovando, do mesmo xeito que tampouco se esculca no futuro gravando un filme coa cámara en constante movemento ou escribindo un libro sen puntuación. De feito, se pensamos en facer algo moderno é moi probable que o 99% do que se nos ocorra sexan vieiros xa transitados. Isto é aplicable a todo, mesmo ó audiovisual, eido que anda especialmente necesitado de novas ideas, sobre todo no que se refire ás canles elixidas para achegalo ós espectadores. Desta necesidade de atopar novos diálogos xorde precisamente a web e plataforma Filmin (www.filmin.es), espazo de contidos cinematográficos ser posto en marcha polo selo galego Continental en alianza con El Deseo, Golem, Tornasol, Vértigo Films, Wanda Visión, Alta Films e Cameo.

A idea, segundo nos contou persoalmente Pancho Casal (presidente da dita produtora galega) era evitar a toda costa o nacemento dun proxecto vello, limitándose a habilitar un espazo web como tenda virtual de curtas e longas. Non. A idea semella ir alén diso e é máis ambiciosa: vai directa a achegarse o máis posible a mudar de raíz a mentalidade das produtoras á hora de relacionarse cos espectadores, dispoñéndoos (igual ca na nova orde de Internet) como protagonistas. En certa maneira, Filmin (consiga ou non os seus obxectivos) é xa unha tentativa de estar onde están os consumidores e de ir poñendo as pedras do que ben podería chamarse "cinema 2.0".

Esta nova páxina, que incluirá dentro da súa oferta contidos en galego, perfílase como unha comunidade cinematográfica integral que servirá, entre outras cousas, para darlle pulo ós contidos e coñecementos cinematográficos que un grupo de empresas do audiovisual vén recompilando e desenvolvendo nos últimos anos.

Entre outras cousas, os usuarios de Filmin poderán ver e descargar contidos tales como longametraxes, curtametraxes, entrevistas, making ofs, escenas eliminadas de títulos de autores consagrados e debutantes... ou pendurar as súas propias obras para que outros internautas poidan gozar delas.

Filmin xorde, polo tanto, para ser un espazo de intercambio ceibe de información, coñecemento e reunión, alén da súa feitura de tenda virtual. O proxecto, que non estará plenamente dispoñible até marzo de 2008, conta coa colaboración da ESAC (Escola de Arte e Audiovisual de Cataluña) e da empresa tecnolóxica Démini.

Falamos agora con **Pancho Casal**, presidente de Continental

-O audiovisual e a Rede están condenados a entenderse?

-Non hai alternativa. Os que producimos contidos temos que estar onde están os consumidores de contidos e sexan do tipo que sexan. Non se pode entender xa o futuro do audiovisual e a súa viabilidade sen estar na Rede. Todo elo non quita que este tipo de consumo e participación conviva con outros xa existentes e igualmente imprescindibles para a súa existencia e independencia como o cine, a televisión, o DVD, etc.

-Que é o que queriades facer co proxecto Filmin? Apostar radicalmente por un novo tipo de relación entre creadores (por unha banda) e consumidores (pola outra) ou ser continuístas con respecto ó que xa existe, pero na Rede?

-É a aposta máis importante a curto/medio prazo de todas as empresas implicadas tanto dende o punto de vista da dedicación coma o financeiro. Creo que a nosa capacidade de crear contidos de todo tipo como o equipo de máximo nivel que se incorpora a Filmin posibilítanos ser optimistas no obxectivo de que Filmin sexa o portal audiovisual de referencia no eido iberoamericano. Non supón so mudar de medio, supón, e somos conscientes diso, un cambio de mentalidade e de maneira de relacionarnos cos espectadores que pasan a ser tamén protagonistas. É un esquecer o anterior para aprender sen ataduras , tomando prestada a experiencia de todas as nosas compañías.

-Poderíamos dicir que Filmin é un proxecto fillo do seu tempo?, é dicir, un proxecto 2.0, participativo e social?

-Sen dúbida é ese é o obxectivo principal e a filosofía da web. Cremos que unha mera tenda virtual sería botar a andar xa sendo antigos...

-Calquera internauta terá acceso a Filmin?

-Estará aberto a todos os profesionais e afeccionados, e non descartamos que sexa un viveiro para descubrir talento para as nosas produtoras.

-Que servizos se irán incorporando paseniño a esta plataforma?

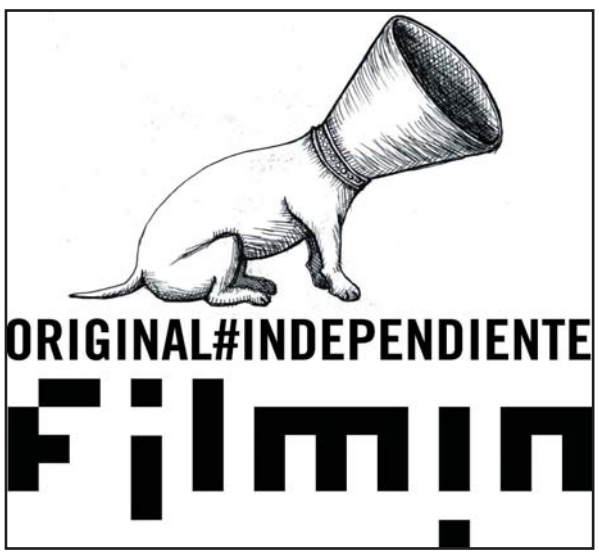
-Todos os descritos na presentación máis blogs; servizos de acceso á profesión audiovisual tanto de maneira profesional como afeccionada; formación en liña e a curto/medio prazo descarga de contidos en HD.

-Cantos anos de traballos audiovisuais ides abranguer con este proxecto?

-A idea é envorcar neste portal os contidos audiovisuais de todos os socios ao longo da súa historia que xa é moita. Sen lugar a dúbidas imos ser o portal con máis dereitos no ámbito Iberoamericano.

-Que podemos atopar os espectadores galegos na nosa lingua que sexa de interese para nós e para a industria en xeral?

-En principio achegarmos todos os contidos de Continental en versión galega, e agardamos incorporar moitos contidos de outras produtoras galegas coas que esperamos chegar a acordos.



O IN.CI.TE CUMPRE O SEU PRIMEIRO ANO COMO GUÍA DA I+D+I GALEGA CARA A COMPETITIVIDADE

O NOVO PLAN GALEGO DE INVESTIGACIÓN, DESENVOLVEMENTO, E INNOVACIÓN TECNOLÓXICA, IN.CI.TE, VÉN DE CUMPRIR O SEU PRIMEIRO ANO COMO GUÍA DA I+D+I GALEGA CARA A CONVERXENCIA CO ESTADO ESPAÑOL E COA UNIÓN EUROPEA [UE]. AÍNDA QUE OS ÍNDICES DE ESFORZO INNOVADOR DE GALIZA TEÑEN QUE MELLORAR NOTABLEMENTE PARA ACHEGARSE ÁS REXIÓNS MÁIS DINÁMICAS, A NOVA SENDA MARCADA POLO IN.CI.TE CO HORIZONTE 2010 DEMOSTROU XA NESTE PRIMEIRO EXERCIZO QUE AS PRIORIDADES ESTÁN BEN IDENTIFICADAS E OS INSTRUMENTOS HABILITADOS PARA ATENDELAS RESPOSTAN SEGUNDO O PREVISTO.

Neste sentido, lograr o liderato do sector empresarial no esforzo investigador e potenciar o investimento en recursos humanos son as principais necesidades detectadas no Sistema de Innovación Galego e que o IN.CI.TE está a dinamizar a través dos seus programas tractores.

Dos 800 millóns de euros que a Consellería de Innovación e Industria da Xunta de Galicia está a mobilizar en total ata 2010 para apoiar a investigación, o desenvolvemento e a innovación en Galiza, 150 foron executados neste exercizo, con acento nos recursos humanos, na consolidación das infraestruturas de I+D e na innovación empresarial (100 millóns de euros a través de convocatorias competitivas de axudas).

Arredor destes tres eixes de actuación construiuse unha complexa política deseñada para a axeitada articulación do Sistema Galego de Innovación. Segundo o conselleiro de Innovación e Industria, Fernando Blanco, isto implica "fomentar a colaboración entre todos os axentes do sistema, estruturar as redes de apoio, consolidar unha oferta de servizos tecnolóxicos coherente coa demanda, apoiar a creación de spin-off –empresas de base tecnolóxica con orixe na Universidade-, xerar resultados científicos de calidade e construír plataformas tecnolóxicas nas áreas nas que se poida marcar a diferenza".

O CAPITAL HUMANO

Todas as políticas do IN.CI.TE están deseñadas arredor das persoas, tomando como punto de partida que no capital humano reside a creación de valor que implica a innovación. En consecuencia, no primeiro ano de vigor do novo Plan Galego de I+D+I a dotación do Programa de Recursos Humanos aumentou un 120% sobre 2006, acadando un investimento de 29,4 millóns de euros. Isto traduciuse en 500 prazas para investigadores e persoal de apoio á I+D, das que 351 foron de nova creación.

A gran novidade que introduce o IN.CI.TE no seu papel de guía da evolución do Sistema Galego de I+D+I é a definición da carreira investigadora e de tecnólogo en todas as súas etapas: formación, consolidación e incorporación. No seu ánimo por apoiar a creación de líderes para a investigación, esta iniciativa pioneira no Estado español abre por primeira vez os seus instrumentos de apoio en materia de recursos humanos ás empresas.

OS MEDIOS NECESARIOS

Unhas boas infraestruturas de investigación son imprescindibles para desenvolver proxectos punteiros. Por este motivo, a política de innovación da Xunta contempla tamén actuacións de articulación do Sistema Galego de I+D+I, deseñado para desenvolver todo o seu potencial. Ademais de iniciativas de configuración de redes entre os centros e os organismos de interface xa existentes, neste primeiro ano avanzouse xa moito na creación de novos centros e parques tecnolóxicos, que xunto coas novas plataformas tecnolóxicas aspiran a captar un investimento de máis de 400 millóns de euros ata 2010 procedentes da UE.

Por outra parte, existe unha liña específica de consolidación e estruturación de Unidades de Investigación Competitivas, que dedicará 40 millóns de euros nestes cinco anos de vixencia do IN.CI.TE ao reforzamento e a especialización das infraestruturas e das unidades de xestión da innovación do Sistema Público de I+D, é dicir, das Universidades e dos centros públicos de investigación.

O PULO DAS EMPRESAS

As empresas xogan un papel central no proceso da innovación. Tal e como pon de manifesto o conselleiro Fernando Blanco, "mentres que a función doutros axentes se centra en canalizar o proceso, as empresas converten o coñecemento en produtos comercializables ou aplícano na mellora dos seus procesos produtivos, de forma que son os axentes a través dos que os beneficios da investigación se estenden ao conxunto da sociedade galega".

Esta é a razón pola que o novo Plan Galego de I+D+I reforzou de maneira determinante os seus programas de apoio á innovación empresarial. Ademais dos programas sectoriais, nos que se investiron máis de 36 millóns de euros só en 2007, habilitouse un Programa de Innovación Empresarial, centrado en propiciar a chegada dos resultados da I+D ao mercado en forma de novos produtos e servizos.

GALIZA DESTACA EN CRECEMENTO NA UNIÓN EUROPEA

As cifras que normalmente se analizan para medir o perfil innovador dunha rexión, como son o esforzo en I+D –porcentaxe que supón o gasto en I+D sobre o Produto Interior Bruto (PIB)-, indican que a Galiza aínda lle queda moito camiño por percorrer para achegarse ás economías máis puxantes do seu entorno. Sen embargo, as estatísticas europeas mostran un panorama positivo no que se refire á súa evolución: Galiza está por debaixo da media en termos absolutos, pero o seu ritmo de crecemento supera o da media. Isto significa que a rexión se atopa na senda da convergencia, ao medrar por riba da maioría.

Estes datos despréndense do 'European Scoreboard Innovation 2006', que recolle o ránking por rexións tomando como referencia 25 indicadores clave relativos a diferentes aspectos da innovación, non só os relativos a I+D senón tamén a formación, novos produtos, exportacións, alta tecnoloxía, capital risco, etc. Todas estas variables configuran o que se denomina 'performance innovadora' dunha rexión. Se ben é certo que Galiza presenta unha 'performance innovadora' que a sitúa na posición 142 dentro do conxunto das 208 rexións da Unión Europea, cabe sinalar o feito positivo de que nos últimos anos Galiza é a que presenta un ritmo máis acelerado de mellora.

OBXECTIVO: 1,5% PARA 2010

Galiza atópase neste momento nun índice de esforzo en I+D do 0,90%, segundo os últimos datos do Instituto Nacional de Estatística (INE). Isto quere dicir que de cada 100 euros do PIB se gastan 90 céntimos en investigación e desenvolvemento, unha cifra moi alonxada dos máis de 2 euros que se gastan como media na UE.

Atendendo á necesidade de dar un salto cualitativo neste indicador básico de competitividade dunha economía e á capacidade do país para asumir o maior pulo posible, a Xunta marcouse como obxectivo acadar o 1,5% de gasto en I+D sobre o PIB, cunha participación do 50% sobre o total das empresas, que neste momento se atopa no 44%, cun crecemento moi esperanzador xa que dende 2004 se incrementou en 7 puntos porcentuais.

Ao longo de 2006, en Galiza gastáronse cerca de 450 millóns de euros en investigación e desenvolvemento, 45 máis có ano anterior, dos que 198 foron a cargo do sector privado.

O IN.CI.TE FAI POSIBLE A CONTRATACIÓN DE 500 INVESTIGADORES E TECNÓLOGOS EN 2007

O NOVO PLAN GALEGO DE I+D+I [IN.CI.TE] FIXO POSIBLE QUE 500 INVESTIGADORES E TECNÓLOGOS FOSEN CONTRATADOS AO LONGO DESTE ANO EN UNIVERSIDADES, CENTROS TECNOLÓXICOS E DE INVESTIGACIÓN E EMPRESAS DE GALIZA. A INTEGRACIÓN DESTES PROFESIONAIS NO SISTEMA GALEGO DE INNOVACIÓN SUPUXO UN INVESTIMENTO HISTÓRICO EN RECURSOS HUMANOS DE 29 MILLÓNS DE EUROS EN 2007, COA PREVISIÓN DE QUE DE AQUÍ A 2010 A CIFRA ACADE UN TOTAL DE 176 MILLÓNS.

Segundo sinala o conselleiro de Innovación e Industria, Fernando Blanco, a convocatoria de prazas deste ano constituíu "a maior aposta cuantitativa e cualitativa feita en Galiza polos recursos humanos en I+D+I e pola súa desprecarización". Estes 500 postos para persoal investigador e tecnólogo, dos que 351 foron de nova creación e 149 prórrogas, supuxeron un incremento do 63% en relación a 2006 e situaron a Galiza entre as autonomías cun sistema de recursos humanos en I+D+I máis avanzado do Estado.

"O Programa Isidro Parga Pondal é o pioneiro entre os que integran o marco de actuacións relativas a recursos humanos do Plan Galego de I+D+i".

A aposta do IN.CI.TE por este modelo busca a eliminación da precariedade laboral do persoal desenvolvendo, de maneira pioneira en España, a carreira investigadora e de tecnólogo en todas as súas etapas, con catro programas para potenciar a primeira e tres para a segunda. A definición destas carreiras supón o deseño de itinerarios liñais dende a formación dos investigadores e tecnólogos ata a súa incorporación e consolidación no sistema. Ademais, favorece a mobilidade dos investigadores tanto entre sectores como entre institucións.

OS INVESTIGADORES, SATISFEITOS

Sobre a capacidade destas actuacións para incrementar o número de investigadores e a súa cualificación, o presidente da Asociación de Investigadores Parga Pondal, Álvaro Gil, asegura que está demostrado que é efectiva, aínda que "haberá que ver como funcionan no futuro a nivel de estabilización, aspecto no que agardamos que as Universidades encaixen ben o seu papel porque ao final vai depender delas".

Gil, que traballa como investigador de dispositivos ópticos no Instituto de Cerámica da Universidade de Santiago, valora en xeral os programas de recursos humanos do IN.CI.TE positivamente porque "dignifican a carreira científica e tecnolóxica", aínda que considera importante intensificar os esforzos en fomentar a madurez e a independencia dos investigadores a respecto dos seus grupos de orixe para evitar a endogamia.

Polo que respecta ao programa Isidro Parga Pondal, o pioneiro entre os que integran o marco de actuacións relativas a recursos humanos do Plan Galego de I+D+I, Gil afirma, en representación dos arredor de 160 membros que integran a asociación que el preside, que "a pesar de que comezou coxo porque só era para catro anos, sen continuidade e pobre a nivel salarial, agora cobre cinco anos de traballo, está mellor dotado a nivel económico e ofrecerá continuidade a través do Programa Manuel Colmeiro".

Infogràfico das convocatorias previstas para o trienio 2007-2010.

O 'IMÁN' PARA OS MELLORES PROFESIONAIS DA I+D+I

Ao salto cualitativo no investimento que se deu este ano no eido dos recursos humanos, súmase a posta en marcha dunha iniciativa novidosa no Sistema Galego de Innovación que consiste nun programa para a captación de científicos de prestixio internacional coa fin de executar proxectos de carácter estratéxico para Galiza.

O Programa 'IMÁN', ou Unidade de Captación de Intelixencia Estratéxica, estará adscrito á Fundación para o Fomento da Calidade Industrial e o Desenvolvemento Tecnolóxico de Galicia, dependente da Consellaría de Innovación e Industria e contará, durante os cinco anos de vixencia do IN.CI.TE (ata 2010), cun orzamento total de entre 8 e 9 millóns de euros.

"O programa IMÁN conta cun orzamento de entre 8 e 9 millóns de euros".

O 'IMÁN' permitirá facerlles contratos de alta dirección a investigadores altamente cualificados para liderar iniciativas e plans estratéxicos, que se traducirán no desenvolvemento de novos centros tecnolóxicos e de investigación de excelencia e na promoción de proxectos de grande alcance.

Neste mes de decembro remata a definición da Unidade de Captación de Intelixencia Estratéxica. Entre xaneiro e abril do vindeiro ano levarase a cabo a primeira campaña de captación internacional de postos definidos pola Xunta e terá lugar a primeira convocatoria para a selección de perfís propostos polos centros e organismos de investigación. De maio a decembro do 2008 realizaranse os primeiros contratos.

AS EMPRESAS GALEGAS RECIBEN 520 MILLÓNS DE EUROS DA XUNTA PARA IMPULSAR O SEU ESFORZO INNOVADOR

AS EMPRESAS GALEGAS RECIBIRON AO LONGO DE 2007 ARREDOR DE 520 MILLÓNS DE EUROS PROCEDENTES DA XUNTA PARA IMPULSAR O SEU ESFORZO INNOVADOR, DOS CALES UNHA PARTE IMPORTANTE CORRESPONDEULLE AO NOVO PLAN GALEGO DE I+D+I [IN.CI.TE]. ESTE DATO DESPRÉNDESE DO RECENTE INFORME SOBRE A SITUACIÓN ACTUAL DO SISTEMA GALEGO DE INNOVACIÓN, REALIZADO POLO GRUPO ICEDE DA ÁREA DE ECONOMÍA APLICADA DA USC.

Este estudo pon de manifesto que a proporción de microempresas na mostra total de empresas innovadoras é maior en Galiza ca no resto do Estado, tomando como referencia o Panel de Innovación Tecnolóxica (PITEC) da Fundación COTEC e o Instituto Nacional de Estatística. Por este motivo, segundo explica o conselleiro de Innovación e Industria, Fernando Blanco, "non podemos esperar que no noso caso se reproduza o modelo que se desenvolveu noutros países, onde as grandes empresas foron as que xeraron e induciron a expansión do gasto en I+D sobre a base do investimento privado".

Da análise que se realiza neste informe despréndese tamén que a facturación e a capacidade de exportación das empresas innovadoras galegas son moi superiores ás da media do sector privado da comunidade. Estes son indicadores de que a innovación é un claro factor dinamizador da competitividade, punto no que se apoian os instrumentos de apoio contemplados no IN.CI.TE. "Sabemos que a iniciativa pública pode inducir a que o sector privado se implique se se dan unhas políticas adecuadas", afirma Blanco.

As últimas cifras sobre esforzo en innovación –gasto en innovación sobre o Produto Interior Bruto (PIB)- das empresas galegas demostran que a senda é a correcta. Segundo os datos que o Instituto Nacional de Estatística (INE) fixo públicos a mediados deste mes, o sector privado galego gastou cerca de 830 millóns de euros en innovación no ano 2006, un 22% máis có ano anterior.

VALORACIÓN DAS EMPRESAS

Os tres eixes principais nos que se aglutinan os instrumentos de apoio contemplados no IN.CI.TE para impulsar a iniciativa do sector privado son o Programa de Fomento da Innovación Empresarial, os Programas Sectoriais e as axudas de Dinamización da Innovación nas Pemes. Ramón Bodenlle, director xeral de catro pemes que se benefician destes tres programas, asegura que o actual Plan Galego de I+D+I "é bo se mire por onde se mire" e que mellora o anterior en que diversifica moito máis o financiamento. Segundo Bodenlle, o IN.CI.TE "a curto prazo promove as iniciativas innovadoras e mellora a rendibilidade das empresas que poñen en marcha proxectos de I+D+I e a medio e longo prazo está creando un tecido empresarial forte baseado na innovación, o que permitirá que as empresas galegas sexan competitivas a nivel mundial e poidan saír beneficiadas da globalización".

No recoñecemento da función que cumpre o Plan Galego como semente da cultura innovadora entre as empresas coincide tamén María Estévez, directora xeral da consultora Imásde e responsable de I+D da biotecnolóxica Bioquorum. "Grazas ao Plan, establécese un apoio desde a fase inicial de posible idea de negocio sustentada nun estudo de viabilidade, continuando coa fase de investigación e desenvolvemento industrial co soporte doutras entidades, para finalizar co apoio directo en innovación, financiando grandes partidas orzamentarias para acometer investimentos que de forma individual serían inalcanzables para a economía dunha micropeme", asegura esta emprendedora galega.

60 MILLÓNS EN AXUDAS DIRECTAS

Os tres instrumentos prioritarios de apoio á innovación empresarial do IN.CI.TE supuxeron unha inxección de capital de máis de 60 millóns de euros en 2007 para as empresas galegas. Deles, a dotación máis importante foi a executada a través dos programas sectoriais, que destinaron 36,4 millóns a axudas. Estas actuacións danlle soporte financieiro a proxectos de investigación aplicada de doce sectores estratéxicos da economía galega liderados por empresas, cunha liña específica para as pemes (PEME I+D) e outra que prima a cooperación entre diversos axentes -Universidades, centros tecnolóxicos, etc. con empresas-, a I+D SUMA.

Por outra parte, o Programa de Fomento da Innovación Empresarial, con 22 millóns de euros en axudas, estalles a permitir a centos de empresas galegas incrementar a súa competitividade mediante o estímulo da innovación en calquera dos puntos da súa cadea de valor. As pemes beneficiarias están investindo estas axudas en estudos de viabilidade técnica; proxectos de innovación en procesos e organización; cofinanciamento de proxectos subvencionados con anterioridade por fondos estatais e internacionais e preparación doutros novos para presentar ao Plan Nacional e ao Programa Marco da UE; dotación de laboratorios ou departamentos de I+D; e creación e consolidación de plataformas tecnolóxicas.

A terceira gran liña de impulso á iniciativa privada en I+D contemplou subvencións por un valor total de dous millóns de euros para a mobilización, dinamización e sistematización da innovación. O obxectivo principal destas axudas é sensibilizar ás empresas sobre a importancia dunha axeitada xestión da innovación e crear dinámicas e competencias que permitan un mellor aproveitamento dos recursos. Os principais beneficiarios desta liña son consultoras de innovación e organizacións sen ánimo de lucro que teñen entre os seus obxectivos o fomento da I+D+I e presten de forma habitual servizos a empresas. Esta iniciativa complétase coa creación dunha rede de expertos en xestión da innovación que se está xestando.

Presentación pública do Plan Galego de I+D+i.

AS MELLORES AXUDAS Á PROPIEDADE INDUSTRIAL DO ESTADO

AO sistema de axudas para o fomento da propiedade industrial da Consellaría de Innovación e Industria foi recoñecido en 2007 nun estudo encargado pola Comisión Europea coma o mellor do Estado español e un dos 15 mellores da UE. Ao longo deste ano, destináronse 900.000 euros en subvencións para a solicitude de patentes por parte de empresas, institucións sen ánimo de lucro e persoas físicas.

Segundo explica o director xeral de I+D+I da Xunta, Salustiano Mato de la Iglesia, "a idea de fomentar a protección e emprego da propiedade industrial xurdiu ante a evidencia de que en Galiza o emprego destas fórmulas por parte do tecido empresarial era sensiblemente inferior á media do Estado español". O éxito destas axudas, convocadas por primeira vez en 2005, provocou que se duplicase o orzamento inicial en 2006 e se incrementase outro 50% en 2007.

INNOVACIÓN E INDUSTRIA PROMOVE A CREACIÓN DE NOVOS CENTROS TECNOLÓXICOS E A REVISIÓN DOS ACTUAIS

A POLÍTICA DE I+D+I DO GOBERNO GALEGO TEN COMO PRINCIPAL OBXECTIVO A AXEITADA VERTEBRACIÓN DO SISTEMA SOBRE O QUE ACTÚA, FAVORECENDO A COLABORACIÓN ENTRE OS DISTINTOS AXENTES, DE MANEIRA QUE A POSTA EN COMÚN DOS SEUS RECURSOS E DAS SÚAS NECESIDADES FAGA POSIBLE A COMPLEMENTARIEDADE ENTRE ELES.

Neste contexto, a Consellaría de Innovación e Industria está a prestarlles unha atención especial aos centros tecnolóxicos, que xunto coa creación de plataformas tecnolóxicas e a posta en disposición do solo que permita o nacemento de auténticos parques científicos e tecnolóxicos, protagonizan o programa de articulación do Sistema Galego de I+D+I.

A Dirección Xeral de I+D+I ten encargado a realización dun amplo estudo sobre os modelos dos centros tecnolóxicos e as súas redes, sobre a creación doutros novos e sobre as súas necesidades e o seu posicionamento no sistema. Polo momento, xa é seguro que aos 17 centros existentes neste momento se sumarán outros catro en breve e cinco no medio-longo prazo.

O IN.CI.TE define o papel dos centros tecnolóxicos coma os axentes dinamizadores da transferencia de tecnoloxía por excelencia e os principais xeradores de innovación nos seus sectores de referencia. De feito, nun contexto como o galego, no que o tecido produtivo se caracteriza pola predominancia de pequenas e medianas empresas, os centros tecnolóxicos son os verdadeiros departamentos de I+D das empresas. Atendendo a esta prioridade de servir ao tecido produtivo, establécese a necesidade de regular o actual mapa de centros tecnolóxicos creando unha rede que os integre e, ao tempo, marcar o camiño para a creación dos novos centros que o sistema precise.

Rolda de prensa da presentación do Centro Tecnolóxico de Telecomunicacións de Galicia (Gradiant)

O director do Centro de Supercomputación de Galicia (Cesga), Javier García Tobío, considera que "a rede de centros tecnolóxicos, de acordo co INCITE, redefínese e poténciase substancialmente, incluíndo aquelas institucións orientadas claramente á I+D+I aplicada á empresa". Para este centro tecnolóxico, un dos pioneiros en Galiza, a iniciativa do Goberno central de crear un mapa de Infraestruturas Científico-Tecnolóxicas Singulares de España marcou un fito moi importante, xa que o converteu na única infraestrutura destas características na comunidade grazas á inminente posta en marcha do seu novo súpercomputador, o Finisterrae. Proximamente unirase a este mapa a Unidade Tecnolóxica Oceanográfica, que será creada no marco da futura Cidade do Mar, en Vigo.

Ao mesmo tempo, o Cesga convertirase tamén en Centro de Excelencia Científico-Tecnolóxica, o que lle permitirá contar con infraestruturas e equipos humanos de primeiro nivel para levar a cabo liñas propias de investigación. Con este mesmo propósito a Consellería de Innovación e Industria vén de asinar un convenio co Ministerio de Educación e Ciencia para a creación do Centro de Excelencia en Electrónica para Vehículos Intelixentes, unha ampliación do Centro Tecnolóxico da Automoción de Galicia (CTAG) na que o Goberno central investirá 10 millóns de euros na fase inicial a través dun crédito.

CATRO NOVOS CENTROS

O ano 2007 péchase con 17 centros tecnolóxicos en funcionamento en Galiza –sete máis ca en 2005- e con outros catro de inminente creación logo de ser presentados recentemente os seus estudos de viabilidade con resultado favorable.

O Centro Tecnolóxico de Telecomunicacións de Galicia (Gradiant) é o primeiro destes tres que constituiu xa a fundación que o rexerá. As súas instalacións estarán ubicadas temporalmente no Campus Universitario de Vigo e a configuración do seu patronato é exemplar pola integración da Administración, a Universidade e o sector privado. Nel están representados, ademais da Consellaría de Innovación e Innovación, as tres Universidades, as grandes operadoras galegas e internacionais, as máis importantes empresas de hardware e software e asociacións de pemes do sector.

> "As instalacións do Centro Tecnolóxico de Telecomunicacións de Galicia (Gradiant) estarán ubicadas temporalmente no Campus Universitario de Vigo".

Á espera de que se constitúa a fundación que rexerá o seu funcionamento atópanse o Centro Galego do Plástico (CGP), o Centro Tecnolóxico do Naval, que se ubicarán en Ferrol, e o Centro Tecnolóxico do Sector Lácteo. O primeiro nace para atender as demandas en I+D+I das case 200 empresas que operan no sector en Galiza, con perspectivas de autofinanciamento a partir do sétimo ano e unha facturación de 2,5 millóns de euros anuais. O do naval contará cunha achega pública duns 13,5 millóns de euros para a súa posta en marcha nun horizonte de sete anos, prazo no que se conta con que o centro se atope en pleno rendemento cun cento de profesionais investigando a partir das necesidades das empresas do sector. Pola súa banda, o Centro Tecnolóxico do Sector Lácteo, que nace dunha transformación da Aula de Produtos Lácteos da Universidade de Santiago de Compostela, atópase tamén en fase de constitución.

> "Innovación investiu 1,9 millóns de euros na renovación de centros tecnolóxicos e infraestruturas de características similares ás do Centro Gradiant".

Así mesmo, atópanse en fase de estudo outros cinco centros tecnolóxicos: o Centro Tecnolóxico da Construción, o Centro Tecnolóxico do Software, o Centro de Innovación Tecnolóxica da Terceira Idade, o Centro Tecnolóxico das Augas Minerais, Termais e Mediciñais e o Centro Tecnolóxico do Aforro e da Eficiencia Enerxética.

RENOVACIÓNS NECESARIAS

Innovación investiu tamén este ano 1,9 millóns de euros na renovación de centros tecnolóxicos e infraestruturas de similares características. A dotación máis importante correspondeulle ao Centro Tecnolóxico da Carne (CTC), que recibiu máis de 800.000 euros para a súa reconversión en Centro Tecnolóxico da Carne e da Calidade Alimentaria de Galicia, coa intención de que a súa actividade trascenda o subsector cárnico para atender as necesidades de toda a industria agroalimentaria galega.

No marco da súa aposta pola innovación no sector da construción, o departamento de Fernando Blanco asignoulle 500.000 euros á Asociación de Fabricantes de Hormigón y Mortero de Galicia (ASFHORGAL) para a creación dun Laboratorio de Ensaios do Formigón, que lle dará servizo ás 61 empresas asociadas a través dunha sé central en Santiago e laboratorios satélite na Coruña e nas outras tres provincias galegas. Finalmente, o Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e das Comunicacións (CITIC) da Universidade da Coruña recibiu 600.000 euros para equipamento científico-tecnolóxico.

AS ÁREAS ESTRATÉXICAS DA ECONOMÍA GALEGA CONTAN XA CON 14 PLATAFORMAS TECNOLÓXICAS

A BUSCA DE SINERXIAS E O ESFORZO COLABORATIVO SON PRIORIDADES ÁS QUE GALIZA TEN QUE ATENDER PARA DAR O SALTO DEFINITIVO AO GRUPO DAS REXIÓNS MÁIS DINÁMICAS EN INVESTIGACIÓN, DESENVOLVEMENTO E INNOVACIÓN DE ESPAÑA PARA ENTRAR NA SENDA DA CONVERXENCIA COA UNIÓN EUROPEA [UE]. ATENDENDO A ESTAS NECESIDADES, A CONSELLARÍA DE INNOVACIÓN E INDUSTRIA, A TRAVÉS DA DIRECCIÓN XERAL DE I+D+I, PROMOVEU ESTE ANO A CREACIÓN DE CINCO NOVAS PLATAFORMAS TECNOLÓXICAS E A CONSOLIDACIÓN DAS NOVE QUE NACERAN EN 2006.

As plataformas tecnolóxicas son os puntos de encontro de empresas, centros e institutos tecnolóxicos, grupos de investigación universitarios, entidades financieiras e outros axentes representativos dos sectores máis relevantes da economía galega para planificar a I+D estratéxica a medio e longo prazo.

Aínda que están promovidas dende a Administración autonómica, están lideradas, principalmente, polas empresas e centros tecnolóxicos. Estes teñen a misión de coordinar os esforzos que, en cada un dos casos, están a permitir avanzar cara o obxectivo de partida: definir unha axenda estratéxica de investigación e innovación para acadar os obxectivos europeos de crecemento, competitividade e sostibilidade.

Sen embargo, e atendendo a criterios de visión a longo prazo, as plataformas tecnolóxicas galegas están orientadas a sectores de actividade, en lugar de a liñas de investigación concretas, como ocorre coas estatais e europeas. As nove máis avanzadas son:

AGROALIMENTACIÓN

A Plataforma Tecnolóxica Galega Agroalimentaria é a que presentou máis recentemente a súa axenda estratéxica, elaborada baixo o liderato do sector empresarial. A calidade e a seguridade alimentaria, a produción sustentable e a nutrición, xunto coa saúde, son as grandes liñas de investigación consensuadas polas case cen empresas, 50 grupos de investigación universitarios, centros de investigación e centros tecnolóxicos que compoñen a plataforma.

MADEIRA

A Plataforma Tecnolóxica da Madeira presentou hai pouco máis dun mes a súa axenda estratéxica. Nela, fixábanse como principais retos a orientación do sector á innovación, o potenciamento da colaboración entre os distintos axentes, o fomento de materias primas de calidade e o uso de biomasa, a internacionalización e o incremento do compromiso social e ambiental.

NAVAL

No verán, a Plataforma Tecnolóxica Galega do Sector da Construción Naval anunciaba como liñas estratéxicas da actividade que xa está a desenvolver o deseño de novos materiais, a busca de fórmulas contra a corrosión mariña, o tratamento de superficies, a aplicación ao naval das tecnoloxías da información e das comunicacións (TIC), novas técnicas de traballo para a reparación de buques e a obtención de tecnoloxías innovadoras para o deseño, xunto coa mellora das de fabricación.

TIC

A Plataforma Tecnolóxica Galega TIC, que se deu a coñecer co nome de 'Vindeira', foi a primeira en presentar a súa axenda estratéxica, deseñada coa vocación de guiar o futuro do sector ata o ano 2014. Na actualidade, creáronse cinco grupos de traballo que avanzan xa na mellora da calidade do software, en novas aplicacións para telefonía móbil e para o fogar dixital, en servizos para a televisión interactiva e en tecnoloxías en equipamento radio.

Listaxe das novas plataformas tecnolóxicas creadas ó longo dos anos 2006 e 2007.

PESCA

A Plataforma Tecnolóxica da Pesca, pola súa banda, traballa no deseño dunha estratexia de innovación para o sector pesqueiro galego a través de actuacións científico-tecnolóxicas que impliquen a todos os axentes.

AUTOMOCIÓN

A Plataforma Tecnolóxica da Automoción de Galicia traballa na súa axenda estratéxica para coordinar as actuacións en I+D+I a medio e longo prazo no sector. A finalidade última desta plataforma é incrementar a competitividade do sector en Galiza.

> "Ao longo de 2007 foron creadas cinco novas plataformas grazas a subvencións de ata 90.000 euros".

MATERIAIS

A Plataforma Tecnolóxica Galega de Materiais e Procesos de Fabricación ten como obxectivo a xeración e posta en común de coñecemento na área da enxeñería avanzada de materiais, así como a promoción dunha política consolidada e unificada de I+D+I.

ACUICULTURA

A Plataforma Acuícola ten como obxectivo definir e traballar en áreas comúns de interese para os sectores produtivos involucrados na acuicultura en Galiza.

GRANITO

Por último, a Plataforma Tecnolóxica do Granito en Galicia busca fomentar as innovacións tecnolóxicas, comerciais e organizativas no sector, con especial relevancia no ámbito loxístico, para poder respostar á competencia de países como China, India e Brasil.

Ao longo de 2007, cinco novas plataformas foron creadas grazas a subvencións de ata 90.000 euros. Trátase de sectores nos que as sinerxias xurdidas entre empresas, centros de investigación, universidades e centros tecnolóxicos poden incrementar a capacidade innovadora e situar a Galiza como un polo tecnolóxico estratéxico a nivel estatal e europeo: o medio ambiente, a enerxía, o audiovisual, a biotecnoloxía e o libro e artes gráficas.

DESPEGAN OS PARQUES CIENTÍFICOS E TECNOLÓXICOS

O mapa de infraestruturas do Sistema Galego de Innovación verase enriquecido en breve con tres novos complexos que veñen complementar a oferta da Tecnópole (Parque Tecnolóxico de Galicia): os parques científico-tecnolóxicos vencellados ás tres Universidades.

O futuro edificio Tecnopole I no complexo empresarial de Ourense.

A Tecnópole, que ocupa una extensión de 500.000 metros cadrados coa previsión de acadar practicamente o dobre nos próximos meses, está a piques de chegar a unha cifra de ocupación de cen empresas. Grazas á aposta decidida da Consellaría de Innovación e Industria nestes últimos dous anos, o Parque Tecnolóxico de Galicia entrou nunha fase de madurez na que a súa actividade en materia de prestación de servizos tecnolóxicos se está a focalizar en tres áreas: as enerxías renovables, a biotecnoloxía e a alimentación. Entre os seus proxectos máis importantes atópase cumprir coa misión de liderar e coordinar a futura Rede de Centros Tecnolóxicos de Galiza, un dos eixes da articulación do Sistema Galego de Innovación.

"A cidade tecnolóxica de Vigo (CITEXVI), estará ubicada no Campus Universitario da cidade olívica".

Os futuros parques científicos e tecnolóxicos das Universidades terán como representación no sur do país á Cidade Tecnolóxica de Vigo (CITEXVI), que se ubicará no Campus Universitario da cidade olívica. Segundo o conselleiro de Innovación e Industria, Fernando Blanco, será "un dos piares fundamentais para desenvolver solo tecnolóxico en Galicia". Este novo espazo para o impulso de iniciativas de I+D+I -participado pola Universidade de Vigo, o Consorcio Zona Franca de Vigo, Caixanova e a Xunta de Galicia- porase en marcha no primeiro trimestre de 2009 grazas a unha subvención de cerca de 5 millóns de euros procedentes de Innovación.

O reitor da Universidade de Vigo, Alberto Gago, asegura que xa cando comezou a desenvolverse a idea, hai catro ou cinco anos, "sabíamos con total certeza que esta era a única aposta de verdadeiro futuro para a Universidade de Vigo", ademais de "unha antelación, unha premonición do que logo sería unha moderna política de I+D+i nun país avanzado".

O Parque Científico-Tecnolóxico de Santiago de Compostela será unha das grandes infraestruturas que Innovación apoiará nun futuro próximo. De feito, o departamento de Fernando Blanco xa financiou un estudo previo de viabilidade que cifra en máis de cen millóns de euros o investimento total necesario para poñelo en marcha, contando cunha superficie de máis de medio millón de metros cadrados.

O complexo da USC ofrecerá espazos e infraestruturas tecnolóxicas para empresas e centros de I+D de carácter multisectorial, pero incidindo en tres grandes áreas de actividade: a servi-tech (informática, enxeñería,

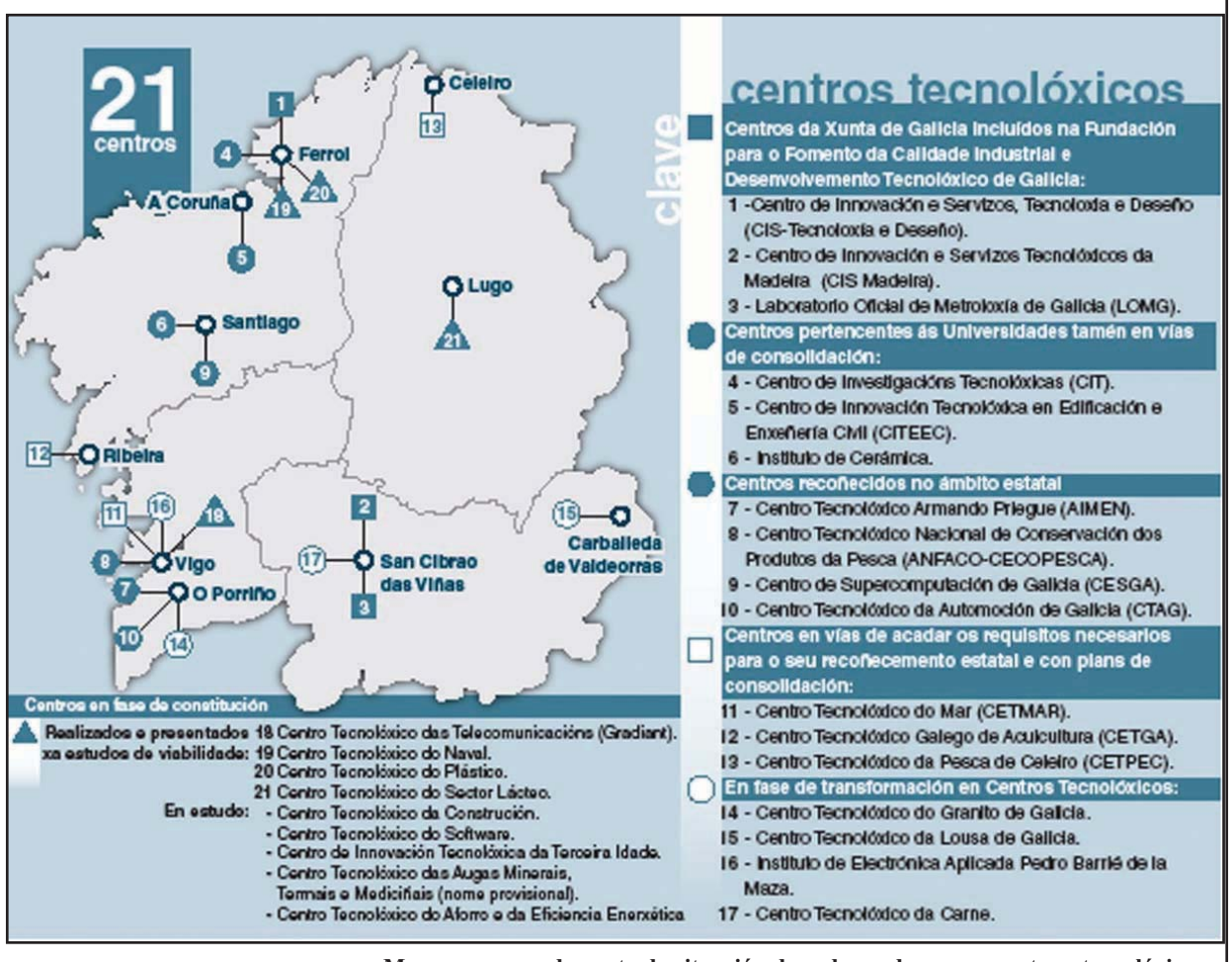
"O Parque Científico-Tecnolóxico de Santiago de Compostela será unha das novas grandes infrestruturas que Innovación vai apoiar nun futuro próximo".

Vista aérea do Parque Tecnolóxico de Galicia, Tecnópole.)

medioambiente, etc.), a bio-tech (biotecnoloxía, farmaquímica, xenómica, etc.) e a media-tech (audiovisual).

Pola súa banda, a Universidade da Coruña encara a creación do seu propio parque científico-tecnolóxico como a súa aposta máis ambiciosa dos últimos tempos. "A idea é conectar os grupos de investigación con iniciativas privadas e aumentar a competitividade empresarial", explica o reitor, José María Barja.

Esta iniciativa, que abrangue centros de investigación dos campus da Coruña e Ferrol, está firmemente apoiada pola Consellaría de Innovación e Industria, que vén de asignar unha partida de 600.000 euros para o equipamento científico-tecnolóxico e o mobiliario do Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC) do Parque.



Mapa no que se da conta da situación de cada un dos novos centros tecnolóxicos.

APOIO Á INVESTIGACIÓN E A INICIATIVA EMPRESARIAL NAS UNIVERSIDADES GALEGAS

NA XA FAMOSA TEORÍA DA TRIPLE HÉLICE, QUE ESTABLECE COMO IMPRESDINDIBLE PARA O AVANCE DA I+D+I DUN PAÍS A ALIANZA ADMINISTRACIÓN-EMPRESA-UNIVERSIDADE, ESTA ÚLTIMA É SEN DÚBIDA A QUE SEGUE ACHEGANDO A MAIOR PARTE DO COÑECEMENTO QUE PERMITE PRODUCIR INNOVACIÓN. ESTE PAPEL PROTAGONISTA NO SISTEMA GALEGO DE I+D+I ESTÁ MOI PRESENTE NO DESEÑO DOS INSTRUMENTOS DO IN.CI.TE, NO QUE SE REFORZARON CLARAMENTE OS MECANISMOS DE APOIO Á INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA.

O Programa de Promoción Xeral de Investigación supuxo o investimento só neste ano de 5,4 millóns de euros en numerosas accións dirixidas a identificar e investir na investigación básica de excelencia dos grupos universitarios e propiciar unha actividade investigadora de calidade e con capacidade para competir no ámbito internacional.

Ademais, co ánimo de corrixir a fragmentación e a dispersión de capacidades, que está comprobado que merman a potencialidade científica do sistema, a Dirección Xeral de I+D+I da Xunta convocou este ano axudas por valor de 3,2 millóns de euros para a consolidación e a estruturación de unidades de investigación interdisciplinarias e competitivas, das que ademais das Universidades se beneficiaron grupos do CSIC e outros.

Por outra parte, no ámbito dos recursos humanos, a principios deste mes de decembro convocaronse as axudas para 14 postos de traballo no marco do Programa de Incentivación da Incorporación e Intensificación da actividade investigadora en Galiza, cun orzamento de 1,8 millóns de euros divididos en tres anualidades. Esta actuación, denominada Programa I3, é unha iniciativa do Ministerio de Educación e Ciencia, implementada en Galiza a través dun protocolo de colaboración coa Consellaría de Innovación e Industria, para fomentar a incorporación estable dos investigadores cunha traxectoria destacada nas Universidades e noutros centros de I+D.

DO LABORATORIO Á RÚA

As axudas descritas anteriormente están destinadas a apoiar e estabilizar o traballo dos investigadores universitarios, pero o novo Plan Galego de I+D+I quere axudar a pechar o ciclo impulsando tamén ao máximo a transferencia dos seus resultados á sociedade a través das empresas, ben sexa mediante contratos co sector privado ou mediante a creación de 'spin-off' (empresas nacidas da iniciativa universitaria).

Ao longo de 2006 as Oficinas de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRIS) das tres Universidades galegas, xunto coa da Delegación en Galiza do Consello Superior de Investigacións Científicas (CSIC), contaron cun financiamento de 1,7 millóns de euros procedente da Consellaría de Innovación e Industria para mellorar a súa eficacia no fomento da participación dos seus investigadores en proxectos empresariais de I+D+I. Así mesmo, está a piques de asinarse un convenio de colaboración polo que a Consellaría de Innovación e Industria aporta 1,5 millóns de euros para o potenciamento da OTRI do CSIC nos vindeiros anos (2008-2010). Grazas a esta colaboración, a transferencia de tecnoloxía e a creación de empresas de base tecnolóxica de todo o CSIC radicará en Galiza e seguirá a metodoloxía do modelo galego.

> "O Programa Empresa-Concepto axudou a arrancar a 22 grupos de emprendedores procedentes das Universidades galegas".

Ademais, este ano puxéronse en marcha oito 'spin-off' grazas ao Programa Empresa-Concepto, que nos seus tres anos de vida axudou a arrancar a 22 grupos de emprendedores procedentes das Universidades galegas, aínda que tamén se atopan entre eles algúns proxectos nacidos no CSIC. A Consellaría de Innovación e Industria financia a iniciativa, que ten como obxectivo prioritario converter en negocios viables os resultados de investigación a través de empresas de base tecnolóxica.

22 MILLÓNS PARA INFRAESTRUTURAS

Dos 22 millóns de euros que a Consellaría de Innovación e Industria concedeu en 2006 ás tres universidades galegas para dotación de infraestruturas científico-tecnolóxicas, máis da metade, 11,6 millóns, foron captadas pola de Santiago. O reitor da USC lembraba recentemente que a entidade que dirixe é a duodécima de todo o espazo iberoamericano por produción científica. No ano 2005 ocupou o sexto lugar en España por número de patentes solicitadas e o sétimo por captación de recursos para I+D. "Os nosos grupos de investigación veñen incrementando ano a ano os recursos conseguidos por proxectos, contratos e convenios relacionados con actividades de I+D+i", explica o reitor.

A asignación de Innovación á USC neste capítulo estase destinando principalmente á construción do Centro de Investigacións Biomédicas, no novo Campus da Saúde, e ao Centro de Investigacións Químicas, que estará ubicado no futuro Parque Científico-Tecnolóxico da Universidade.

A Universidade de Vigo recibiu 8,8 millóns da Consellaría de Innovación e Industria para investir en infraestruturas científico-tecnolóxicas, unha partida que foi destinada básicamente á ampliación do Centro de Apoio Científico-Tecnolóxico á Investigación (CACTI) e á posta en marcha da Estación de Ciencias Mariñas da Illa de Toralla.

> "A Universidade de Santigo de Compostela ocupa o duodécimo posto en todo o espazo iberoamericano por produción científica".

As melloras que se están a acometer servirán para incrementar o nivel de autoservizo e de contacto coas empresas, ofrecendo uns servizos de colaboración que transcendan á obtención de resultados de análises. A ampliación do CACTI abrangue a instalación de equipamentos para os servizos de Determinación Estrutural e Proteómica, Nanotecnoloxías e Análises de Superficies, Microscopía Electrónica e Desenvolvemento Sostible e Calidade Alimentaria, ademais da creación dos novos servizos de Medidas e Control da Readiactividade e de Litoteca.

Ademais, Innovación transferiulle 1,5 millóns de euros á Universidade da Coruña para modernizar a súa rede de datos, multiplicando tanto o ancho de banda para a transmisión de datos, vídeo e voz, coma os puntos de acceso nos edificios dos campus.

Con estas melloras, os investigadores vense favorecidos cun acceso de 1Gb por segundo, tanto nos postos de traballo que utilizan como nos servidores de grupos de investigación que o precisen ou nas conexións coa liña de alta velocidade da Universidade, da Rede de Ciencia e Tecnoloxía de Galicia e do resto de redes universitarias de ámbito mundial.

"INNOVAR SIGNIFICA TER OS OLLOS BEN ABERTOS"

DE ENTRE TODAS AS ENTIDADES DA NOSA TERRA QUE FORON E SON, A FUNDACIÓN EMPRESA UNIVERSIDADE GALEGA [FEUGA] É SE CADRA A MÁIS SEMELLANTE A UNHA PONTE. E, TAMÉN, A UN OCO QUE SE ENCHE: O QUE POR TRADICIÓN VIÑA EXISTINDO ENTRE O TECIDO EMPRESARIAL E O EIDO UNIVERSITARIO. A FEUGA VÉN DE CUMPRIR 25 ANOS DE HISTORIA E, A TRAVÉS DOS OLLOS DOS SEUS OCUPANTES, AS COUSAS FÓRONSE DESENVOLVENDO ESPECIALMENTE RÁPIDO.

FALAMOS CON JAVIER LÓPEZ, DIRECTOR XERAL DA FEUGA [WWW.FEUGA.ES], ENTIDADE QUE VÉN DE CUMPRIR 25 ANOS ACHEGANDO I+D DENDE AS UNIVERSIDADES E DE SUPERAR A LIÑA DAS 10.000 BOLSAS DE TRABALLO CONCEDIDAS A MOZOS E MOZAS TITULADOS

Non en van, estamos a falar dunha entidade moi ligada a cuestións como a innovación, a I+D, as tecnoloxías e demais asuntos que xorden, viven e esmorecen no tempo en que abrimos e pechamos esta revista. Para falarnos dos cambios pasados e dos que virán, contamos para elaborar este artigo coa presenza de Javier López, director xeral de Feuga, quen (se cadra porque o traballo inflúe na vida, e viceversa) demostrou saber tanto de Código Cero coma este que escribe. A fin de contas, ese é tamén o traballo da Fundación: saber das empresas e das necesidades das mesmas antes incluso de que elas lles saiban pór nome.

López, quen subliñou o feito de que a Feuga se teña convertido na terceira vía elixida polos mozos e mozas universitarios para acadar traballo (cunha cifra de 10.000 bolsas concedidas até o de agora), tamén nos situou directamente no outro punto de vista, ó outro extremo da liña de actividade, alí onde os empresarios agardan (sabéndoo ou non) por unha oportunidade de mellorar os seus negocios. Para López, é importante que estes saiban que en cuestións de innovación a Feuga non ten todas as respostas, pero que é aínda –logo de 25 anos- unha porta na que petar cando a necesidade de renovarse aperta, e en conexión directa cos centros de investigación. Ó seu xuízo, innovar significa estar sempre atento á realidade e todo, absolutamente todo, é susceptible de ser vendido pola Rede. Até unha coartada.

-Que poden agardar da Feuga os mozos e mozas universitarios de Galiza?

-Se te refires ó das bolsas de inserción laboral, xa che digo que lles digas que poden seguir contando con elas. Por certo, que estes días pasados, facendo reconto, descubrimos que xa demos máis de 10.000 ó longo destes 25 anos de actividade, cunha taxa de continuidade nas empresas superior ó 65%. É unha mágoa, pero non temos datos sobre que o que ten pasado con eses mozos e mozas un ano ou dous despois de seren contratados. Prometemos estudalo máis a fondo nun futuro próximo.

-Entón a Feuga segue a ser a ponte.

-Si, unha plataforma para acadar un posto de traballo. E, amais diso, unha fonte de formación. De feito, estamos a preparar actividades deste tipo que virían dentro mesmo das bolsas e, tamén, programas específicos para mellorar a empregabilidade en sectores onde non hai, polas razóns que sexan, boas posibilidades de inserción.

-Que sectores, por exemplo?

-Pois, por poñer uns exemplos, os que atinxen ás titulacións de Belas Artes ou Filoloxía. Todo é unha cuestión de ampliar horizontes. Os primeiros teñen poden ter boas opcións de traballo dentro do deseño gráfico ou o industrial e os segundos en tarefas vinculadas á tradución de todo tipo de libros, dende guías turísticas a manuais de maquinaria.

-Os historiadores tamén poden participar desta ampliación de horizontes?

-Todo depende do punto de vista. Hai sectores nos que é fundamental o traballo dos historiadores, recuperando información ou catalogando patrimonio para logo poñelo en valor a través das novas tecnoloxías. De feito, recentemente na Feuga recibimos unha petición de 15 bolseiros licenciados en Historia e semella que tiñan dúbidas sobre se poderían conseguilos ou non, ó que lles respondín que os terían sen problema algún.

-Esa taxa de inserción da Feuga, foi sempre constante no tempo?

-A taxa foi medrando ó longo destes 25 anos. Ó principio, o número de mozos e mozas que se abrían camiño no eido empresarial era escaso. Paseniño, a nosa vía, a que achega a Feuga, foise consolidando como a terceira vía.

-A terceira vía?

-Si, para procurar emprego, logo da primeira opción, que consiste en procuralo a través da rede de contactos de amigos, familiares e compañeiros.

-A que mellores resultados dá…

-Probablemente si.

-E a segunda vía?

-A segunda segue a ser o estudo a fondo dos anuncios dos xornais.

-En que se diferenza a Feuga de hoxe da de onte?

-Por exemplo: en mellorar a taxa de inserción en sectores pouco tratados. Ou en facer todo o posible a prol da innovación nas empresas. Neste senso, unha das nosas liñas de actividade máis importante é a de achegarlles a figura do xestor da innovación, un tipo profesional relativamente novo en Galicia e que vai dirixido a mellorar a capacidade das empresas de ollar sempre cara adiante. Serían traballadores previamente formados aquí que acompañarían logo ás firmas no seu día a día innovador.

-Todas as empresas precisarían dunha figura así ou só as de tipo máis tecnolóxico?

-Calquera empresa precisa deste tipo profesional, sexa do sector que sexa e do tamaño que sexa. Até faría falla nunha firma de menos de dez empregados. Mesmo na vosa, en Código Cero, que me está a entrevistar agora e na que estou seguro de que non hai un abondoso equipo de traballadores, se necesitaría dun xestor da innovación que seguise estas características, un perfil profesional que apenas existe no noso sector privado.

-Que pode facer nunha compañía un xestor da innovación? Ó noso parecer, se non damos casos concretos en todo intre, poñéndolle nome a todo, corremos o risco de converter á

innovación en algo abstracto de máis, nunha sorte de idea perpetua que case nunca dá collido corpo… Que é exactamente innovar?

-En Código Cero vides de apostar por un deseño e unha maquetación interna da vosa revista. Querédelo facer no mesmo sitio onde redactades a información. Este ben pode ser un exemplo de innovación. Non me falas dun produto novo, pero si dun cambio na organización do traballo. Porén, hai casos de innovación galega ben claros que serven para explicalo todo. Pensemos en Inditex ou en Blusens. O primeiro é un bo exemplo de innovación loxística: cunha serie de melloras internas conseguiron que o tempo que se emprega en mudar toda a roupa dunha das súas tendas non vaia alén dos quince días. Blusens, pola súa parte, é un claro caso de innovación en Desenvolvemento (D), non tanto de investigación, aínda que tamén. Por exemplo: os seus responsables lograron que a antena dos seus GPRS non ocupe máis que un botón. Dende o punto de vista loxístico tamén é abondo complexa, xa que unha boa parte dos seus produtos faise no Extremo Oriente, e iso hai que controlalo polo miúdo.

-A innovación vén de onde menos a esperas…

-Si, só se trata de estar cos ollos ben abertos. Persoalmente, hai un caso que me gusta moito, e teño que dicir que apenas inclúe Investigación e Desenvolvemento. Veu da man dun rapaz de Silleda especialmente observador e sen apenas formación de mercado nin tecnolóxica pero que soubo deseñar, primeiro, un aparello para apañar as uvas sen necesidade de empregar tesoiras. Consistía nunha pequena coitela inserida nunha luva con tres dedos. Houbo aí Investigación e Desenvolvemento? Non, non o houbo, pero si que se se xuntaron dous conceptos (a luva e a coitela) para crear un so. Na mesma liña, púxose en marcha tamén en Silleda unha factoría de cigarrillos limpos que tiñan o tacto do cigarros normais pero que incluían unha mestura herbas que non eran dañinas para os pulmóns. Ideais para xente que devecía por deixar de fumar, sobre todo nun tempo, hai agora uns dous anos, en que as restricións se estaban a volver especialmente ríxidas. Isto tamén é innovar: aproveitar circunstancias especialmente restritivas sobre algunha práctica ou produto e ofrecer alternativas. A fin de contas, innovar é un exercicio claro de observación, e ás veces non fai falta ter un departamento de técnicos para acadala.

-Innovar non é o mesmo cá Investigación e o Desenvolvemento (I+D)?

-Toda I+D que chega ó mercado é innovación, pero non toda a innovación é I+D. O 80% das innovacións non requiren I+D. Por exemplo: unha acción innovadora é vender por correo electrónico onde non se adoita a facelo. A iniciativa Lonxanet é un exemplo disto: varias empresas de venda de peixe que se xuntan para facelo na Rede e pór en marcha unha especie de lonxa virtual. A Armería Monterroso segue a mesma liña, pero sen renunciar ó establecemento tradicional e ás canles de venda que coñecen os galegos que nunca se conectaron á Rede. De xeito simultáneo, púxose en marcha a plataforma de venda na Internet. Houbo aí I+D? Non, simplemente mudouse a canle de promoción e distribución. Ou mellor dito: ampliouse até chegar ó mundo enteiro.

-Pero haberá cousas que non se poidan vender pola Rede…

-Na Rede pódese vender absolutamente de todo. Eu teño un fillo celíaco e agradezo especialmente a existencia da Internet, porque doutro xeito me sería imposible facerme con determinados produtos. Olla se hai cousas de todo tipo á venda na Rede que até hai unha empresa que se dedica a vender coartadas para maridos ou donas infieis, deseñadas até no último detalle.

-Volvemos á retomar a pregunta coa que abrimos esta entrevista, pero darlle a volta e ollalo todo dende a outra beira do río: que agardan hoxe en día as empresas da Feuga? Que poden agardar?

-As empresas galegas poden agardar de nós que sigamos a identificar capacidades de Investigación e Desenvolvemento nas universidades para logo achegalas a elas. Xunto coas Oficinas de Transferencia de Resultados de Investigación das tres Universidades de Galicia, constituímos unha porta de entrada para esas capacidades.

"Unha das nosas liñas de actividade máis importante é a de achegar ás empresas a figura do xestor da innovación"

-Hai algunha porta especialmente rápida e doada de cruzar?

-Si, a través de iniciativas como Innova Express, que é un proxecto co que estamos a implantar accións innovadoras xunto cun grupo de sete empresas nun prazo que non vai alén das oito semanas. Nese tempo, o traballo está feito. A nosa intención é que se vexa a utilidade de innovar. Ademais, o prazo abonda para que a empresa saiba se o proxecto lle interesa ou non. Trátase de que a utilidade se vexa canto antes, perante os ollos. Nós limitámonos a guialos e eles deciden logo se seguen ou non.

-Este labor de asesoramento da Feuga, tamén se traduce en axudas para as súas propias iniciativas?

-Nós o que facemos é axudalas a atopar claves para obter financiamento, si, para os seus propios proxectos. Cada pouco tempo facemos roldas deste tipo dende diferentes vías, particularmente co CDTI ó que xa lle temos presentado máis de 40 empresas. Neste senso, temos pensado contratar a alguén aquí que axude estruturar o financiamento de proxectos de I+D+i.

-Como se trazan esas pontes entre as universidades e as empresas? Que métodos se seguen? Trázanse pontes e nada máis, sen estudos previos ou contactos previos?

-Non, o máis habitual é saírlles ó paso ás empresas, co fin de preguntarlles cales son os seus intereses en I+D. Logo, nós axudámoslles a dar con esas capacidades que requiren no eido universitario e nos grupos de investigación. Facemos fondos estudos de sector e sabemos moito dunha firma concreta denantes de visitala. Ou sexa: levamos os deberes feitos.

-A conexión entre universidade e empresa é agora máis doada que hai 25 anos?

-Hai 25 anos a cultura de colaboración era baixa e estaba limitada, mesmo por lei. Non existía legalmente esa posibilidade contacto. Era unha época en que o tópico de campus universitarios de costas ás empresas tiña o estatus de real. Co paso do tempo a situación foi mudando e chegamos a niveis cada vez máis sofisticados de colaboracións como por exemplo as spin-off, que son empresas que xorden dunha matriz, neste caso concreto do eido da universidade e algunha liña de investigación. Para que o entendades: Código Cero é unha spin-off dun programa da Radio Galega no que se falaba de tecnoloxías da información.

-Como se poderían resumir as liñas de investigación da Feuga? Dito doutro xeito: se tivésemos que resumir a Feuga de hoxe e do mañá en catro puntos, cales serían?

-O primeiro punto sería o da divulgación científica. Queremos achegar a ciencia á sociedade e poñer de manifesto a importancia de investigación para a sociedade enteira. Contribuír a espertar vocacións e, polo menos, axudar a que os rapaces nos colexios e nos institutos deixen de confundir ós investigadores cos detectives privados. Ou sexa, que do que se trata é de romper ideas preconcibidas, como a imaxe do científico medio tolo con bata branca ensumido de cheo no seu mundo propio. A segunda liña é a de crear innovación, mellorala e achegala máis ás empresas. A terceira é a da formación, dirixida sobre todo á xestión das actividades innovadoras. A cuarta son as bolsas, ou sexa: a inserción dos titulados.

-Unha entidade como Feuga, polo que levamos falado até o de agora, debe estar máis no mundo ca calquera outra, atenta sempre ó que acontece en materia de I+D, mercados, posibilidades de sectores, tendencias, etc. Dito doutro xeito: non hai alguén na Feuga que se dedique a premer cada segundo no botón de "actualizar"?

-Se cadra do que me falas é da importancia do labor de vixilancia tecnolóxica.

-Se cadra, si.

-Sen ir máis lonxe na Feuga estamos a dar os primeiros pasos neste senso, un eido, o da vixilancia, no que se ten traballado pouco en Galicia e que consiste en deseñar sistemas que axuden a tomar decisións axeitadas na cuestión da I+D. A idea é crear un observatorio, para o que contaremos coa colaboración das universidades e máis do CIS Galicia, e sería algo máis ca un simple observatorio. O traballo desenvolvido seguiría unha metodoloxía baseada en análises de datos máis que de opinións e na extracción de tendencias a raíz deses mesmos datos. A fin de contas, a vixilancia marca tendencias acreditables con información existente. Un informe desta índole pode dicirnos cales son os eidos de patente que se achan en alza ou en declive. O observatorio podería até achegar carteira tecnolóxica.

-Axudaríanos a separar o gran da palla?

-Non só nos axudaría a separar o gran da palla, senón tamén a crear novos grans. Grans con moito valor engadido. Sería importante para os nosos centros de investigación e, en consecuencia, para as empresas galegas. Porén, non teremos unha ferramenta deseñada neste senso até 2009. É xusto dicilo. Levará o seu tempo, posto que hai que recuperar unha chea de terreo perdido.

Para o director da Fundación, todo é susceptible de ser vendido pola Rede

UNHA NOVA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL, PASENIÑO NOS NOSOS FOGARES

MÁIS LIMPA, MÁIS RENDIBLE E, SOBRE TODO, MÁIS PEQUENA. ASÍ É A NANOTECNOLOXÍA, UN EIDO DA CIENCIA NO QUE AS UNIVERSIDADES GALEGAS QUEREN SER LÍDERES OU, POLO MENOS, FOCOS DE INVESTIGACIÓN E DESENVOLVEMENTO [I+D] DE IMPORTANCIA MUNDIAL.

CO GALLO DA IMPORTANTE PRESENZA GALEGA NO VINDEIRO LABORATORIO IBÉRICO DE NANOTECNOLOXÍA [A CIENCIA DO PEQUENO] DE BRAGA, FACEMOS UN REPASO DOS USOS E VANTAXES PARA A SOCIEDADE EN XERAL DESTA INNOVADORA DISCIPLINA

Polo menos, así se fixo saber na Conferencia de Alto Nivel en Nanotecnoloxía que se vén de celebrar en Braga (Portugal) os pasados días e que reuniu a representativos persoeiros españois e portugueses do eido da Sociedade da Información, da ciencia, da investigación e da educación. Por certo que o encontro contou coa presenza da conselleira de Educación e Ordenación Universitaria, Laura Sánchez Piñón, que estivo no evento (precisamente) para compartir os últimos avances no eido da nanotecnoloxía e a súa implicación para a nosa terra.

Ó igual que tódolos asistentes que se achegaron ó devandito relatorio, Piñón puído coñecer de preto o proxecto de construción dun laboratorio ibérico de nanotecnoloxía que se vai habilitar na localidade de Braga, no que traballarán ata 200 científicos e que se constituirá como o primeiro centro de investigación compartido entre España e o país veciño.

Cómpre salientar que neste proxecto de investigación internacional van desenvolver un importante papel os grupos de investigación galegos e portugueses e, neste senso, a máxima responsable da Administración educativa autonómica departiu co ministro luso de Ciencia sobre o que suporá para a eurorexión Galiza-Norte de Portugal contar con este centro, "que estará conectado co resto de centros europeos especializados en nanotecnoloxía e situará á comunidade científica galega á cabeza de Europa".

O director do devandito laboratorio, José Rivas Rey, é profesor do departamento de Física Aplicada da Universidade de Santiago de Compostela e un dos impulsores da Rede NanoTecGalicia, un equipo de investigación formado por dez grupos de traballo en nanociencia que aposta pola integración dos grupos de I+D galegos nos proxectos nacionais e internacionais, así como pola formación de investigadores con coñecementos suficientes para poder crear empresas especializadas en aspectos concretos en nanotecnoloxía.

Este proxecto de investigación internacional tamén abranguerá I+D de fronteira a partir das áreas existentes entre España e Portugal e as restantes áreas que se constitúan coa finalidade de

A conselleira de Educación na súa visita á Conferencia de Alto Nivel en Nanotecnoloxía en Braga

atraer a científicos internacionais de primeiro nivel, de xeito que sexa unha referencia en Europa e no mundo, confirmando a potencialidade das políticas nacionais para contribuír á vertebración do Espazo Europeo de Investigación, segundo apuntou a Xunta.

Confírmase así a peculiaridade deste centro, no que están implicados o mundo científico, político e empresarial, o que dá conta da súa transcendencia.

MÁIS DE 1.200 MERCADOS TECNOLÓXICOS EN TODO O MUNDO

Neste contexto, os responsables europeos do mundo científico, que subliñaron o potencial e os óptimos resultados da investigación comunitaria, salientaron a importancia de crear un núcleo ibérico de investigación en nanotecnoloxía para atraer investigadores doutros países así como investimento de Asia e América. Segundo as últimas estatísticas, tal e como indicou a comisaria europea de Sociedade da Información e Medios de Comunicación, no mundo existen actualmente máis de 1.200 mercados nanotecnolóxicos e o medre económico deste sector é tres veces superior ao incremento global da economía en Europa.

"A nanotecnoloxía constitúe unha revolución científica e tecnolóxica baseada na capacidade de medir, manipular e organizar a materia a escala de nanómetro"

Aparello de nanotecnoloxía visto en Flickr no caderno de Phoenixdiaz.

A nanotecnoloxía constitúe unha revolución científica e tecnolóxica baseada na capacidade recente de medir, manipular e organizar a materia á escala do nanometro, o que supón poder traballar con obxectos dun tamaño comprendido entre 1 e 100 diámetros atómicos, coas consecuintes posibilidades de aplicación, valor engadido e rápida tradución a dispositivos e bens de consumo.

Así, empresas punteiras en nanociencia e nanoelectrónica xa teñen no mercado innovadores produtos desenvolvidos con nanotécnicas: desde pantallas e displays que poden pregarse ata pezas clave da industria automobilística no camiño cara o coche intelixente, así como aplicacións no mundo da saúde que revolucionarán os avances en diagnósticos e elaboración de medicamentos. Entre os vindeiros proxectos innovadores neste eido cómpre salientar técnicas para o control de alimentos, implantes para recuperar

parte da visión en caso de cegueira, novos aparatos cardiovasculares e a aplicación da nanotécnica na trazabilidade de produtos alimentarios como o viño.

Os comisarios europeos destacaron igualmente que as empresas dos estados membros son punteiras no mundo en innovación da produción automobilística e en novos mercados de telefonía móbil, entre outros sectores. A nanotecnoloxía incrementará notablemente as opcións de emprego na Unión Europea: só no sector automobilístico medrará en 600.000 o número de empregados. Neste senso, os participantes nesta conferencia salientaron que o laboratorio ibérico de Braga será crucial para a creación dun espazo onde Europa liderará a investigación nanotecnolóxica.

NANOTECNOLOXÍA PARA TODOS [CHAVES PARA ENTENDELA DENDE FÓRA DOS LABORATORIOS]

A ciencia do pequeno, que probablemente é difícil de enxergar para todos aqueles que só estamos adoitamos a crer no que nos entra a través dos ollos, pode ser presentada e divulgada como calquera outra materia ou proxecto: a través do "que", o "para que", o "cando" e o "onde".

Comezamos:

• **Que.** A nanotecnoloxía é o conxunto de técnicas multidisciplinares que se empregan para manipular a materia a escala de átomos e moléculas. Cómpre deixar de lado, polo tanto, os tamaños das cousas cos que estamos familiarizados e tomar conciencia de que os obxectos non son máis fortes e resistentes por ser grandes… máis ben o contrario. O prefixo "nano" fai referencia á milmillonésima parte dun metro. Segundo apunta un informe presentado en Santiago de Compostela hai uns meses (Nanotecnoloxía: A revolución industrial do século XIX, elaborado por Future Trends Forum) para comprender o potencial desta tecnoloxía é fundamental saber que as propiedades da materia mudan a escala nanométrica: referímonos á condutividade eléctrica, a cor, a resistencia, a elasticidade, a reactividade; entre outras propiedades, compórtanse de xeito distinto ca nos mesmos elementos a maior escala.

• **Onde**. Ser referentes en investigación en nanotecnoloxía é un dos grandes obxectivos das Universidades galegas. Malia todo, Europa fica nun segundo plano con respecto ó que acontece dende hai anos en Estados Unidos e Xapón, onde o sector privado achega unha boa parte dos orzamentos para diferentes proxectos. En Europa, pola contra, segue a ser sector público o que lidera os investimentos.

> "As investigacións en nanotecnoloxía poden ser aplicadas en múltiples eidos da industria como a electrónica ou a medicina".

• **Para que**. As investigacións en nanotecnoloxía poden ser aplicadas en múltiples eidos da industria, como a electrónica, o deseño de materiais con novas propiedades, a enerxía ou a medicina. Se cadra, é na medicina onde máis tarden en chegar as vantaxes da ciencia do pequeno, porque está suxeita a maiores regulacións, pero nos outros sectores o efecto "nanotecnoloxía" xa se está comezando a notar. Por exemplo: existen materiais desta índole que se empregan en cosméticos (que, segundo apuntan os expertos, son máis eficaces e protectores) ou en obxectos como raquetas de tenis máis flexibles e que aturan mellor o uso cotián ou lentes que non se raian. A medio prazo, sinala o grupo FTF, asistiremos a unha aceleración do proceso que, máis ou menos nunha década, desembocará no que xa chaman a "revolución industrial do século XXI", un futuro onde poderemos coñecer de primeira man o estado dos alimentos a través da cor dos envases ou no que por fin se converterán nunha realidade e (tamén) nunha opción competitiva os vehículos que corren con hidróxeno, grazas ós tanques tratados con nanotecnoloxía. Asemade, a investigación en doenzas graves como o cancro recibirá un importante pulo, e até poderemos falar de computadores que operan do mesmo xeito có tecido orgánico.

• **Cando.** Como dixemos máis arriba, a previsión é que a "nova revolución industrial" chegue nun prazo de cinco a dez anos. Probablemente, se Galiza recibe apoios abondo do eido público e do privado (para iso se presentou o devandito informe, tamén, para que os que estean en disposición de apoiar, apoien), non teremos que agardar máis cós países máis avanzados en I+D para entrar a formar parte do dito proceso. Ó cabo dese tempo, din os autores do dito informe de Future Trends Forum, a nanotecnoloxía irá abríndose camiño en moitos sectores clave da economía, chegando a deixar fonda pegada na fabricación do 15% dos produtos do mercado. No outono do ano pasado, a ciencia do pequeno acadaba xa unha facturación de máis 200.000 millóns de dólares, e iso que estamos a falar dunha área de investigación ou sector que está a dar os seus primeiros froitos.

Coma quen di.

CHÉVERE RECUPEROU O ESPÍRITO DO TEATRO CIENTÍFICO PARA FALAR DA CIENCIA DO MIÚDO

Á Semana da Ciencia 2007 en Galiza (que non é propiamente unha semana pero si que trata abondo sobre ciencia) aínda lle quedaba un aquel de combustible mentres se escribía isto. Nos pasados días, nos que as rúas das principais cidades galegas se viron cheas de ciencia e tecnoloxía, foi posible visitar diversas exposicións ou mesmo acudir á representacións teatrais relacionadas co eido. Concretamente, foi posible acudir á escenificación da obra *Alá no fondo hai sitio abondo* do grupo Chévere, tamén coñecida como "unha aproximación ó mundo da nanotecnoloxía". A representación desta peza, feita expresamente para conmemorar a Semana da Ciencia da Galiza e para recuperar vellos métodos de divulgación científica (sobre as táboas, compartindo os científicos os camerinos con artistas de toda índole), tivo lugar en museos de diversas cidades galegas.

Actuación do grupo Chévere interpretando a obra: *Alá no fondo hai sitio abondo*.

A obra, dirixida sobre todo ós máis novos (nenas e nenos de 8 a 11 anos) co fin de espertar vocacións científicas, xirou arredor da divulgación da nanotecnoloxía -a ciencia do miúdo. Nos días previos á súa estrea, Chévere cualificouna de proposta anovadora dende dous puntos de vista: dende o da temática (moi de actualidade) e dende o do enfoque escollido, o dunha representación teatral en si mesma. A fin de contas, non é moi habitual que se aposte por este tipo de maridaxe artístico-científico.

Segundo Kesús Ron (membro de Chévere), a peza Alá no Fondo hai sitio abondo non só abre novos camiños expresivos no teatro galego senón tamén nas propias canles de comunicación que unen á comunidade científica co resto da sociedade, canles que fican hoxe en día atoradas por algunha que outra complexidade lingüística e unha vontade de entendemento mutuo que foi perdendo pulo.

"A obra", sinalou Kesús Ron, "é un convite a entender que sempre hai máis do que vemos a simple vista, e que alá no Fondo da habitación hai unha chea de posibilidades".

A estrea foi na Coruña, na Casa das Ciencias, o pasado 10 de novembro. Logo comezou a xira por Lugo, Vigo e, máis tarde, Ourense (o 1 de decembro).

Máis información en www.semanadaciencia.org.

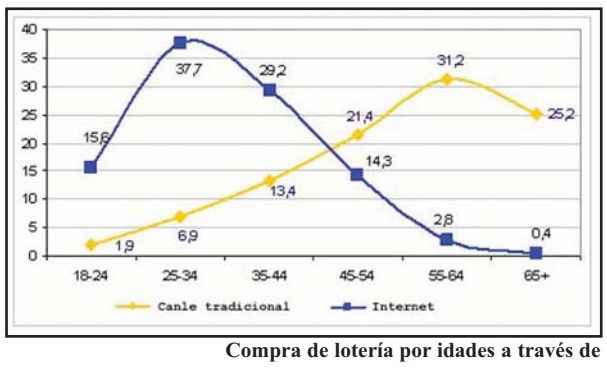
DISPÁRASE O NÚMERO DE COMPRADORES DE LOTERÍA DE NADAL POR INTERNET

MÁIS DA METADE DOS GALEGOS QUE MERCA DÉCIMOS EN LIÑA TEN MENOS DE 34 ANOS

A empresa de xestión de loterías e apostas por Internet, **Ventura24**, vén de presentar a terceira edición dun estudo de tendencias sociais na adquisición de lotería e hábitos dos compradores denominado Lotería de Nadal 2007. Este informe amosa o constante avance de Internet como canle de compra de lotería e compara os perfiles e os hábitos de aqueles que a mercan a través da Rede e os que o fan seguindo o método tradicional, é dicir: encargándolles números aos curmáns que viven fóra do comunidade, indo á Coruña a mercala na Favorita *"que sempre toca"* ou enganchando un número feo a última hora no bar da esquina, *"non vaia ser o demo"*.

Segundo as conclusións acadadas polos investigadores encargados do proxecto, "o número de xogadores de lotería de Nadal por Internet segue a medrar", de xeito que xa son sete de cada dez os compradores que adquiriron os seus números por esta canle por vez primeira.

Se o retrato do mercador habitual de lotería correspóndese cun varón de máis de 55 anos que gasta 58 euros ó ano, **o "*internauta loteiro*" adoita a ser un varón de entre 25 e 34 anos que non gasta menos de 70 euros**. Agora ben, os dous de perfiles de compradores coinciden no seguinte: prefiren xogar décimos no tanto de participacións e compran os seus números en decembro e incluso na mesma semana do sorteo.



Compra de lotería por idades a través de Internet e a canle tradicional

No tocante ás mulleres, o número delas que adquire lotería de Nadal é un pouco inferior ó dos homes en ámbalas dúas canles, pero increméntase cada ano e gastan moito máis ca eles nestas compras. A porcentaxe de compradoras pola canle tradicional e Internet é de 45 por cento e do 42 por cento, respectivamente.

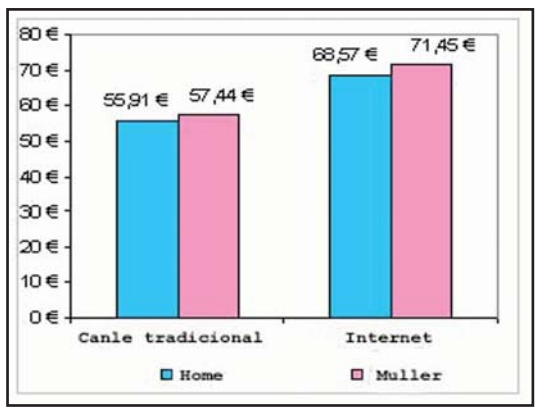
"A comodidade é o principal atractivo que ven os compradores na canle Internet", así o recoñecen tres de cada dez internautas á hora de valorar as razóns que os levan a adquirir lotería de Nadal pola Rede; séguelle en importancia a variedade de números, a novidade do servizo e a posibilidade de seren informados dos resultados obtidos.

O PERFIL DO COMPRADOR GALEGO

A idade do comprador galego é moi semellante á da media nacional e, tamén en Galiza, hai máis compradores que compradoras. A través da canle tradicional a meirande parte dos compradores (54,3%) ten máis de 55 anos, mentres que os que o fan pola Rede son mozos de menos de 34 anos (52,6 por cento).

Coma no resto de España, as mulleres galegas gastan algo máis cós homes. Deste xeito, na canle tradicional as mulleres gastan 54 euros e os homes 51. En Internet, as galegas gastan 64 euros e os homes 61 euros de media.

Á hora de adquirir lotería, algúns galegos teñen preferencia por números de certas provincias (así o manifestan 4 de cada 10 internautas) debido sobre todo a ligazóns sentimentais que os unen coa zona ou por proximidade á administración (no caso dos que mercan os boletos de xeito tradicional).



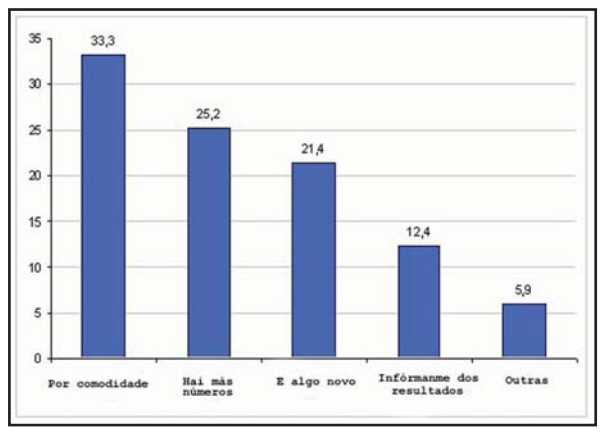
Distribución de compradores de lotería por sexo e tipo de canle.

No referente ó gasto medio, non estamos entre as comunidades que menos gastan (referíndonos sobre todo ás adquisicións en liña), que son Navarra, A Rioxa e Cantabria pero tampouco entre as que máis desembolsan neste tipo de apostas, que son Madrid (94,45 euros por persoa), Cataluña (76,24 euros por persoa) e Castela e León, que gasta de media uns 74,70 euros por internauta que adquire décimos a través da Rede.

O IMÁN DE INTERNET: CADA ANO MÁIS COMPRADORES A PREFIREN

Ano tras ano increméntase a compra de lotería a través de Internet, a confianza na Rede multiplícase e, segundo pon de manifesto o estudo, os que escollen esta canle concentran nela o meirande gasto. Seis de cada dez compradores en liña adquiren "a metade" (42,1 por cento) ou "case toda" (22,4 por cento) a súa lotería a través desta canle.

Sete de cada dez compradores de lotería a través de Internet (72,3 por cento) adquiren esta ano os seus números por esta canle por primeira vez. Esta porcentaxe increméntase cos anos (27,5 por cento dende 2005).



Motivos que levan ós internautas a adquirir lotería por Internet

A comodidade é o principal atractivo que ven os compradores na canle Internet. Así o recoñecen tres de cada dez (33,3 por cento) á hora de valorar as razóns que os impulsaron a adquirir lotería de Nadal por Internet. Séguenlle en importancia a variedade de números, a novidade do servizo e a posibilidade de seren informados dos resultados obtidos.

A Rede é a principal fonte de información á hora de dar a coñecer a posibilidade de comprar nesta canle a Lotería de Nadal. Seis de cada dez coñecen este servizo a través dos buscadores e o boca a boca. Vai logo en importancia a publicidade en liña (27,3 por cento) e a prensa por Internet (5,5 por cento).

Nove de cada dez compradores (88,3 por cento) afirman sentirse moi satisfeitos, e por elo repetirán a súa compra de lotería por Internet. Nos últimos dous anos incrementouse un 70 por cento o número de xogadores que adquiren a súa lotería só por Internet e dous de cada dez (20,6 por cento) adquiren os seus números exclusivamente a través de Internet.

As comunidadesa autónomas que máis gastan en lotería son Madrid, Cataluña e Castela e León. . As que menos gastan son Navarra, A Rioxa e Cantabria.

O estudo levado a cabo por Ventura24.es amosa que catro de cada dez compradores prefiren os décimos dalgunha provincia determinada.

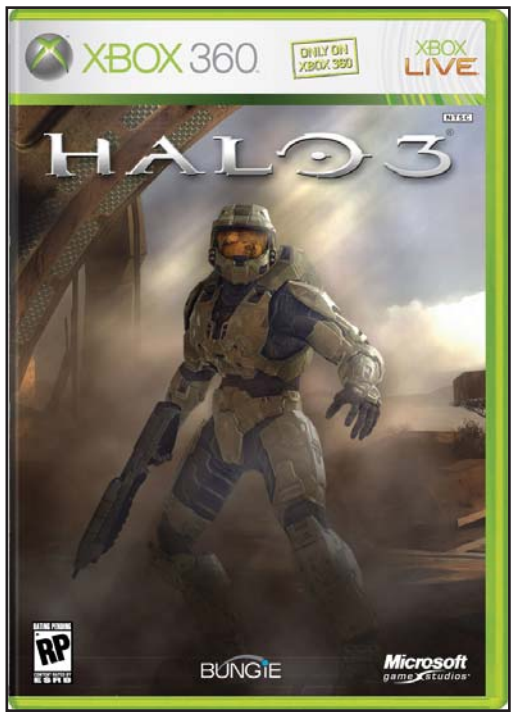
Ser el diario de edición única con más difusión en Galicia, se llama fidelidad.
Conseguir que más de un tercio de su tirada lo sea por suscripción, se llama fidelidad.
Cumplir 130 años y ser el cuarto diario más antiguo de España, se llama alta fidelidad.
En El Correo Gallego trabajamos cada día para seguir mereciéndola.

El Correo Gallego

GCG 130 AÑOS
GRUPOCORREOGALLEGO

MÁIS CA UN XOGO, UN FENÓMENO SOCIAL.

O HALO 3 REVOLUCIONA AS CONSOLAS, OS TORNEOS DE CIBER ATLETAS E (TAMÉN) OS INGRESOS DE MICROSOFT



Nas tendas españolas fixo acto de presenza hai unhas cantas semanas a última entrega do videoxogo Halo, só dispoñible (polo de agora) para Xbox 360, e, de entre todas as conclusións que se poden tirar dos seus segredos máis ou menos agochados, hai unha da que semella axeitado termar nestes días previos ó Nadal: tanto a crítica especializada como unha boa parte dos seareiros seguen a coincidir en que o xogo responde a moitas das expectativas. Neste senso, semella que o produto desenvolvido por Bungie (até hai uns días, filial de Microsoft) está a dar no cravo tanto nas prestacións audiovisuais da Xbox 360 como no que atinxe ó aproveitamento da potencia da Internet co obxectivo de amosar unhas completas opcións multixogador. Dito doutro xeito: xa hai unha boa cantidade de afeccionados que andan a rabuñar minutos ó longo da súa xornada para poñerse perante a consola. Alén disto, hai que recoñecer que a ledicia de uns soe ser o descontento de outros, e que ninguén se engane: canto máis nos enganchemos ó Halo 3, máis desatendidos teremos ós que nos rodean. Así que aproveitamos este artigo para lanzar o seguinte consello: xogar está moi ben, pero con moderación.

O xogo caracterízase por ofrecerlle un espírito de aventura constante ós xogadores.

En certa maneira, o xogo da alianza acabada de crebar entre Bungie e Microsoft ten unha boa cantidade de probabilidades ó seu favor para converterse no obxecto prezado do Nadal para unha chea de nenos, mozos e non tan mozos. Ou sexa: o primeiro que lles veña á boca cando alguén lles faga a pregunta pola que devecen (coma se o tiveran na boca preparado para saír): "E que che gustaría que che caese na árbore estas festas?"

Amais de polo dito, o Halo 3 volve estar estes días de actualidade pola posta en marcha de diferentes torneos que, co gallo de sacarlle partido ó xogo, inclúen premios en cartos de até un millón de dólares. Por exemplo, o que vai organizar en Dallas (nos Estados Unidos) a Liga Profesional de Ciberatletas (**www.thecpl.com**), desafiando a seareiros do Halo 3 de todo o mundo e ofrecendo a devandita cifra ó máis hábil de todos eles.

O ciber torneo desenvolverase entre o 18 e o 22 de decembro e terá un máximo de 256 participantes, polo que será difícil que haxa presenza galega, ó haber poucas prazas (relativamente falando). Sexa como sexa, aquí incluímos o sitio exacto para formalizar a inscrición, non vaia ser que haxa algún galego ou galega en disposición de acudir e traer para a nosa terra a medalla de ouro da competición: **www.thecpl.com/?p=1868.**

Un produto completo, segundo os críticos

Volvendo ó tema das opinións vertidas sobre o xogo en cuestión, dicir que a crítica internacional foi unánime ó longo dos días pasados, situándoo como o mellor da súa categoría até o día de hoxe, de xeito que dende GamePro comentan que é "o produto para as consolas máis completo" ó que nunca xogaron; en Ars Technica salientan amais diso a narración do xogo, o deseño dos distintos niveis, as novas armas e vehículos e os inimigos (tanto en deseño como en intelixencia artificial); en IGN chegan a afirmar que "é difícil discutir o feito de que o produto Halo 3 é o xogo máis completo dispoñible para calquera consola"; dende 1Up destacan sobremaneira as funcións de compartir capturas de pantalla, gravacións de partidas, configuracións do xogo e mapas e aseguran que o Halo 3 permite diversión durante semanas ou meses; e dende Shack News non quedan atrás o soster que Bungie "superou calquera expectación razoable" para achegar a máis completa oferta multixogador posible.

Case nada.

> A creación de Bungie semella estar dando no cravo e desatando boas críticas de xogadores internacionais.

Co videoxogo Halo 3, tan agardado el, estivo a pasar ó longo do pasado mes de setembro o mesmo ca con outros produtos (libros, filmes, xogos) igualmente agardados: o menos interesante deles era en realidade o argumento. Sexa como

Aparecendo na Internet antes do seu lanzamento oficial

Días antes do lanzamento oficial do agardado xogo Halo 3, que será o título que sen dúbida dará un importante pulo á plataforma Xbox 360, Microsoft e Bungie déronse de cheo cos típicos atrancos no mercado debidos á piratería. Así, nos pasados días algún "desconsiderado" subiu a YouTube un vídeo de seis minutos cea escena final do xogo e agora parece que hai unha copia ilegal circulando pola Rede.

Pero o xogo non só se estivo a filtrar antes do seu lanzamento a través da Internet, senón que mesmo unha tenda de Reino Unido non respectou a data de lanzamento, e o puxo á venda prematuramente, polo que non debe de sorprender que nas páxinas webs de poxas xurdiran unidades orixinal á venda (aínda que a prezos elevados).

Parece que as unidades británicas son as que provocaron a filtración á Rede do xogo, pois a copia que circula é da versión PAL (europea) e, aínda que algúns dos ficheiros que circulan pola Internet son fakes (non son realmente o xogo), a copia de 7,2 Gb acreditada por un grupo chamada Paradogs parece real.

sexa, dicimos nós que haberá que falar algo del, do seu contido: neste terceiro capítulo da triloxía, o Xefe Mestre volve para pórlle fin á liorta entre as diferentes razas que concorren no videoxogo (os Covenant, os Flood e máis os humanos) cara a un final que a casa responsable do produto non dubidou xa en cualificar de "dramático e trepidante".

Cifras e máis cifras

Con isto, para os que non teñan constancia de en que consiste Halo 3, podemos ir xa abrindo a porta da maré de datos sobre o que poderíamos chamar "o fenómeno Harry Potter dos videoxogos" (de feito, para Shane Kim, vicepresidente de Microsoft Games, a saída ó mercado do xogo é igual de importante cós lanzamentos do mago adolescente ou de Star Wars).

E algo de "fenómeno" debe ter un produto que a raíz das dúas entregas previas chegou a 14,5 millóns persoas de todo o mundo, dando lugar, amais diso, a un rexistro de tempo de xogo en absoluto desprezable: 650 millóns de horas de acción multixogador en Xbox Live, que é a plataforma que Microsoft (a casa responsable da Xbox) puxo en marcha para ampliar as posibilidades de participación da consola vía a Rede.

Por outra banda, estamos a falar dunha proposta que xorde cun importante poder de convocatoria. Non en van, en Norteamérica, nos meses previos á saída oficial ó mercado do videoxogo, contabilizáronse até un millón de reservas, a cifra máis alta de solicitudes rexistrada dende a aparición do primeiro do videoxogo.

Polo que respecta a cifras máis recentes, dicir que o produto en cuestión -xunto co novo sistema operativo Vista- converteuse nos meses de outubro e novembro na gran achega de combustible para os ingresos de Microsoft, que medraron nun 27 % situándose nos 13.800 millóns de dólares, un crecemento que non se experimentaba na multinacional de Redmond dende 1999.

Ademais, o Halo 3 é en boa medida culpable da revolución nas vendas acontecida no eido dos videoxogos a nivel mundial e no mes de outubro, no que se acadou unha cifra de ingresos en absoluto desprezable: de 1.100 millóns de dólares, un 73% máis ca no mesmo mes do ano pasado, medre que estivo encabezado polo xogo épico de Bungie e Microsoft, do que se puxeron á venda ó longo dese mes até 434 millóns de copias nos Estados Unidos, segundo datos de mercado da consultora NPD.

Unha película en preparación

Mais a cousa non remata aí. Como calquera fenómeno de masas que se prece, xa está a derivar cara a súa explotación cinematográfica (hai un proxecto de franquicia en marcha para a gran pantalla). Ademais diso, tense xerado todo tipo de merchandising, como por exemplo puchas de béisbol (que xa se teñen visto un pouco pola nosa terra, non só servindo de indumentaria de uso cotiá no eido da construción e a albanelería, aínda que tamén), libros, cómics, material diverso para o Entroido ou para festas de aniversario.

En fin, que o temos entre mans é un novo caso de labor de marketing ben deseñado e con obxectivos ben claros. Mais, a pregunta que nos podemos facer agora é: realmente a calidade da produto está a altura da repercusión xerada? Pois a este respecto o lóxico é que haxa todo tipo de opinións, sobre todo se eliximos para unha enquisa a xente que xoga e a xente que non xoga nas consolas. Evidentemente, os segundos xa están a dicir que Halo 3 é lixo e nada máis. Loitas sen fin contra hordas extraterrestres co obxectivo imposible de salvar o mundo e violencia a esgalla.

Pero, ai, se visitamos os foros o ben as comunidades de usuarios de videoxogos de todo o mundo (e hai unha chea de las, e de Halo 3 semella que xorden de até debaixo das pedras) vemos que a cousa muda, e tanto, como diximos ó principio deste texto.

A Microsoft coa súa consola Xbox (que é a man, sendo a luva o xogo Halo 3) e a casa responsable do deseño do xogo, Bungie (que lle dedicou tres anos de traballo), semella que non lles abonda co éxito acadado, e o produto é un xeito de meterse a mantenta en novos fregados, tanto no que se refire a posibilidade de emprego ou número de usuarios como en influenza social. Esta aventura épica vén así cunha serie de incorporacións que foron motivo de fonda especulación na Rede, antes e mesmo despois da data prevista para a estrea do produto, o pasado 26 de setembro coa súa cita no mundo.

Este é resumido o parte de novas vantaxes:

• Deseño evolucionado. Efectos visuais de alta definición e nova xeración. Intelixencia Artificial mellorada. Motor de iluminación en tempo real mellorado. Novas armas, novos personaxes e novos desafíos.

• Experiencia sen precedentes. En xeral, sinala Microsoft, todas estas melloras brindan ó xogador unha "experiencia incomparable" e, en último termo, dan vida a unha historia aínda máis atractiva e fascinante.

• O modo cooperativo aplicado ó modo campaña é sen dúbida un dos puntos que máis interese esperta na comunidade seareira. Isto viuse acrecentado pola actitude de reserva de Bungie, que ía achegando datos que máis que resolver dúbidas deixaban máis marxe para outras preguntas. Coma caixas que ocultan outras caixas. Finalmente, puidemos saber que até catro xogadores poderán loitar de xeito cooperativo, a nivel local e máis en liña en Xbox Live.

• Halo 3 supón a fin da saga, pero non do Mestre Xefe, que seguirá en contacto directo cos seareiros noutros produtos e actividades, como por exemplo a través doutra nova saga, a Halo Wars, de chegada inminente.

• Bungie, a casa responsable do desenvolvemento, está a traballar neste intre con Peter Jackson, director de O señor dos aneis, en novos produtos paralelos que completen á dita triloxía.

Proposta de casamento

A principios de novembro o xogo Halo 3 serviu para que o xogador Moviesign, botando unha partida con varios amigos entre os que se atopaba a súa moza Furtive Penguin, levase á súa compañeira até un lugar onde supostamente estaría unha espada de enerxía e no que realmente había unha serie de armas colocadas de maneira que formaban a pregunta "Marry Me?", ou sexa, "queres casar comigo?".

Estariamos pois ante a primeira proposta de matrimonio no xogo en rede de máis éxito para Xbox 360 e a parella que actualmente vive en Chicago aínda no puxo data ó seu enlace, aínda que a moza asegurou que están "agardando para ver cal é a data de lanzamento do vindeiro xogo de Halo" para evitar conflitos.

A romántica proposta, en vivo

GUITAR HERO III. (REDOCTANE) XBOX 360, WII, PS2, PS3

Unha das alegrías máis importantes no apartado lúdico destas consolas de hoxe en día leva nome de guitarra… de heroe de guitarra. O Guitar Hero, a maneira máis sinxela de subir a un escenario para vivir en primeira persoa como é ser unha estrela do rock and roll!. O Guitar Hero chega xa a súa terceira edición: Legends of Rock.

Despois do éxito das dúas primeiras entregas e da edición especial dedicada os anos 80, as xentes de Redoctane e Activision confían en que esta terceira edición multiplataforma teña a mesma aceptación.

Avalado por guitarristas da talla de Slash (Guns and roses) que incluso empresta a súa fasquía como imaxe de marca do Guitar Hero 3, este xogo promete satisfacer abondo as arelas de música dos milleiros de usuarios que xa teñen na súa casa o mando guitarra… a Gibson imprescindible para gozar do pracer de tocar con Nirvana, Os Rolling Stones e moitos dos millares grupos de rock da historia.

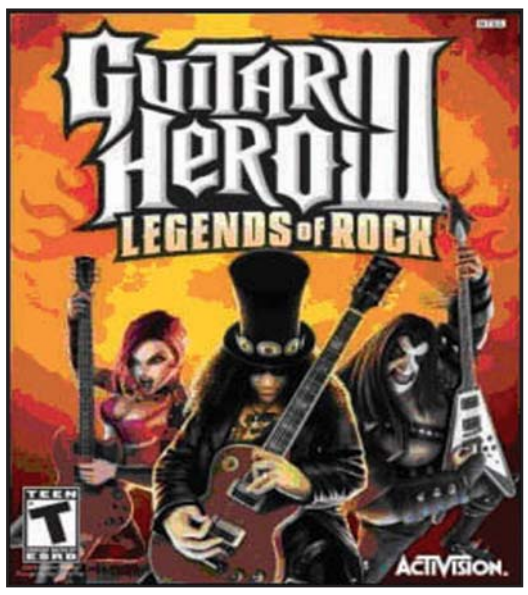
Está dispoñible xa para as plataformas Wii, Xbox e PS2 e PS3.

Os responsables de Activision xa avisaron de que a demanda deste xogo e tal que non están seguros de poder satisfacer a todos os que o queiran ter na casa… así que hai que bulir cara ás tendas.

Nas novidades desta volta atopamos por exemplo a un grupo español, Heroes del silencio que inclúen o seu éxito Avalancha entre a listaxe de temas a completar.

Esta é unha das listaxes de temas dispoñibles xa para o xogo, que prometeu tamén facer unha serie de temas descargables para as consolas que inclúan conexión a Internet e disco duro:

- Same Old Song and Dance (de Aerosmith)
- Helicopter (de Bloc Party)
- Stricken (de Disturbed)



- Monsters (de Matchbook Romance)
- Before I Forget (de Slipknot)
- Kool Thing (de Sonic Youth)
- When You Were Young (de The Killers)
- Devil Went Down to Georgia (de Charlie Daniels Band)
- Sunshine of Your Love (de Cream)
- Holiday in Cambodia (de Dead Kennedys)
- Cliffs of Dover (de Eric Johnson)
- Hit Me with Your Best Shot (de Pat Benetar)
- Black Magic Woman (de Santana)
- Story of My Life (de Social Distortion)
- Pride and Joy (de Stevie Ray Vaughn)
- The Seeker (de The Who)
- Black Sunshine (de White Zombie)

Outra das novidades a ter en conta para esta nova edición do Guitar Hero reside na gran cantidade de acordos ós que chegaron para ofrecer máis realismo a cada un dos segundos que pasas coa túa consola. Un exemplo: s publicación especializada Alternative press, ou Decibel, ou mesmo Guitar Player aparecen no xogo… e a túa face pode saír nunha das súas portadas se estás acertado coa secuencia de teclas… azul… amarelo, verde, vermello… Rock and Roll.

O prezo desta edición do xogo rolda os cincuenta euros. Coa guitarra estará entre os setenta e os cen. Neste aspecto, cómpre salientar o traballo referente a estes novos interfaces… as guitarras son chulísimas. Non vos perdades as fotos.

TIME CRISIS 4. (NAMCO). PS3.

Time crisis é sen dúbida un dos títulos de xogos para máquinas recreativas (Das de meter peso) máis importantes. De seguro que xa tendes deixado algunha vez que outra os teus cartos soltos no peto no interior do cafetín das moedas deste monstro que copaba sempre os mellores lugares das salas de máquinas. E é que esta máquina superaba con moito as sensación producidas por calquera outra das presentes.

Unha pantalla dupla, dun tamaño considerable, cun son espectacular que acompañaba perfectamente a acción e, sobre todo… moitos tiros.

Time Crisis ten xa preparada a secuela número catro para o mundo das consolas. Concretamente será a PS3 de SONY a destinataria deste traballo de NAMCO.

A súa saída está prevista para finais deste ano… polo que en breves días estará xa dispoñible.

As novidades anunciadas non fan máis que facer medrar as esperanzas para os seareiros da saga. Por exemplo, o seu novo controlador GUN CON 3 (a pistola), un elemento completamente renovado ás esixencias desta entrega. O modo GUN FPS permitirá o xogador moverse ceibe polos diferentes escenarios (isto é novo ?) manexando o xogador cun dos dous joysticks que leva incorporados na arma (isto tamén ?).

Teremos tamén a posibilidade de xogar ó modo tradicional… disparo… agáchome e continuo (Bang!). Cunha miúda variación, que eu chamaría "mellora" e que é a posibilidade de levar as dúas GUN CON á mesma vez, o máis puro estilo KItaNo.

Aínda que non tivemos a oportunidade de probar o Time Crisis 4, os vídeos auguran boas horas de diversión. En decembro nas tendas.

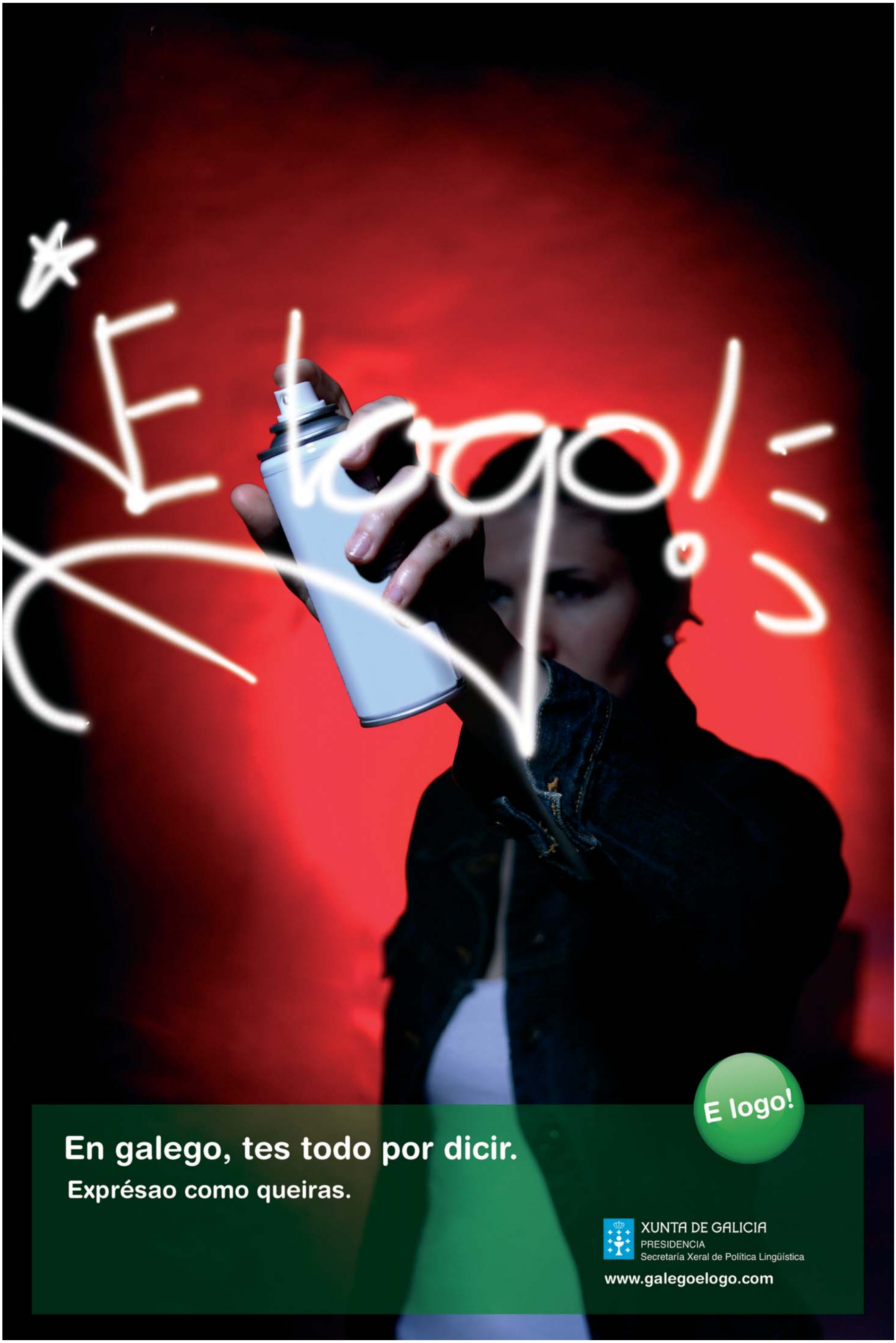
LEGO STAR WARS "THE COMPLETE SAGA". NDS.

Hai parellas que pegan. E o caso de Lego e Star Wars é un bo exemplo. Ver a recreación informática que transforma os personaxes de George Lucas en pequenos bonecos de pezas é todo un éxito. Xa son moitos os programas que explotan este aspecto e para PC e para consola temos boas oportunidades de divertirnos coleccionando as pequenas pezas convertibles en puntos.

A Nintendo DS quere ser algo máis có novo centro de adestramento intelectual para os seus usuarios, e pretende facer da pequena consola o centro de lecer das espadas láser.

Así, con esta premisa, e co espírito de concentrar nun mesmo xogo a saga completa das películas (seis en total), nace esta edición The complete Saga. Un xogo desenvolvido por Traveller´s Tales e producido, como non, por Lucas Arts.

A DS tirará partido do seu Touch control para o manexo dos personaxes e o argumento, como podedes, imaxinar remítenos ós guións orixinais das películas Star Wars.


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

Rías Baixas Turismo

DEPUTACION DE PONTEVEDRA

Compromiso de Calidad Turística

Rías Baixas un destino para soñar

Gane 10 estancias en las Rías Baixas

Nombre: _____ Apellidos: _____ Edad: ____ Teléfono: _____

Localidad: _____ C.P. _____ E-mail: _____

¿Ha visitado alguna vez la provincia de Pontevedra?

☐ SI ¿Qué es lo que más le gustó? _____

☐ NO ¿Cuándo tiene previsto hacerlo? _____

Envíenos este cupón relleno por correo postal o entréguelo en el Centro de Atención al Turista de Turismo Rías Baixas. Pza. Sta. María, s/n - 36071 Pontevedra y **participará en el sorteo de 10 estancias de 5 días en establecimientos hoteleros (Balneario, Hotel o Casa Rural) de la provincia de Pontevedra.**
El sorteo tendrá lugar el 30/03/2008. Bases completas en la web www.riasbaixas.org

De acuerdo con lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999 del 13 de diciembre de protección de datos de carácter personal, le informamos que los datos incorporados al presente documento serán tratados de forma confidencial y pasarán a formar parte de un fichero con datos de carácter personal, cuyo responsable es el O.A.L. Turismo Rías Baixas con domicilio en Pza. Sta. María, s/n, 36071 PONTEVEDRA, donde Vd. podrá ejercitar, en todo momento, los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.