REVISTA DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA_ NÚMERO 59, XANEIRO-FEBREIRO 2008.

Código Cero

WWW.CODIGOCERO.COM

O CLÚSTER TIC, MÁIS PRETO

O SECTOR TECNOLÓXICO GALEGO ACHEGA O OMBREIRO

IRLANDA E GALIZA

AS SEMELLANZAS REMATAN ONDE COMEZA A REDE

AS MULLERES DO RURAL PIDEN MÁIS E MELLORES REDES

AINTERNET, DIN, É FUNDAMENTAL PARA ESTAR NO MUNDO

BOSQUEVIRTUAL .COM

LOITANDO POLA NATUREZA DENDE INTERNET

OS MÓBILES QUE NOS CAMBIARON A VIDA

INCOMUNICACIÓN EN TROQUES DE COMUNICACIÓN

SUCESOS

"Víñame tan perfecta, que rematei de punteirolo"

Lesiónase na casa vendo o partido do seu equipo.

chega a nova **televisión dixital por fibra óptica de R**

- imaxe e son coa calidade da fibra óptica
- máis de 100 canles, con novos contidos e radio dixital
- máxima interactividade, con miniguía de programación, avisos de programas...
- o mellor cine de estrea, a Liga e a Copa do Rei

televisión dixital por fibra óptica R

infórmate gratis no 1445 mundo-R.com

NESTE NÚMERO...

As empresas, coma as persoas, búscanse entre elas, establecen alianzas e, no caso de necesitalo, danse moral, directa ou indirectamente. Isto que é aplicable ás firmas de calquera sector, semella máis válido aínda para un eido como o tecnolóxico, onde todo se fai cada día e hai que pelexar contra unha chea de termos estraños, multinacionais, monopolios, etc. No caso de Galiza, ó non ter unha forte raizame no espazo dixital, a colaboración entre unhas e outras aínda é máis necesaria aínda, e esta cuestión xa foi asumida dende hai tempo por entidades como Eganet, Ineo, Agestic ou Agasol.

Neste senso, vivimos un intre decisivo. O espírito de unificación de pareceres que xa existía semella que se está espallar un pouco máis, facéndose maior, cubrindo os treitos das liñas de cooperación que ficaban por cubrir, ollando en todo caso para o pasado co fin de mover logo un pé cara ó futuro, e cando falamos de pasado falamos de algo tan sinxelo como achegar o ombreiro para erguer un edificio colectivo.

Todo isto vén a conto para falar do Clúster TIC galego, un proxecto promovido a moitas mans (mans públicas, mans privadas, mans procedentes de centros de investigación) que non sería outra cousa que unha asociación das asociacións.

Ou mesmo unha reivindicación do traballo en mancomún que, no fondo, ten un aquel de paradoxo, xa que consistiría en crear, fomentar e defender a industria e a cultura propias vinculadas ó tecnolóxico e, asemade, en abrir novos mercados, internacionalizar. En definitiva: fortalecer (intercambiando coñecemento, evitando que marchen na procura de mercados laborais os titulados da nosa terra) para espallar (perdéndolle o medo a estar no mundo).

O Clúster TIC, do que falamos polo miúdo nas páxinas centrais deste número 59, é un proxecto que vai dar que falar nos vindeiros meses e anos. Segundo os responsables da súa posta en marcha, nunca antes se dera un intre tan axeitado para a súa constitución. Ou sexa: nunca antes o que nos une se impuxera tanto sobre aquilo que nos desune.

SINATURA CONVIDADA

4 GLOBALIZACIÓN VERSUS INTIMIDADE, DE XOSÉ DURÁN

NOVAS

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

REPORTAXES

10 AS MULLERES FALAN DA IMPORTANCIA DA REDE NUNHA SERIE DE XORNADAS COORDINADAS POR AGESTIC

11 O CONGRESO I+C REÚNE EN COMPOSTELA A ESPECIALISTAS EN INFORMACIÓN DE TODO O MUNDO

12 BYGALICIA, A PLATAFORMA DIXITAL ENCAMIÑADA A ABRIR NOVOS MERCADOS DAS EMPRESAS GALEGAS, AMPLÍA OS SEUS SERVIZOS

13 UNIÓN FENOSA ACHEGA DATOS SOBRE O QUE PODE REPRESENTAR UN CONSUMO RESPONSABLE DE ENERXÍA NO FOGAR NO CAMIÑO DA LOITA CONTRA O CAMBIO CLIMÁTICO

14 XUVENTUDE GALIZA NET 2007 VAI COLLENDO CORPO

ESPECIAL CLÚSTER TIC

15 PRESENTACIÓN DO CLÚSTER TIC

16 O CLÚSTER, DENDE AS SÚAS ORIXES

17 ENTREVISTAMOS A FERNANDO BLANCO, CONSELLEIRO DE INNOVACIÓN

18 FALAMOS CON FERNANDO SUÁREZ, PRESIDENTE DO COLEXIO DE ENXEÑERÍA DE INFORMÁTICA DE GALICIA

20 GALIZA E IRLANDA: SEMELLANZAS E DIFERENZAS NO ACCESO E NO USO DAS NOVAS TECNOLOXÍAS

21 LINUX EDUCATIVO: DÍAS DE WINE E ROSAS, DE DIEGO ROSALES

22 DE CÓMO OS MÓBILES PODEN INCOMUNICAR MÁIS DO QUE COMUNICAN

26 AMOSAMOS OS SEGREDOS DESE APARELLO DO QUE TANTO SE FALA: O IPHONE

XOGOS

28 FACEMOS ESCOLMA DO MÁIS SALIENTABLE PUBLICADO NA WEB DE CÓDIGO CERO EN XANEIRO E MÁIS COUSAS...

DIRECTOR_
Hosé María Fernández Pazos
director@codigocero.com

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

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

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 . Hosé Durán, Matías Olazabal, . Raquel Noya . Fernando Sarasqueta

SUPERVISIÓN LINGÜÍSTICA_
María Hesús Castro

DESEÑO GRÁFICO_
Grupo Código Cero Comunicación
Conxo de Arriba nº 49, 1ºC
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 59 XANEIRO-FEBREIRO 2008_

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.

XOSÉ DURÁN_

GLOBALIZACIÓN VERSUS INTIMIDADE

A espía espiada, vista no caderno de Bocavermelha Ib en Flickr.

Cámaras de seguridade, sobre as nosas cabezas, por The Wolf.

XOSÉ DURÁN MÓVENOS NESTE ARTIGO QUE SEGUE Á REFLEXIÓN SOBRE UN TEMA QUE ESTÁ MÁIS DE ACTUALIDADE CA NUNCA: O DO NOSO DEREITO A SEGUIR TENDO VIDA PROPIA NUN MUNDO CONECTADO E ONDE TODOS OS MOVEMENTOS DEIXAN SEMPRE PEGADA DIXITAL. FALAMOS DUN MUNDO ONDE O PODER, A CAPACIDADE DE FACERLLE BEN OU MAL A OUTRA PERSOA, MÍDESE POLO LONXE QUE CHEGUEMOS COA NOSA CÁMARA.

¿Chegaremos a vivir nun mundo controlado, orweliano, no que o Gran Irmán saiba todo de nós? ¿Ou será un mundo sen segredos, no que os nosos veciños poidan espiarnos e coñecer ata o miúdo a nosa intimidade persoal?

O acceso a Internet, que ata agora resultaba anónimo(deixando á marxe as piraterías), comeza a ser fiscalizado por servidores, a pedimento das autoridades de determinados países. O pretexto consiste en previr os delitos.

Hai unha parte de nós que nos pide rexeitar sen discusión semellante comportamento "totalitario"; pero hai outra parte que nos obriga a considerar os beneficios dun control estrito das persoas. Se non somos delincuentes, pensamos, non temos nada que perder.

A Internet parecía permitirnos unha intimidade que, no en tanto, non existe, porque as pegadas cibernéticas son máis fondas e reveladoras. Se non temos intimidade, ¿temos liberdade persoal?

Se sabemos que as páxinas eróticas e pornográficas son as máis visitadas, podemos relacionalo cao privacidade. A sociedade occidental actual está a facerse máis tolerante nos ámbitos sexuais, pero aínda existen prexuízos. Mesmo algúns homosexuais non se atreven a descubrir a súa tendencia porque non confían na resposta social, sobre todo se ocupan un lugar salientable na escada. Se quixeramos facerlle dano a un marido/esposa, poderiamos explicarlle ao seu cónxuxe cales son as páxinas que visita na Internet, os contactos que mantén con persoas do sexo contrario, as páxinas de xogos ou lotarías nas que aposta.

> "Se sabemos que as páxinas eróticas e pornográficas son as máis visitadas, podemos relacionalo coa privacidade".

Se quixeramos prexudicar a un equipo de Fórmula Un non teriamos máis ca revisar os correos electrónicos que intercambian os seus membros. Se quixeramos criticar a alguén ou soamente contar canto gaña, onde vive, que coche conduce e que amizades frecuenta, abondaría con crear un blog específico e poñer tódolos dados persoais do individuo.

¿Un mundo sen intimidade na rede sería máis aberto culturalmente?

Síntoo, polo momento a sociedade que eu coñezo non está preparada.

Xogo do asexo, visto na galería de 3blindmice.

CINCO NOVAS INICIATIVAS GALEGAS, RECOÑECIDAS NOS PREMIOS BANCAJA 2007

Hai presenza galega nos recoñecidos polo Premio Bancaja Jóvenes Emprendendores 2007 que convocou a dita entidade financeira e que se veñen de resolver. Entre as cinco iniciativas da nosa terra galardoadas atopamos unha de base tecnolóxica da que xa temos falado nalgunha ocasión. Trátase de Quobis Networks, firma con sede na Tecnópole de Ourense e que Bancaja valorou positivamente pola súa vontade innovadora e de xeración de emprego estable, sobre todo o que se fomenta entre a mocidade.

Como dixemos, na listaxe de galardoados (podemos vela en www.obrasocial.com), que acudirán en breve á sede social da entidade en Valencia para participar na entrega de premios, atopamos máis presenza galega. Concretamente a das iniciativa Camarón de Galicia (especializada na produción intensiva deste tipo de marisco e con sede en Moaña), Cheminbranch (centrada na comercialización de moléculas bioactivas aplicables ás industrias química e farmacéutica, e con sede en Santiago), Pipirigañas (firma de publicidade e comunicación con espazo físico en Mos) e máis Musselect, empresa ligada á Feuga que vén de saír nunha chea de medios de comunicación por desenvolver unha semente de mexillón inmune á marea vermella.

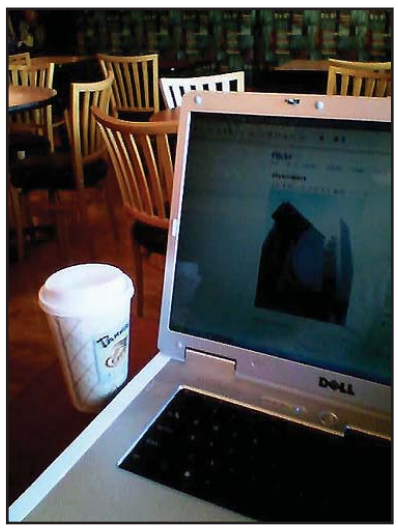
BRIÓN ACOLLE EN FEBREIRO UN CURSO DE BALDE SOBRE LOCALIZACIÓN XEOGRÁFICA NA REDE

A localización xeográfica vinculada á Rede ábrese camiño. Isto que significa? Pois basicamente que ó internauta, cada vez máis esixente e máis familiarizado coa decodificación de diferentes feituras do comunicativo, gústalle saber o sitio exacto onde acontecen as cousas. Algo así como empregar os mapas coma un compás na maré da información. Amais diso, a xeolocalización a través das tecnolóxías ten amplas posibilidades no turismo, na venda en liña de calquera tipo de produto e, sobre todo, na Administración Electrónica.

Para afondar nisto, o Concello de Brión organiza un curso de balde de catro horas de duración e a desenvolver o martes 19 e o xoves 21 de febreiro, de 20 a 22.00 horas no Centro Social Polivalente.

O alicerce da actividade, na que podemos inscribirnos antes do 25 de xaneiro a través de www.briondixital.org (ou no teléfono 981 509 910), é ofrecer información útil sobre a localización de mapas, rutas, fincas a través de diferentes ferramentas habilitadas na Internet, como Googlemap, Sigpac ou a Oficina Virtual do Catastro. Na imaxe, xeolocalización de mosteiros galegos en vías de restauración habilitada na web do Consello da Cultura Galega.

A REDE WI-FI DA USC SITÚASE ENTRE AS PRIMEIRAS DO ESTADO EN NÚMERO DE USUARIOS



Segundo datos dunha nova enquisa (a cuarta) sobre o emprego de ferramentas TIC na comunidade estudantil da Universidade de Santiago, os dous campus da dita institución (Compostela e Lugo) son dous dos espazos da nosa terra onde máis número de internautas se concentra botando man da tecnolxía Wi-Fi, neste caso da que habilita a propia USC.

Esta información, achegada polo reitor Senén Barro na presentación do estudo, complétase con este outro punto: o nivel de internautas da USC é alto abondo (11.419 altas rexistradas en decembro de 2007) como para situar á institución educativa como unha das principais do Estado español en materia de acceso sen fíos.

O incremento no uso das ferramentas Wi-Fi pódese apreciar de mellor maneira se temos en conta que en decembro de 2004 só se tiñan rexistradas 734 altas. Segundo apuntou Barro no acto deste mércores, isto é consecuencia directa da importancia cada vez maior que para as alumnas e alumnos teñen as novas ferramentas dixitais á hora de completar a formación e, tamén, de abrirse paso no mercado laboral.

EDU LAVANDEIRA PRESENTA NA WEB UNHA CURTA QUE REFLEXIONA SOBRE A TEIMA DE GRAVAR MALLEIRAS CO MÓBIL

As ferramentas de Internet e os seus usuarios (que son os que lle dan sentido a Internet) son cada vez máis coma a gran pantalla e os espectadores. Con todo, hai propostas audiovisuais ligadas á Rede que teñen unha serie de vantaxes engadidas: son accesibles e permiten liberdade de feituras, técnicas e (sobre todo) temáticas. Precisamente este espírito de liberdade é o que abrolla no certame Notofilmfest.com e, sobre todo, nunha curtametraxe galega que está a concorrer xa na sexta edición do festival: Vídeo_Pelea, dirixida polo vigués Edu Lavandeira.

A peza, protagonizada por tres actores novos (Antón Girón, Xoán Beiro e David Castiñeiras), é unha ollada crítica a un tema que tristemente está de actualidade, coa convivencia dos medios de comunicación (ó asexo de carnada para as audiencias), en boa medida culpables do que acontece.

Falamos das liortas gravadas nos móbiles por adolescentes e posteriormente penduradas na Rede. A curta, na que traballan os mesmos actores ca na peza Piojos, do mesmo autor, pódese descargar ou visualizar, deixándose marxe na web do festival para comentarios e opinións. A obra foi gravada en escenarios de Compostela cunha cámara Panasonic DVX100.

Sinalar que Edu Lavandeira foi finalista na quinta edición do Notodofilmfest.com coa micrometraxe de 30 segundos 857.

UN TERZO DOS INTERNAUTAS GALEGOS SON CREADORES DE CONTIDOS

Segundo unha investigación da que deu conta os días pasados Vieiros, Galiza é sen dúbida unha terra de sombras no afianzamento das redes e do dixital, pero tamén é un país de luces no desenvolvemento individual ou compartido de contidos. O estudo do que se poden extraer estas e outras conclusións sobre a tarefa a medio facer que é a chegada de Galiza á Sociedade do Coñecemento (pasamos case o limiar do porta, pero aínda temos medio corpo fóra) vén da man do enxeñeiro de montes Jorge del Río e leva o seguinte título: Atlas da Fenda Dixital no Estado Español 2007 (podemos velo en mundomapa.blogspot.com).

De entre todos os datos que achega sobre o nivel de acceso á Rede e as vantaxes que se tiran dela, hai uns cantos que nos tocan de preto de xeito especial. Por exemplo: que posición ocupamos no Estado no tema das redes? Segundo apunta a investigación, damos unha de cal e outra de area, de xeito semellante ás comunidades do terzo noroeste da Península.

Ou sexa, que a nosa baixa concorrencia na Internet vese compensada por uns niveis de actividade participativa alta abonda. Este dato non deixa de ser curioso, e move á reflexión sobre cómo serían as cousas se o número deses internautas con alto coñecemento do que teñen entre mans e das súas posibilidades fose máis alto. Dito doutro xeito: potencial non falta.

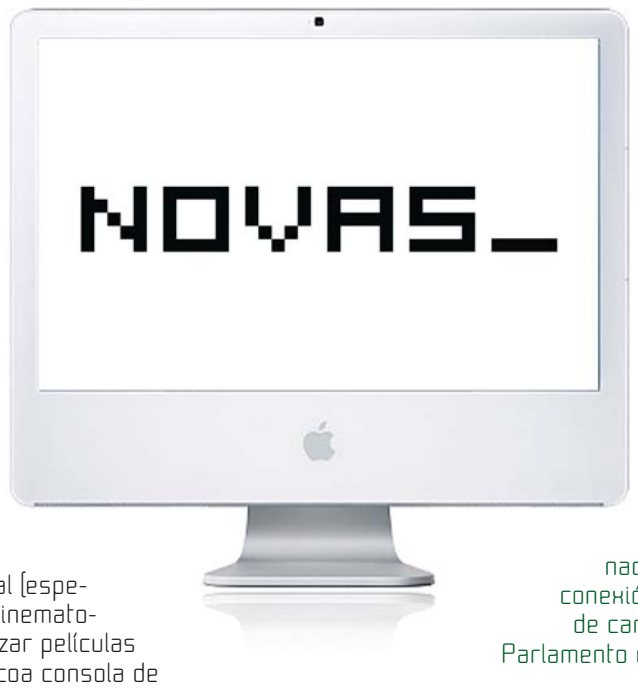
No estudo sinálase que o Estado español pódese dividir en dúas áreas máis segundo o nivel de conexión ás novas ferramentas e o emprego que se fai delas. Por unha banda, teríamos o sur, onde se tira partido da Rede como un medio de comunicación. Pola outra, está o nordeste, que en parte semella salientar polo contrario ca nós: a porcentaxe de cidadáns que se conectan é especialmente alto.

En Galiza, segundo os datos do estudo de Jorge del Río, hai a día de hoxe 717.217 galegos e galegas conectados, fronte ós 2.728.772 do censo oficial. Daquela cifra, 438.050 "vive dixitalmente" e, deles, 143.623 pódese considerar creadora de contidos.

YOUTORRENT, O NOVO METABUSCADOR DE FICHEIROS *.TORRENT*

Os usuarios da rede de intercambio de ficheiros BitTorrent teñen agora máis doado atopar arquivos para a súa descargar grazas a YouTorrent.com, un metabuscador de ficheiros *.torrent* que están indexados en distintos buscadores coma Mininova, The Pirate Bay, isoHunt, Vuze ou BTjunkie, ordenando os resultados polo número de fontes completas que se atopan dos mesmos, de xeito aparecen antes os que van a descargarse a maior velocidade.

Este metabuscador non inclúe moitas fontes (12) pero son de grande calidade, e acode ás mesmas para a descarga dos ficheiros, de xeito que non as *vampiriza*, de aí que resulta beneficioso tanto para os usuarios coma para os outros buscadores, converténdose nun simplificador das buscas, que durante os últimos días foi mellorando en rendemento e eliminando algúns fallos do sistema, polo que cada día promete converterse nunha interesante plataforma de busca que sorprende por unha aparencia agradable e a falta de publicidade.



WARNER ABANDONA O HD DVD EN FAVOR DO BLU-RAY

A guerra de formatos de vídeo de alta definición está a chegar ó que parece un punto crítico, pois mentres que os establecementos comerciais ofertaron reprodutores domésticos a prezos moi atractivos antes do Nadal (especialmente no caso do HD DVD) varias produtoras cinematográficas decidiron dirixir ós seus esforzos en lanzar películas para Blu-ray (en boa medida porque vén de serie coa consola de videoxogos PS3).

Os últimos selos en abandonar o HD DVD son a Warner e New Line (esta última pertence ó grupo Time Warner), mentres que algunhas compañías apostan polos dous formatos, de xeito que a única que quedaría apostando en exclusiva o HD DVD promovido por Toshiba serían Universal e Paramount.

Dende o HD DVD Promo Group están a traballar para que a Warner reconsidera a súa decisión, pois deixaría só á Paramount e á Universal dando soporte ó HD DVD, de xeito que se repetiría un escenario semellante ó que pasou coa guerra entre VHS e Betamax, aínda que desta volta a fortuna sorrí a Sony.

A Warner, que pretendía lanzar discos híbridos coñecidos coma Total HD, parece renunciar o apoio ós dous formatos de alta definición para evitar a confusión por parte do público, e decantarse polo Blu-ray, en boa medida polo pulo que lle supón a PS3 (aínda que os reprodutores de HD DVD teñan prezos máis reducidos). Apostando por un único formato os fabricantes cren que os usuarios que están a mercar televisores de alta definición aproveiten a súa adquisición para adquirir un reprodutor á súa altura, que pouco a pouco van acadando un prezo máis popular.

Dende Toshiba defréndense destas malas novas para eles asegurando que a guerra de formatos de alta definición aínda está lonxe de rematar, asegurando que as vendas de HD DVD foron moi boas en 2007, especialmente nos 3 últimos meses, chegando a comercializar 1 millón de reprodutores nos EE.UU., polo que as novas sobre a morte deste formato poderían ser esaxeradas.

Este incerto panorama, xunto coa baixa penetración de televisores de alta definición no mercado, poderían levar a que esta guerra de formatos sexa pouco produtiva, pois pese a ser unha boa solución tecnolóxica, poderían rematar no esquecemento coma o VideoCD ou o LaserDisc, por adiantarse á demanda do mercado.

A BLOGOTECA SUPERA A BARREIRA DOS MIL BLOGS

Durante a celebración de EnBlogs en abril de 2006, Abertal presentou o primeiro servidor público de blogs feito en Galicia e en galego, a Blogoteca, e en pouco máis de ano e medio de vida conseguiu un importante éxito superando os 1.000 blogs e as 10.000 imaxes na FotoBlogoteca.

O servizo galego de creación de cadernos de Internet ve nacer unha media de 65 blogs cada mes, dos que o 95% son obra de galegos e en galego. Actualmente contan cunhas 10.350 visitas diarias e entregan 54.130 páxinas/día, polo que no último mes sumaron 320.860 visitas reais e 1.678.250 páxinas vistas.

Nestes meses puidemos ver como na Blogoteca nacían e morrían espazos interesantes coma Viaxe Interior ou Bola Extra, mentres se manteñen De pinchos, Proxecto Esmelle e, especialmente activo, Malmequer, que se alzan coma bos exemplos do Blogomillo.

ZATTOO INCLUIRÁ AS EMISIÓNS INTERNACIONAIS DA TVG NA SÚA OFERTA TELEVISIVA

A plataforma de retransmisión televisiva a través de tecnoloxía P2P, Zattoo, está a ser moi ben acollida en España como unha solución para ver a televisión no ordenador sen precisar dunha tarxeta sintonizadora, contando só con conexión á Rede; e para celebrar as festas incrementan a súa oferta de canles con Aragón Televisión, TVC Internacional, Popular TV, Canal Parlamento e The Poker Channel e, durante o mes de xaneiro tamén incluirá Bloomberg TV e TV6 Europa.

Na actualidade Zattoo xa permitía ver dende ordenadores españois as canles ABC News Now, Antena 3, Cuatro, Deutsche Welle, Extremadura TV, France 24 English, La 1, La 2, laSexta, SF info, Telecinco e TVP Polonia.

Por desgrazas para os usuarios desta plataforma, a incorporación de 7 novas canles vén acompañada co cese de 2 canles de RTVE, Teledeporte e Canal 24 Horas, que abandonan o servizo a petición do ente público estatal.

AOL PECHA O DESENVOLVEMENTO DO SEU NAVEGADOR NETSCAPE

Nos comezos da web como a coñecemos o navegador web estrela era sen dúbida o Netscape Navigator, o que levou a AOL a mercar a empresa que o desenvolvía en 1999, pero o tempo non tratou ben a esta aplicación informática que se veu eclipsada polo Internet Explorer de Microsoft ata converterse nun navegador marxinal que deixará de contar con soporte dende o vindeiro 1 de febreiro, no que será a morte de Netscape coma navegador (manténdose coma portal de Internet).

Dende AOL recomendan ós usuarios de Netscape que empreguen o navegador Mozilla Firefox (que mesmo se pode personalizar para ter unha aparencia semellante á de Netscape), aplicación que, por outra banda, nace en boa medida da liberación do código fonte do navegador de Netscape á Fundación Mozilla.

STEVE JOBS PRESENTOU DURANTE A MACWORLD EXPO AS ÚLTIMAS NOVIDADES DE APPLE

A MacWorld Expo foi o evento elixido por Steve Jobs para presentar as últimas novidades da súa empresa, comezando por anunciar o éxito da nova versión do Mac OS X, Leopard, que xa vendeu 5 millóns de copias.

Para comezar a súa exposición, Jobs comezou cun produto totalmente novo, Time Capsule, que pretende satisfacer a demanda de copias de seguridade cun dispositivo sen fíos con conectividade IEEE 802.11n e capacidade de entre 500 Gb e 1 Tb para manter os datos a salvo de xeito automático, salvando as limitacións de Time Machine.

Tras esta novidade, confirmáronse novidades na vindeira versión do Firmware do iPhone, móbil do que xa venderon 4 millóns de unidades supondo xa o 19,5% dos teléfonos intelixentes nos EE.UU.

O iPod Touch tampouco quedaría de lado, e para achegalo máis en prestacións ó iPhone, Apple venderá a 19,99 dólares unha actualización que incluirá as aplicacións ausentes no dispositivo (que si están no terminal telefónico) coma son Mail, Maps, Stocks, Weather e Notes.

O audiovisual tamén tivo unha importante presenza no evento, e Jobs presentou o aluguer de películas a través de iTunes por 2,99 dólares, unha actualización do software para Apple TV (acompañada dunha baixada de prezo a 229 dólares) e o anuncio de iTunes Digital Copy, que permite cargar en iTunes películas mercadas en formato DVD (polo momento da 20th Century Fox).

Pero se algo foi relevante de toda a intervención do fundador de Apple sen dúbida se tratou do novo portátil de Apple, o MacBook Air, que non destaca polas súas prestacións técnicas senón por ser o equipo deste tipo de menor grosor do mercado, de xeito que acada unha boa portabilidade combinada cun deseño moi atractivo.

Deixando de lado as novidades propias da compañía de Cupertino, Jobs tamén mencionou durante a súa presentación que o Office 2008 para Mac xa estaba á venda dende esta semana, aínda que este importante lanzamento de software parece que quedou eclipsado polos produtos hardware presentados.

AS TELEVISIÓNS BUSCAN ACHEGAR OS VINDEIROS COMICIOS ELECTORAIS ÓS CIDADÁNS COA AXUDA DO VÍDEO NA INTERNET

O debate político na Internet entre Zapatero e Rajoy proposto por 20 Minutos podería quedar en nada por culpa en boa medida das canles de televisión, que recentemente se lanzaron en masa a emular á iniciativa emprendida por YouTube e a CNN para crear uns debates electorais coa participación dos cidadáns a través da Internet.

TVE, Antena 3 e LaSexta parecen ser as canles que se enredan nesta absurda loita na que todos parecen querer ser os pioneiros nun formato de interactividade copiado dos EE.UU.

A primeira canle en sumarse a esta nova tendencia foi Televisión Española, que estreou unha canle electoral en YouTube na que os cidadáns poderán enviar preguntas en vídeo dirixidas ós candidatos, das que as seleccionadas se emitirán por TVE dentro dos programas de entrevistas que se retransmitirán nos vindeiros días, podendo tamén os internautas botar polas súas preguntas favoritas a partir do 14 de Febreiro.

Esta nova plataforma promocionarase a través dunha web de RTVE (http://www.rtve.es/pregunta/) na que se explican os detalles desta iniciativa, dando consellos a quen desexe participar (coma que os seus vídeos non duren máis de 30 segundos, que se identifique o autor ou destacar pola orixinalidade).Segundo Rosalía Lloret, directora de Medios Interactivos de RTVE, esta iniciativa nace «a raíz do éxito do programa Tengo una pregunta para usted» e pretende «fomentar a participación cidadá no proceso político».

Reaccionando a toda velocidade ó anuncio de RTVE, dende Antena 3 tamén estrean unha canle en YouTube, que complementará á web electoral dos seus servizos informativos (http://a3elecciones.com/). Dende Antena 3 aseguran que as preguntas remitidas en vídeo polos internautas se poderán ver en seccións especiais de Espejo Público e 360 grados, así como nas distintas edicións de Antena 3 Noticias, emitíndose as cuestións máis orixinais e as que non foran abordadas polos diferentes programas dos partidos políticos.

TVE FAI USO DE MYSPACE PARA SALVAR O FESTIVAL DE EUROVISIÓN

Televisión Española decidiu loitar contra o desinterese de cara ó Festival de Eurovisión revolucionando o sistema de selección do representante español no evento coa axuda de MySpace.

Así, os cantantes e grupos que desexen representar a España en Eurovisión deberán crear un perfil en MySpace, subir unha canción a xeito de proposta e enviar un vídeo-saúdo que sirva para presentar a súa candidatura antes do 10 de febreiro.

Entre o 11 e o 20 de febreiro se abrirá un período de votación na web española de Eurovisión en MySpace (http://www.myspace.com/eurovision2008) para elixir a 5 dos 10 finalistas desta convocatoria (os 5 restantes os seleccionará un xurado).

Os finalistas participarán nun programa en TVE o vindeiro 1 de marzo no que interpretarán os seus temas para que sexa o público quen seleccione ó representante de España en Belgrado.

OS MENORES DE 30 ANOS XA PODEN SOLICITAR WEB E DOMINIO *.ES* DE BALDE

O Ministerio de Industria, Turismo e Comercio, a través do Plan Avanza, creou o programa *Jóvenes en Red*, que ofrecerá ós mozos de ata 30 anos de idade a posibilidade de contar co seu propio dominio .es de balde durante o primeiro ano, así como unha serie de ferramentas para a creación de blogs, álbums multimedia e outras funcionalidades propias da Web 2.0, así como enderezo de correo electrónico baixo o seu propio dominio.

O programa terá un custo de 3 millóns de euros en 2008, e 1 millóns de euros anuais a partir de 2009, limitándose o rexistro a 1 dominio por mozo, que para acceder a esta posibilidade deberán cumprimentar un formulario vía web (http://www.jovenesenred.es/), tralo que contactarán con interesado para informalo sobre as novas funcionalidades que ofrece Jóvenes en Red.

Con esta iniciativa englobada na nova Lei de Medidas de Impulso da Sociedade da Información (LISI) aprobada o pasado mes de decembro preténdese que os novos establezan e desenvolven a súa presenza persoal e social na Rede, para o que ter un dominio de seu pode resultar de utilidade.

TRIÁNGULO DE AMOR BIZARRO, A BANDA PREFERIDA DOS INTERNAUTAS GALEGOS EN 2007

Finalmente, resolveuse o concurso web do que falamos hai unhas semanas na nosa web organizado polo sitio galego Sono-Tone (www.sono-tone.net) e encamiñado a elixir (coa axuda dos internautas) o máis salientable da música feita en Galiza ó longo de 2007. O certame deu bos sinais de vida en dous sensos complementarios: por unha banda constatouse que cada vez hai máis xente disposta a participar (logo, seareiros que se toman en serio o que se fai aquí) e, pola outra, pon de manifesto o bo intre que viven as nosas bandas e solistas, tanto no que se refire a debuts (que case sempre teñen especial forza) no mercado, como no que atinxe a segundos ou terceiros traballos.

Sexa como sexa, na web de Sono-Tone temos a listaxe á nosa disposición, ó completo e incluíndo datos abondos sobre as bandas que acadaron mellores clasificacións. Por exemplo: Triángulo de Amor Bizarro, primeira da listaxe e gran pegada de 2007 no universo web.

O grupo barbanzano, do que se ofrece estes días unha interesante reportaxe na revista Rockdelux (de ámbito estatal), e que en Mondosonoro recibiu todo tipo de parabéns polo seu debut, acadou pois o primeiro posto de preferencias entre os internautas galegos, que co labor de produción de Carlos Hernández (Mercromina, Los Planetas), consideran deste xeito que a banda conseguiu saír coa cabeza ben alta dun trámite no que outras moitas, e de máis experiencia nos escenarios, non soen saír indemnes: falamos do paso das temas dende a liberdade creativa dos concertos ate a orde e limitacións do gravado. En webs como Cucharasonica.com (onde din que o seu albume é tan bo que semella mentira), Forragaitas (onde se fala do seu talento) ou Apintega, non se fai outra cousa que louvar a súa proposta.

Máis sobre o grupo en www.myspace.com/trianguloamorbizarro.

XUVENTUDE GALIZA NET ESGOTA AS SÚAS PRAZAS EN 28 SEGUNDOS

O encontro informático Xuventude Galiza Net 2008, organizado pola Vicepresidencia da Xunta a través da Dirección Xeral de Xuventude, volveu a repetir o seu éxito de preinscrición o pasado sábado ás 17:00 horas, esgotando as 1.500 prazas dispoñibles en só 28 segundos, aínda que aceptaron preinscricións posteriores para poder cubrir as prazas vacantes no caso de que algunha persoa non complete a súa inscrición.

As prazas adxudicáronse por orde de chegada, e os usuarios interesados en asistir a festa informática deberán formalizar o pagamento de 37 euros (27 no caso de posuír o Carné Xove ou o Carné Máis).

Xuventude Galiza Net celebrarase entre os días 14 e 16 e marzo no Pazo de Congresos e Exposicións de Galicia en Santiago de Compostela.

BILL GATES DESTACA EN BERLÍN UNHA EXPERIENCIA EDUCATIVA ESPAÑOLA

Durante o Foro de Líderes Gobernamentais organizado por Microsoft en Berlín coa idea de atopar novas sistemas para «conectar ós cidadáns cos seus gobernos» Bill Gates gabou o proxecto educativo desenvolvido en Aliño (Aragón) onde os estudantes de primaria están a facer un uso práctico impresionante dos seus equipos Tablet PC, creando o que se coñece coma aula autosuficiente, e que podería ser o futuro da educación.

Alumnos e profesores participantes neste importante proxecto viaxaron ata Berlín, onde se atoparon con Gates, e se presentaron coma un exemplo dentro do proxecto Partners in Learning, que trala experiencia en Ariño chega xa a máis de 90 millóns de alumnos en 101 países, pretendendo chegar nos vindeiros 5 anos ata os 160 países (para o que farán un investimento de máis de 235 millóns de dólares).

XUVENTUDE PRESENTA UNHA FERRAMENTA DE FORMACIÓN DO PORTUGUÉS A TRAVÉS DA INTERNET

Rubén Cela, director xeral de Xuventude, acompañado por Elías Torres Feijóo, vicerreitor de Cultura da USC e director do grupo Galabra, presentou a aplicación de e-learning do curso Portugués para Nós, que pretende fomentar o coñecemento do idioma do país veciño como «un xeito de impulsar e apoiar os lazos existentes entre os dous países».

A nova ferramenta fará posible o desenvolvemento telemático do curso, respondendo á demanda de formación en portugués por parte de mozos e mozas de toda Galicia. Os interesados no curso poderán acceder ó mesmo dende a súa propia web ou a través da páxina web de Xuventude, sendo posible acceder a estes espazos coma visitante ou coma inscritos (permitindo esta ultima opción a participación activa, tomando parte nas actividades que se propoñan ou respondendo ós distintos exercicios).

Os participantes no curso obterán o seu correspondente diploma acreditativo e participarán no sorteo dunha estancia de fin de semana en Lisboa.

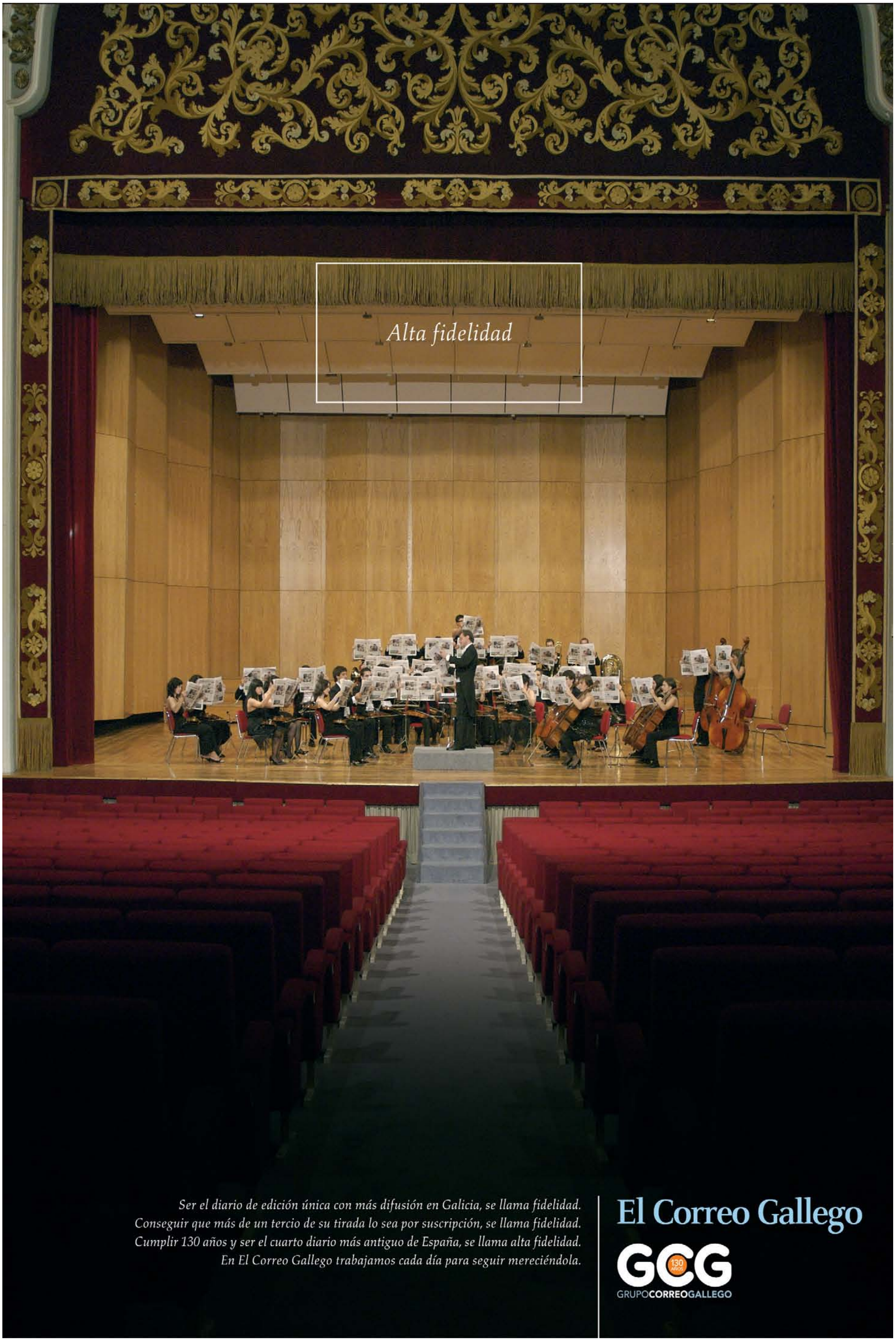
O curso consta de 8 bloques de contidos, cada un deles divido en varias partes (vídeo e audio, contidos gramaticais, léxico e actuacións de comunicación) e inclúe tamen un apartado onde se trata a perspectiva sociocultural, abordándose cuestións xeográficas ou se fala de hábitos sociaisSegundo explicou Torres Feijóo, a nova ferramenta achega «contidos funcionais, gramaticais e léxicos que inciden na fórmulas e nas formas de relacionarse e de falar que ten a mocidade actual».

A XUNTA DOTARÁ DE CONEXIÓN INTEGRAL Á REDE A TÓDOLOS CENTROS EDUCATIVOS ANTES DO REMATE DA LEXISLATURA

Na rolda de prensa posterior ó Consello da Xunta, o titular do Executivo, Emilio Pérez Touriño, destacou o compromiso do Goberno galego para dotar de conexión integral á Internet a tódolos centros educativos de Galicia antes do remate da lexislatura.

Durante o Conselllo deuse a coñecer un informe da Consellaría de Educación e Ordenación Universitaria sobre os obxectivos da informatización do ensino galego que indica «a anticipación dos obxectivos previstos» pois en 2005 había 12 alumnos por ordenador e se logrou reducir a 7,1 no 2007 e, «nesta semana, están entrando nos centros escolares de Galicia os equipamentos que permitan situar neste ano a ratio en 6 alumnos por ordenador» reducindo a relación alumnos/ordenador á metade en pouco máis de 2 anos.

En relación coa conectividade dos centros de ensino, o presidente da Xunta salientou que a totalidade dos 1.000 centros de primaria e secundaria de Galicia «contan co cableado básico», é dicir, con acceso á Rede nos espazos administrativos, nas bibliotecas, na aula de informática e na sala de profesores, mentres que as conexións chegan a tódalas dependencias no 80% dos centros de secundaria e o 8% dos de infantil e primara, polo que agora o obxectivo é «que ó remate da lexislatura conten coa conexión integral, mediante o cableado ou mediante Wi-Fi tódolos centros de Galicia».



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

AS MULLERES DO RURAL GALEGO ESIXEN MÁIS E MELLORES ACCESOS ÁS REDES

AGESTIC COORDINA UN PROGRAMA ESTATAL ENCAMIÑADO A AFONDAR NA IGUALDADE DE XÉNERO A TRAVÉS DA SOCIEDADE DA INFORMACIÓN

NON TODOS OS COLECTIVOS DA CIDADANÍA TEÑEN AS MESMAS OPCIÓNS DE ACCEDER Á SOCIEDADE DA INFORMACIÓN POLA PORTA AXEITADA. E ENTÉNDASE POR *"FACELO POR UNHA PORTA AXEITADA"* A ENTRAR CUN MÉTODO, CON ALGUÉN QUE NOS GÚIE E CUNHA INFRAESTRUTURA ACORDE, E NA PROCURA DUNHA UTILIDADE QUE LLE DEA SENTIDO Ó DIXITAL.

Entre estes colectivos de risco atopamos ás mulleres do rural, que dende a aparición da Internet viron como se lles escatimaban en moitas ocasións as oportunidades, a formación e a tecnoloxía indicada. Co fin de buscar solucións, a Asociación Galega de Empresas TIC (**www.agestic.org**) vén de asumir na nosa terra o desenvolvemento do programa estatal Nin Máis Nin Menos, encamiñado a afondar na igualdade de xénero no dixital.

A iniciativa, que arrancou o pasado xoves 24 na Fundación Caixa Galicia de Lugo, consiste nunha serie de xornadas sobre o acceso da muller galega ás novas ferramentas.

A xornada de Lugo, a primeira do programa na nosa terra, centrouse no sector primario e nas vantaxes que lle pode supor o emprego das redes do coñecemento (calidade de vida, competitividade, apertura de mercados, etc), e contou coa presenza de promotoras empresariais de establecementos de turismo rural, de distribución de peixe ou de plantas de elaboración de derivados lácteos. Amais destas mulleres emprendedoras do rural da nosa terra, acudiu ó primeiro dos encontros un número importante de especialistas en novas tecnoloxías.

Máis polo miúdo, entre as asistentes (que empregaron unha boa parte da xuntanza en intercambiar experiencias e procurar oportunidades para os seus negocios a través das novas ferramentas tecnolóxicas) estivo María Paz Pena, responsable dunha firma de gandería dedicada á produción de queixos en Friol, quen fixo fincapé nun dos grandes atrancos que teñen as mulleres do rural de cara a botar man das vantaxes das redes: a ausencia de boas infraestruturas de acceso. No seu caso, indicou que isto lle obriga a viaxar decote dende a sede do seu negocio a un centro industrial afastado abondo. Ó seu xuízo, *"as mulleres que viven lonxe das cidades terían máis opcións de emprender negocios coa axuda destas tecnoloxías"*.

Ó longo do día tamén interveu (entre outras mulleres emprendedoras) Concepción Blanco, quen aproveitou para criticar a calidade da conexión ás novas tecnoloxías para as persoas que non desenvolven o seu labor preto dos espazos urbanos. Blanco, quen dirixe as áreas de exportación e loxística de Pescados Rubén, considera que un bo acceso ás redes é hoxe en día fundamental, sobre todo se o teu obxectivo é seguir un ronsel semellante ó da súa empresa, o da exportación e a internacionalización, proceso hoxe en día complicado se non se ten a man a Internet ó completo e con todas as súas vantaxes.

> "O Foro Nin Máis Nin Menos continuará ó longo deste inverno en Galicia".

Porén, non todo foron críticas ás infraestruturas existentes, malia que as participantes por enteiro coincidiron na importancia da Rede para darte a coñecer, comunicarte cos teus provedores ou clientes ou procurar novos mercados. O caso de Rosa Fisas é semellante ó das devanditas empresarias, pero ó mesmo tempo diferente. Rosa, que ten unha casa de turismo rural en Vilela (Ribadeo), recoñeceu non ter problema para facer emprego da Rede a través de tecnoloxía ADSL, o que lle permite xestionar as reservas e solicitudes dos seus clientes, axilizar a xestión do seu negocio e promovelo en buscadores e outros sitios. O caso, se cadra, sería ben diferente de non ter a man un acceso en condicións, sobre todo se temos en conta a realidade do turismo rural a día de hoxe, unha curiosa sorte de paradoxo: a meirande parte dos usuarios destes establecementos hostaleiros procuran e elixen o destino a través da Rede, infraestrutura que non sempre está ó alcance da man de futuras empresarias deste sector en concreto.

A vindeira cita: na Coruña

O foro Nin Máis Nin Menos continuará ó longo deste inverno en diversos puntos de Galiza. A vindeira cita será o 7 de febreiro na Coruña, onde se afondará no papel das novas tecnoloxías no sector do comercio e os servizos en chave de igualdade entre os homes e as mulleres, segundo informa Agestic.

Nestas actividades participan arredor de 40 especialistas en redes aplicadas ós eidos da empresa e a universidade. No que se refire á audiencia que se procura, o obxectivo é mobilizar (polo menos) a 400 persoas, entre actuais e futuras empresarias, estudantes, axentes de desenvolvemento e, en xeral, persoas interesadas en formarse das ligazóns (e vantaxes mutuas) entre negocio e tecnoloxías.

A reunión convocada por Agestic na Fundación Caixa Galicia de Lugo

O cartaz dos seminarios Nin Máis Nin Menos

A Voz quere debuxar o mapa de sombras da banda larga da Galiza non urbana

Dende ADSL Net levan tempo publicando un mapa no que se poden comprobar distintas probas de velocidade das conexións ADSL de España, pero en A Voz de Galicia están a traballar nun mapa semellante baseado en Google Maps, que en vez de localizar as mellores velocidades da nosa comunidades, persigue debuxar o mapa de sombras no rural galego no tocante á banda larga.

Os lectores descontentos co ser acceso á Internet poden acudir á web de A Voz [www.lavoz.es], mandar un correo electrónico ou remitir unha mensaxe de texto dende o móbil para indicar a situación das súa vivendas e as limitacións que teñen para conectarse á Rede. No mapa podemos ver como se van reflectindo as queixas dos usuarios que ven como a banda larga se resiste a chegar ós seus domicilios.

O mapa que vai elaborando A Voz

"A PROFESIÓN DO XORNALISMO MODIFÍCASE AGORA A GRAN VELOCIDADE"

MIGUEL TÚÑEZ, DECANO DA FACULTADE DE CIENCIAS DA COMUNICACIÓN, DÁNOS CONTA DOS OBXECTIVOS DO CONGRESO I+C, QUE REÚNE EN COMPOSTELA A MÁIS DE 500 EXPERTOS EN INFORMACIÓN

A Facultade de Xornalismo de Santiago, sede das reunións

As novas tecnoloxías están a mudar o concepto que temos de certas profesións, e de entre todas, a dos xornalistas é se cadra a que máis estreita vai ligada a esa gran roda que xira a tempo completo que é a Sociedade do Coñecemento. Ou sexa: o que lle pase a esta terá sempre un reflexo no xeito de traballar naqueles, un reflexo-consecuencia. O encontro I+C quere parar por uns intres a roda e ver até onde nos levou e até onde nos vai levar e que consecuencias terá isto para a comunicación e para a sociedade enteira. Co fin de botar un pouco de luz sobre o terreo que pisamos, en ocasións escuro abondo, contamos neste número coa axuda de Miguel Túñez, decano da Facultade de Ciencias da Comunicación (Xornalismo) de Santiago e organizador do devandito congreso.

Ó seu xuízo, a Asociación Española de Investigación da Comunicación que se vai constituír no evento I+C será como un gran observatorio de espazos por coñecer: os espazos sempre suxeitos a cambios (e agora máis que nunca) que afastan ó que fala do que escoita.

Máis datos na web do evento: www.aeic2008santiago.org.

-Santiago acolle dentro duns días un congreso (I+C) e a constitución da Asociación Española de Investigación da Comunicación. Por que é preciso informar dos que informan? Son os investigadores da información algo así como os "asuntos internos" dos xornalistas? Ou se cinguen máis ós formatos, canles, vías ou códigos empregados?

-Neste intre, os ámbitos de investigación son complexos e abranguen non só ós formatos, canles, vías e códigos, senón tamén ó propio funcionamento do sistema mediático e as rutinas produtivas dos diferentes actores. Neste senso, consideramos imprescindible reflexionar sobre unha profesión que traballa e se modifica a gran velocidade.

-En definitiva, cales serán os grandes obxectivos da asociación e en que se verá beneficiada a sociedade en xeral (e a galega en particular) a partires do traballo destes profesionais?

-En primeiro lugar, procúrase potenciar a investigación da comunicación dentro da política científica. Ademais, esta asociación tamén xorde co desexo de que sirva ós profesionais para intercambiar ideas, estudos ou experiencia; en resume, facilitar a cooperación e crear redes de intercambio de información entre investigadores.

Outro aspecto que non hai que menosprezar é que a entidade estará constituída coma un actor que representará ós investigadores nos diálogos con outras institucións europeas ou latinoamericanas. Non debemos esquecer que será tamén a que nos represente perante as instancias responsables da política española e europea de Investigación e Desenvolvemento. Por último, gustaríame salientar que é unha asociación na que tamén terán cabida os mozos e mozas investigadores, xa que se promoverán e se apoiarán as súas iniciativas.

-Como está a ser a participación. Nun dos comunicados máis recentes da entidade sinalábase que xa se tiña acadado o compromiso de acudir de máis de 500 especialistas no proceso informativo. Semella que hai moito interese en debater sobre estas temáticas. A que se debe?

-Estamos moi satisfeitos co nivel de participación da comunidade científico. Si, estou de acordo en que hai un gran interese arredor da investigación en medios de comunicación e, ó tratarse dun congreso internacional, moitos investigadores de diversos países interesados en concorrer e propor ós seus últimos avances.

-Poderá a Asociación Española de Investigación da Comunicación traballar por unha información máis respectuosa cos cidadáns ou as entidades ou as empresas sobre as que se informa e/ou ás que se informa? Por poñer un exemplo, pensemos no individuo que no metro de Barcelona abusou dunha inmigrante adolescente e, con posterioridade a estes feitos foi tratado por unha boa parte dos medios (ó asexo de carnada para o morbo) coma un especie de heroe ó que perseguir para darlle ante as cámaras todo o tempo que considerase preciso para expresarse. Poderá a Asociación traballar en contra disto, directa ou indirectamente?

-Non depende de nós o tratamento que se lle dá dende os medios ás novas, pero o que si podemos achegar son perspectivas lúcidas sobre cómo se desenvolveron certos procesos e sobre cómo se informou en certos casos. Trátase de crear un espazo para a reflexión.

Imaxe do acto de presentación do evento, con Miguel Túñez situado á esquerda.

Un encontro que arranca o 30 de xaneiro perante expertos de todo o mundo

Que vai ser do xornalismo agora que temos Rede para levar a cabo unha acción tan cotiá como mercar o pan? Haberá sitio nela, na maré de información que empurra a Internet, para nós os galegos e a nosa cultura? Estas e outras cuestións, vinculadas todas elas ós cambios que estamos a sufrir no xeito de obter e achegar coñecemento, serán tratadas polo miúdo nunha xuntanza en Santiago na que está previsto que participen máis de 500 investigadores procedentes de todo o mundo. As liñas e os obxectivos do encontro foron presentados a mediados de xaneiro en Compostela por Margarita Ledo, presidenta do comité organizador, nun acto celebrado en Xornalismo.

Esta facultade será precisamente o escenario da reunión, que se estenderá ó longo de tres xornadas (do 30 de xaneiro ó 1 de febreiro) e que significará a constitución oficial da Asociación Española de Investigación da Comunicación.

Un dos aspectos máis salientables do congreso vai ser a súa vontade de pregar o mundo nun único escenario: Santiago. Deste xeito, informou na presentación Margarita Ledo, farase todo o posible por convocar á comunidade universitaria do máximo número de países, sendo polo de agora a resposta positiva abonda. A xuízo de Ledo, a importancia do evento é ben grande, non só como eido de reflexión e debate, senón como berce para un colectivo, o devandito, que aspira a ser un referente internacional no intercambio de coñecemento, experiencia e achados científicos. Este será, precisamente, o obxectivo da Asociación Española de Investigación da Comunicación: potenciar a investigación no eido do fenómeno informativo e establecer unha política de cooperación con entidades internacionais de estudo, segundo sinalou na previa celebrada en Compostela Miquel de Moragas, presidente da comisión xestora do novo colectivo.

CHIMPO CON REDE Ó MERCADO DO MUNDO

A PLATAFORMA DIXITAL **BYGALICIA** AMPLÍA O SEU ABANO DE SERVIZOS NA PROCURA DUNHA MEIRANDE E MÁIS EFICAZ INTERNACIONALIZACIÓN DAS NOSAS EMPRESAS [OU SEXA: DUNHA AMPLIACIÓN DA NOSA ÁREA DE ACTIVIDADE]

WWW. BYGALICIA.EU

A internacionalización das empresas, que consiste basicamente en ampliar a túa área de influenza no mercado fóra dun eido máis local, é un proceso complexo que hoxe non é posible sen o apoio das novas tecnoloxías e dende diversas frontes. En calquera caso, xa case ninguén dubida de que as ferramentas e os recursos dixitais (propios ou alleos) son un dos aros polo que tes que pasar para a competitividade. Dito doutra maneira: de non querelos, case mellor dedicarse a outra cousa. A este respecto, semella que cada día hai máis apoios para a internacionalización e para todos os gustos: públicos ou privados, caros ou baratos, pechados ou abertos.

"A iniciativa ten como finalidade favorecer o intercambio comercial".

Desta volta falamos dun que vén da man da Xunta, concretamente da Consellería de Innovación. Chámase **ByGalicia** (www.bygalicia.eu) e é unha plataforma dixital galega posta en camiñar en xullo de 2007 e que vén de ampliar a súa oferta de servizos. Damos conta deles.

A iniciativa, que ten como principal finalidade a de favorecer o intercambio comercial e (como dixemos) a externalización das empresas galegas, vai medrando paseniño en recursos e, tamén, en participación. De feito, conta cunha taxa de usuarios que rolda xa as 40.000 visitas, segundo datos achegados por Google Analytics. A tenor do que nos contan os responsables do propio servizo (un equipo da Consellería de Innovación), ByGalicia foi incorporando ó longo destes meses de vida unha serie de "engadidos", por exemplo os informes achegados por unha asesoría de expertos en internacionalización de mercados, a disposición das firmas galegas que tramiten consultas nesta plataforma. Asemade, houbo no portal web unha ampliación de contidos: novos servizos de acceso a foros especializados, difusión de currículos profesionais e creación de páxinas web dentro da mesma plataforma (espazos empresariais para a promoción dos usuarios e as súas entidades ou produtos específicos).

A listaxe de funcións de **ByGalicia** quedaría desta maneira a día de hoxe:

- Creación dun espazo web empresarial propio
- Asesoramento de expertos en liña; acceso a foros especializados
- Xestión de ofertas de traballo
- Divulgación de currículos
- Información especializada en galego, castelán, inglés e xaponés
- A posibilidade de personalizar ByGalicia coas seccións de máis interese.

Visitas dos recantos máis afastados do mundo

Do mesmo xeito que é empregada por empresarios e profesionais galegos, xa hai polo mundo un bo número de internautas que lle ven a utilidade, segundo se desprende dos datos das visitas cotiás rexistradas dende México, Xapón, Australia e Portugal, país este último que destaca sobre todos os demais e por razóns evidentes: é un país irmán tanto dende o punto de vista cultural e lingüístico como no comercial. Para os responsables da posta en marcha do portal é importante que os empresarios galegos saiban que a web de **ByGalicia** ben pode ser a ferramenta coa que se pon a primeira pedra dos seus edificios no exterior. Dito doutro xeito e en senso figurado: o servizo estase a converter na guía para os planos da sede noutras cidades ou (tamén) nun teléfono de aclaración de dúbidas a tempo completo.

"A internacionalización das empresas é un proceso complexo que hoxe non é posible sen o apoio das novas tecnoloxías".

Captura da web byGalicia: www.bygalicia.eu

E non só para aquelas iniciativas que teñen que ver co comercio exterior.

A ferramenta, desenvolvida pola Dirección Xeral de Promoción Industrial e da Sociedade da Información, achega servizos en sentido duplo. Ou sexa: ó mesmo tempo que fomenta a ampliación da área de influenza das firmas da nosa terra (en moitas ocasións, único vieiro posible para o medre, posto que o mercado galego ten uns límites, no eido da Sociedade da Información e noutros moitos sectores), tamén facilita ós investidores que veñen de fóra identificar Galiza e *"visualizar as súas potencialidades"*, segundo informa Innovación. E engade, facendo referencia a ese fomento do contacto cos axentes externos e ós recursos postos en marcha para atraelos: *"A plataforma ByGalicia posúe un apartado multiidioma, esencial no caso das relacións internacionais, amais de reunir de forma accesíbel e clara todas as seccións e funcionalidades do portal; amais diso a ferramenta componse no seu conxunto por máis de 600 páxinas en catro idiomas: galego, español, inglés e xaponés; e está a ser permanentemente actualizada polo equipo de redacción e técnico de ByGalicia"*.

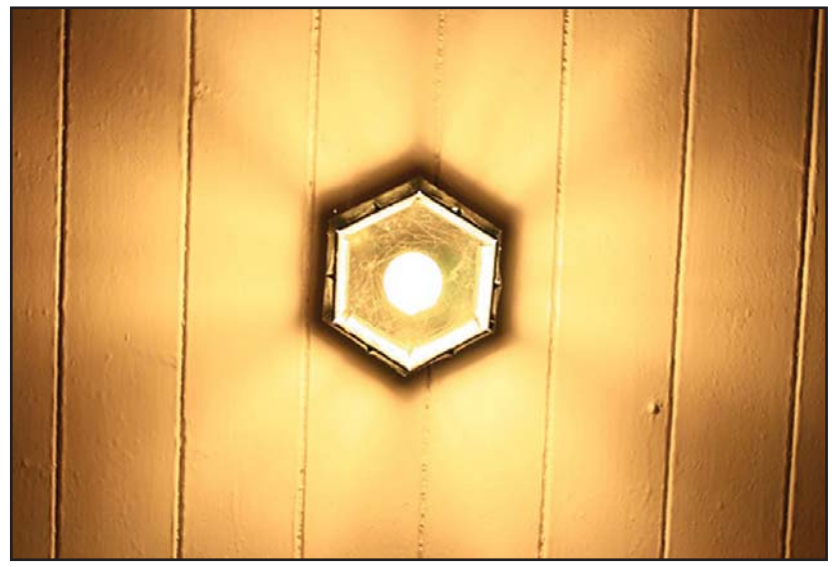
A LOITA CONTRA O CAMBIO CLIMÁTICO DENDE A CASA É POSIBLE

O USO EFICAZ DA ENERXÍA NOS FOGARES GALEGOS EVITARÍA 440.000 TONELADAS DE CO2, SEGUNDO ADVIRTE FENOSA

Todo o mundo pode facer algo dende a casa, por pequeno que sexa, para frear o cambio climático. Se o pensamos ben, non deixa de ter a súa lóxica: se todos contribuímos de xeito máis ou menos directo ás emisións de CO2, é razoable pensar que tamén teremos a facultade de paralas. Polo menos, as que nós producimos. Amais, cómpre quitármonos da cabeza a idea de que é imposible parar a maquinaria, agora que estamos tan afeitos a ir a todas partes en coche (e, a poder ser, en 4x4, que sempre loce máis) e a prender a calefacción ó máximo cando realmente non é preciso. Neste punto, na necesidade de facer mellor proveito de recursos e estragar menos, están a coincidir frontes de natureza ben distinta: institucións, colectivos cidadáns e ecoloxistas, organizacións e mesmo empresas directamente implicadas no fornecemento e consumo de enerxía. Como por exemplo Unión Fenosa, que nun dos seus máis recentes informes achega o seguinte dato a ter en conta: un emprego máis eficaz dos recursos nos fogares contribuiría a cumprir nun 10% o compromiso adquirido por España no Protocolo de Kyoto.

Isto que supón? Pois en termos técnicos, significa evitar unha emisión de 6,7 millóns de toneladas dos gases que provocan o efecto invernadoiro no que estamos mergullados e do que todos somos responsables.

Polo que respecta a datos referentes a Galiza, o informe da empresa enerxética achega información relevante. Na nosa terra, un máis axeitado aproveitamento dos recursos no eido doméstico recortaría 440.000 toneladas de dióxido de carbono do volume total de emisións, máis ou menos o mesmo que se conseguiría cun parque eólico de preto de 200 xeradores e practicamente idéntico volume ó que chegarían a absorber 4,4 millóns de árbores, segundo os datos subministrados na terceira edición do Índice de Eficiencia Enerxética no Fogar de Unión Fenosa referente a 2007. Esta investigación tamén achega índices sobre o que aforraríamos os galegos e galegas en enerxía se levásemos á práctica un consumo máis sostible: case un 10% do subministro que se emprega, o que



Lámpada de baixo consumo, vista no sitio de Tep - Timproctor en Flickr

significa 107 millóns de euros ó ano.

Con todo, hai cousas que van mellorando. Un dos aspectos que semella que agora temos máis en conta é o coñecemento do etiquetado enerxético dos electrodomésticos, que en Galiza pasa do 59,1% ó 77,1%. Tamén estamos máis ó tanto no emprego de lámpadas de baixo consumo, máis caras cás normais a curto prazo (cando se mercan na tenda, é certo) pero moito máis baratas a medio e a longo prazo, amais de seren máis *lonxevas.*

Esta lixeira mellora no emprego de recursos no fogar con respecto a anos anteriores pon de manifesto varias cousas, sendo a esperanza que temos nelas variable dependendo do filtro subxectivo do que

> "Cómpre quitármonos da cabeza a idea de que é imposible parar a maquinaria"

observa. Ou sexa: volvemos á mesma leria de sempre sobre o vaso medio cheo e o vaso medio baleiro. En termos *seudocientíficos*, podemos asegurar que o índice de estragamento do medio por mor dos ditos gases increméntase moito máis rápido do que se afianza o

> "Estamos a medio camiño de todo: concienciados pero non comprometidos".

noso nivel de concienciación. Se tivésemos que facer unha gráfica, a liña que representase o proceso de concienciación sería un pequeno repeito, e a que simbolizase o quecemento da Terra sairíase do panel. Conclusión: queda moito por facer. Segundo indica Fenosa, é certo que se ten incrementado a aposta pola eficacia enerxética en canto a control, cultura e equipamento con respecto a estudos de anos anteriores, pero non hai apenas compromiso a nivel particular polo mantemento.

Dito doutra maneira: estamos a medio camiño de todo. Concienciados pero non comprometidos. Ou en fase de desenvolvemento, o que tamén indica que ficamos a piques de facer algo ou de movérmonos de verdade. Segundo os informes de Fenosa, un 82,8% dos cidadáns enquisados no Índice de Eficiencia Enerxética no Fogar 2007 asegura estar moi preocupado por temas como o cambio climático e o desenvolvemento sostible. Se a preocupación é o primeiro paso da acción, entón é probable que a primeira fase xa estea case cuberta e o seguinte paso sexa inminente.

Bosquevirtual.com: a aposta da empresa enerxética por Second Life

Participando nesta web poderemos contribuír á reforestación do Brasil

No informe da empresa española atopamos tamén unha serie de retos, case todos eles relacionados co devandito compromiso a prol dunha nova cultura enerxética. Máis polo miúdo, dicir que unha parte destes retos aparecen vinculados coas novas tecnoloxías da información, o tema que nos ocupa nesta revista. Por exemplo: Bosquevirtual.com, que é un proxecto de raizame ecoloxista e sostible e que, como unha boa parte dos proxectos que nacen co sufixo ".com" no seu nome, participa de dous mundos: do real e do virtual. No que se refire ó seu funcionamento, dicir que as persoas que actúen nel (pois está a disposición dos cidadáns mesmos) verán representadas no mundo figurado Second Life (www.secondlife.com) as súas accións particulares a prol da natureza real. Para participar na iniciativa é preciso completar na web www.bosquevirtual.com o cuestionario do Índice de Eficiencia Enerxética no Fogar. Por cada dúas persoas que o fagan, plantarase unha árbore no Second Life e, por cada índice que se completa, Fenosa doará un euro a Accionatura, organización española dedicada á protección e mellora dos ecosistemas naturais. Cómpre sinalar que esta ONG, entre outras cousas, dedicarase a reforestar en breve a selva atlántica do Brasil, coa finalidade de contribuír á redución de gases causantes do quecemento da atmosfera.

Neste intre, mentres redactabamos este texto en Código Cero (na recta final de xaneiro), contabilizamos case 9.000 doazóns dos internautas, o que representa máis de 410.000 quilogramos de gases deixados de emitir e máis de 4.300 árbores plantadas.

XGN 2008 COMEZA A FACER RUÍDO NA REDE

O ENCONTRO INFORMÁTICO PARA A MOCIDADE QUE ORGANIZA XUVENTUDE CELEBRARASE ESTE ANO ENTRE O 14 E O 16 DE MARZO

WWW.XUVENTUDEGALIZA.NET

XA VAI COLLENDO CORPO A QUE É, POR NÚMERO, AMBICIÓN [E TAMÉN POR BALBORDO], UN DOS ENCONTROS INFORMÁTICOS MÁIS IMPORTANTES DO ESTADO. FALAMOS DA *PARTY* PARA A MOCIDADE EN LIÑA XUVENTUDE GALIZA NET, QUE HAI SEMANAS XA QUE DEU OS PRIMEIROS SINAIS DE VIDA NA REDE CON VISTAS A IR -PASENIÑO PERO SEN PAUSA- ATANDO OS CABOS DA QUE SERÁ A EDICIÓN 2008, A CELEBRAR EN COMPOSTELA A XEITO DE PORTA DE ENTRADA Á PRIMAVERA: ENTRE O 14 E O 16 DE MARZO.

Xa vai collendo corpo a que é, por número, ambición (e tamén por balbordo), un dos encontros informáticos máis importantes do Estado. Falamos da *party* para a mocidade en liña Xuventude Galiza Net, que hai semanas xa que deu os primeiros sinais de vida na Rede con vistas a ir -paseniño pero sen pausa- atando os cabos da que será a edición 2008, a celebrar en Compostela a xeito de porta de entrada á primavera: entre o 14 e o 16 de marzo. A Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade, organizadora un ano máis do encontro, comezou xa a subministrar datos sobre esta convocatoria o pasado 22 de decembro, cun acto de apertura da páxina web que veu acompañado dun agasallo de Nadal: a entrega de entradas de balde a todos aqueles mozos que se desen de alta antes do 6 de xaneiro e que tivesen a sorte de ver cómo coincidían dúas cifras do seu número con dúas do gordo do sorteo do Neno.

No sitio do encontro, amais dos contidos fixos de costume (que é, que hai que levar, cómo se lle pode partido, etc.) e do programa (do que falamos a continuación), tamén se poden visitar seccións acabadas de abrir como o albume de fotografías dos participantes do ano pasado tirando partido de todo o que teñen ó seu alcance (e aínda podemos dicir máis: tirando literalmente parte do material do que teñen ó seu alcance, como se fai cada ano no concurso de lanzamento de CD, un dos intres menos formais do programa).

Asemade, e para quen xa só se conforma con ver vídeos na Rede, Xuventude tamén habilitou na web do evento un traballo audiovisual da anterior convocatoria, co fin de achegar de maneira máis completa o ambiente que se respira no escenario das actividades, ateigado

Vista privilexiada dunha das edicións anteriores de XGN

entre outras cousas de metros de fío (até 40.000 metros).

De novo, a xuntanza desenvolverase no Pazo de Congresos de Santiago, o espazo que segundo a organización máis e mellores requisitos cumpre de cara a albergar durante tres días a 1.500 rapaces e

> "O XGN desenvolverase no Pazo de Congresos de Santiago e albergará a máis de 1.500 participantes".

rapazas de idades comprendidas entre os 16 e os 30 anos e con acceso de alta velocidade á Rede, xogos, consolas e todo tipo de actividades á súa disposición e, tamén, á disposición dos visitantes en xeral.

No que respecta ó programa, vai collendo corpo devagar, pero de xeito continuo. Polo de agora, podemos constatar a continuidade dunha boa parte das actividades que máis éxito tiveron nas edicións anteriores (*case-mod*, concursos de fotografía, deseño web, animación ou 3D) e un afondamento en novos achados, como por exemplo no pulo ó software libre ou nas pontes xa tendidas o ano pasado con colectivos non familiarizados co uso das redes (se cadra máis necesitados de lan partys cá mocidade, que xa está case toda ela en liña) como por exemplo o colectivo da terceira idade.

Asemade, e para todos aqueles e aquelas que non consigan ou non desexen participar nas tres xornadas de rede de XGN, cómpre indicar que unha vez máis haberá extranet, ou, o que é o mesmo: un espazo semi-externo do encontro, de libre acceso á Internet de alta velocidade, e onde se dará cabida a expositores, patrocinadores, charlas, relatorios, mesas redondas e ás consolas e ós xogos máis requiridos a día de hoxe no mercado.

A edición do ano pasado tivo 40.000 visitas

Certo é que a XGN no escenario do Pazo de Congresos de Santiago (grande pero con limitacións, como todo espazo físico pechado), pouco lle queda por medrar en número de participantes inscritos. Mais a cousa cambia con outros parámetros, máis suxeitos a variables, como a cifra de visitantes en xeral, os obxectivos ou as repercusións. No que se refire ós visitantes, o número de persoas que entra no recinto foi en 2007 de máis de 40.000, fronte ós 38.000 do ano anterior. Amais diso, e xa que seguimos coa enleada de cifras, dicir que na edición de 2007 inscribíronse 1.500 mozos e mozas, habilitáronse 40.000 metros de fío, contabilizáronse 52 horas de conexión ininterrompida e achegouse un xigabyte de velocidade de acceso á Rede. No terreo dos contidos e dos obxectivos, sinalar que a convocatoria do ano pasado será relembrada como a da inclusión de novos tipos de participantes, amais da xuventude para a que teoricamente está encamiñada esta xuntanza. Falamos dos internautas galegos da terceira idade que foron convidados pola organización para intercambiar experiencias e obter coñecemento da mocidade inscrita. E tamén falamos dos representantes empresariais que tamén se deixaron ver polo Pazo de Congresos á procura de novas fichaxes para as súas firmas e corporacións. A idea foi reforzar máis que nunca o papel de XGN como unha miúda Internet de coñecemento dentro dun continente infinitamente máis grande, o da Internet na súa totalidade, completando a súa feitura lúdica cun aquel de obradoiro e, tamén, de mercado laboral.

Especial Clúster TIC

O CLÚSTER TIC, UNHA INICIATIVA PROMOVIDA POLA CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN PARA FORTALECER A INDUSTRIA E A SOCIEDADE DIXITAL DE GALIZA, CHEGA ESTE 31 DE DECEMBRO A UNHA DATA CHAVE PARA O SEU DESENVOLVEMENTO: A DA SÚA CONSTITUCIÓN OFICIAL. O ACTO, QUE SE CELEBRA NO HOTEL PORTA DO CAMIÑO DE SANTIAGO, SERVIRÁ PARA QUE COMECE A OPERAR A MAQUINARIA CONXUNTA DESTA UNIÓN HISTÓRICA ENTRE EMPRESAS GALEGAS DO SECTOR DAS NOVAS TECNOLOXÍAS, PROFESIONAIS, INVESTIGADORES, AXENTES, USUARIOS E INSTITUCIÓNS PÚBLICAS. OS SEUS OBXECTIVOS: FACER MARCA E REDUCIR A FENDA.

O SECTOR TECNOLÓXICO GALEGO CREA FRONTE COMÚN

SANTIAGO ACOLLE ESTE 31 DE DECEMBRO A CONSTITUCIÓN DO CLÚSTER TIC, UN PROXECTO PROMOVIDO POLA CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN

A necesidade de facer fronte común

O sector tecnolóxico, coma o home, non é unha illa, malia que os produtos e servizos que deseña e promove partan en boa medida de cero, do non visto ou coñecido antes. Participa de moitas das características dos outros sectores do empresarial (só que leva a cabo no dixital o que até hai pouco se levaba a cabo por canles tradicionais) e *"respira"* e *"vive"* do mesmo aire có resto da sociedade. Así, de igual maneira ca calquera outro sector, precisa facer fronte común e darse a coñecer, cooperar, informar do que ofrece, crear mercado e fortalecer a súa independencia con firmas máis fortes do exterior. De aí, de algo tan antigo coma a necesidade de procurarnos uns ós outros é de onde xorde o Clúster TIC, que celebra a súa asemblea constituínte este 31 de xaneiro en Santiago.

Vantaxes en todas as direccións

O Clúster xorde con moitas finalidades diferentes, coma estradas que saen en distintas direccións pero que van ligadas con ramais cada pouco. Algúns destes obxectivos son de índole particular e outros parten dun interese xeral, como por exemplo o seguinte: o afianzamento das tecnoloxías da información na nosa sociedade. Así, o Clúster está concibido como unha entidade a medio camiño do privado e do público, con vontade de facer riqueza e tamén de achegar valor social, clave para que as empresas galegas do sector pisen máis firme, para que as institucións públicas acaden os seus obxectivos no camiño da cidadanía dixital e para que a sociedade teña mellores e máis ferramentas e servizos innovadores ó seu alcance.

Os obxectivos (versión oficial)

Máis propiamente, e segundo os implicados no proxecto, o Clúster TIC vai ser un organismo asociativo no que estean representadas as empresas, os profesionais, as administracións, os centros tecnolóxicos e outros axentes relacionados coas novas tecnoloxías da información. No plano oficial, os seus obxectivos será os seguintes: desenvolver estratexias comúns para facilitar o asentamento das firmas TIC en Galiza, o achegamento da sociedade ás novas ferramentas, a innovación baseada na xestión do coñecemento, a implantación de servizos avanzados ou o establecemento de sinerxías entre os diversos actores. Dito doutra maneira: a finalidade do Clúster

Os ases na manga do Clúster

Como diximos, o proxecto está integrado por axentes de diversa índole e con intereses nun principio dispares. Neste senso, a gran vantaxe coa que se conta ten, unha vez máis, feitura de consenso. Ou sexa, que todas as partes coinciden na necesidade de facer forte a Galiza no dixital. Outra vantaxe radicaría na propia natureza da tecnoloxía, cambiante, sempre partindo un pouco dende cero e a todas horas chegando a algures.

Dito doutra maneira e para que se entenda: poucas veces atoparemos unha fronte de guerra onde sexa preciso poñer en xogo tantos recursos. A evolución das canles dixitais é tan intrincada a día de hoxe e nela participan forzas de tal envergadura (corporacións mundiais, grandes potencias, senlleiros investigadores) que a figura do internauta ou do deseñador traballando só, sen a axuda de ninguén e sen comunicarse, apenas ten sentido.

O funcionamento do proxecto: libre fluxo de información

O Clúster será unha fonte de información dentro dunha fonte de información máis grande, a de Internet. A idea é sacar partido da concorrencia de frontes tan diversas e converter en virtude o que nun principio podería concibirse coma un atranco. É dicir: administracións, investigadores, profesionais, empresarios e axentes en xeral sacarán partido do acordo. Este punto, segundo nos puído comentar nunha entrevista Fernando Suárez, presidente do Colexio Profesional de Enxeñería de Informática de Galicia, virá dado pola achega de coñecemento constante dunha banda a outra da entidade e, dende ela, cara á sociedade galega enteira. Deste xeito resume o devandito Colexio a súa arela de colaboración: *"O Clúster xorde coa misión de unificar esforzos empresariais galegos e coa visión de ofrecer unha marca de calidade ao mercado global, evitando que Galicia fique atrás na súa arela de ter un posto salientable no mercado universal da informática"*. E continúa, facendo referencia ó papel dos enxeñeiros de informática no proxecto: *"Os profesionais queremos facelo, sabemos cómo abordalo, e con estratexias de xogo cooperativo, que non competitivo, entre as forzas económicas e sociais, poderemos acadalo. Con este fin nace o Clúster e para este fin traballaremos nel"*.

Máis información sobre o Clúster aquí:
http://sociedadedainformacion.eu/actualidade/nova.php?id=838&lg=gal

FAVORECER O AUTÓCTONO, O XERMOLO DA INICIATIVA

EA CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN INCLUÍU Ó CLÚSTER TIC NO SEU PLAN ESTRATÉXICO GALEGO DA SOCIEDADE DA INFORMACIÓN [TAMÉN CHAMADO "PEGSI"] COMO ELEMENTO FUNDAMENTAL PARA A CONSECUCIÓN DO MESMO. DITO DOUTRA MANEIRA: PRESENTOUSE DENDE O PRINCIPIO COMA UN CHANZO A SUBIR, MAIS TAMÉN COMA UN OBXECTIVO EN TODA REGRA, A MATERIA PRIMA DUNHA OBRA QUE, AMAIS DISO, TAMÉN É OBRA. O MOTOR DO MOTOR.

O PROXECTO XURDIU Ó ABEIRO DO PEGSI E COMO RESPOSTA Á ESTA REALIDADE: É PRECISO SER PRODUTORES, AMAIS DE CONSUMIDORES

Na procura do novos mercados, imaxe vista no caderno de Judge en Flickr

A iniciativa seguiu collendo pulo o 10 de marzo de 2007, día no que o Parlamento galego lle deu oficialmente o visto bo como elemento fundamental para o edificio tecnolóxico galego. Neste senso, a Xunta cualificou o proxecto en repetidas ocasións de "paso obrigado para facer do sector TIC un sector de referencia, non só a nivel galego senón no que se refire ó internacional". Asemade, sinalouse coma un pulo de primeira orde para acadar unha Galiza máis produtora de contidos, amais de consumidora. Dito doutro xeito: o proxecto xorde para ser en boa medida un centro de emisión de software, servizos e tecnoloxía autóctona, requisito imprescindible –a independencia- para o desenvolvemento e a innovación.

Ó longo do ano pasado, o Clúster foi recibindo apoios dende diversas frontes e o día 4 de maio constituíuse a Comisión Promotora, impulsada pola Consellería de Innovación a través da Dirección Xeral de Promoción Industrial e Sociedade da Información.

Esta Comisión ficou integrada por dous representantes das seguintes organizacións:

• EGANET. A Asociación de Empresas Galegas Adicadas a Internet e as Novas Tecnoloxías é unha entidade sen arela de lucro, integrada (como o seu propio nome indica) por firmas do país vinculadas ó traballo en Rede, para a Rede e grazas á Rede. Foi creada no ano 2000 e os seus obxectivos son practicamente os mesmos cós do Clúster TIC: fortalecer o sector mediante a unión e darlle un pulo ó emprego das redes.

• Ineo. A Asociación Multisectorial de Empresas TIC. Ineo traballa dende a Zona Franca de Vigo creando ligazóns entre as firmas das nosas catro provincias vinculadas ó deseño de software, equipos informáticos, consultoría e formación TIC, comunicación e redes, servizos informáticos, electrónica ou asesoramento xurídico relacionado coa Sociedade da Información. Os seus obxectivos, coas súas diferenzas lóxicas, discorren por vieiros xemelgos ós do Clúster TIC.

• AETIC-Galicia. A Asociación de Empresas de Electrónica, Tecnoloxías da Información e Telecomunicación de España, Consello Territorial de Galicia. AETIC é unha entidade que opera a nivel estatal pero que ten unha forte representación na nosa terra a través de empresas como R, Televés ou Arteixo Telecom. Os obxectivos do equipo galego son promover o desenvolvemento da electrónica, as TIC e as telecomunicacións. Amais diso, traballa para afianzar o emprego da Sociedade do Coñecemento.

• Colexio Oficial de Enxeñeiros de Telecomunicación de Galicia. A entidade xurdiu en boa medida para contribuír a que estes profesionais galegos fixeran fronte común, pero dende o principio asumiu uns obxectivos de interese xeral: o desenvolvemento das redes e o fomento da investigación. O Colexio, igual cás restantes entidades citadas, considera que o Clúster TIC (en concreto) e o PEGSI (en xeral) serán positivos. Segundo unha entrevista recente publicada en sociedadedainformacion.eu a Ramón Lois, secretario do Colexio, o Clúster é o que se precisa para que os empresarios lle perdan o medo a abrir mercados. Amais disto, di, o proxecto sería un importante mercado de traballo para os mozos e mozas que acaban de obter unha titulación vinculada ás novas tecnoloxías.

• CPEI. Colexio Profesional de Enxeñería en Informática de Galicia. Esta entidade corre parella ó Colexio Profesional de Enxeñeiros Técnicos en Informática de Galicia. Os dous foron constituídos recentemente, polo que unha das súas primeiras tarefas está a ser o afianzamento do Clúster TIC, no que están contribuíndo arreo. O CPEIG está presidido por Fernando Suárez, a quen entrevistamos nas seguintes páxinas con motivo da posta en funcionamento da entidade e, tamén, do propio clúster. Collendo as rendas do segundo dos colexios devanditos está Leticia Diz, quen achegará a súa opinión sobre este proxecto no vindeiro número de Código Cero. Amais de para contribuír a soster o edificio do clúster, estes entes asociativos xorden para dignificar as profesións que representan e para desenvolver a Sociedade da Información en Galiza.

• Consellería de Innovación e Industria. Directora Xeral de Promoción Industrial e Sociedade da Información e subdirectora de Promoción Industrial e Comercio Exterior.

O PEGSI: un plan para remediar o baixo índice de vida dixital

A presentación do PEGSI desenvolveuse oficialmente en outono de 2006. O Plano Estratéxico Galego para a Sociedade da Información é o "culpable" da posta en marcha do Clúster TIC, xurdindo este para velar polo bo cumprimento do primeiro. Dito doutra maneira: falamos de dúas cuestións que discorren ligadas con nó estreito e, de feito, non se concibe unha sen a outra. O PEGSI, máis xeral, vai encamiñado a poñer en marcha iniciativas técnicas e culturais para situar a Galiza entre os países que máis preto están da cidadanía dixital. Este Plano Estratéxico Galego 2007-2010, que foi anunciado cun investimento público superior ós 800 millóns de euros (do que a Xunta se comprometeu a asumir máis de 600 millóns), xurdiu incluíndo 100 iniciativas de dinamización dixital en tódolos eidos de actuación.

O PEGSI abrangue oito estratexias operativas: infraestruturas para a Sociedade da Información, interoperabilidade, seguridade e coñecemento aberto, contidos e servizos, desenvolvemento do sector empresarial da Sociedade da Información, aplicación das TIC polo tecido empresarial, servizos públicos de calidade, inclusión e sostibilidade e xestión das políticas públicas da Sociedade da Información.Como dixemos con motivo da presentación do Plano, un dos puntos máis salientables do mesmo radica sen dúbidas no apartado dedicado ó deseño de contidos propios. É dicir, que unha das ideas fundamentais da Consellería de Innovación foi a de ceibar á nosa terra dun futuro de risco, o de país só consumidor de tecnoloxías. Con este espírito, procurouse crear unha serie de marcos que favorecesen contidos tecnolóxicos autóctonos, non sendo o Clúster TIC outra cousa que un dos marcos principais.

"O clúster freará a emigración da mocidade con formación tecnolóxica"

Un clúster é sempre unha reunión de xente diversa con algo en común. Os intereses son moitos e por cada unha das partes implicadas hai unha dirección a seguir. Por embaixo dunha entidade destas características xace un intensivo labor de pescuda de todo aquilo que une, que integra. Este é -en boa medida- o labor da Consellería de Innovación e das asociacións e colexios que integran a comisión promotora. En definitiva: fortalecer todo aquilo que pode ser secundado por cada un dos integrantes e que beneficie a este sector, ós restantes e máis á sociedade por enteiro.

Falamos do proxecto asociativo do sector TIC galego con Fernando Blanco, conselleiro de Innovación, quen nos enumera as melloras para a nosa sociedade polas que loitarán os seus integrantes

Para o conselleiro de Innovación, Fernando Blanco, un clúster vén a ser a consecuencia lóxica da constatación dunha realidade que sempre se repite, e tamén nas TICs: "A cooperación xera crecemento e fortaleza". Ó seu xuízo, as condicións para poñer en marcha este proxecto son inmellorables, tendo en conta a "moi positiva evolución do sector nos últimos tempos". Entre os beneficios que achegará, Blanco sinala algúns de importancia: fortalecerá a nosa economía por enteiro e contribuirá a evitar que os mozos e mozas con formación axeitada teñan que emigrar.

-Como está sendo a participación das empresas galegas na constitución do Clúster TIC? Foi sempre igual, a participación, ou incrementouse na recta final previa ó lanzamento?

-A constitución do clúster TIC foi un traballo complexo, xa que este sector agrupa en Galiza numerosas empresas en subsectores moi diversos, motivo polo que a comisión promotora foi constituída, ademais de pola Dirección Xeral de Promoción Industrial e da Sociedade da Información da Consellaría de Innovación e Industria, por tres asociacións empresariais do sector TIC e os colexios profesionais de Telecomunicacións e Informática.

A participación a través das asociacións empresariais TIC durante os máis de sete meses que durou o traballo de redacción de estatutos desde o primeiro día foi moi intensa, e especialmente nestas últimas datas próximas ao 31 de xaneiro, cando se celebrará a asemblea do clúster.

-A nós gústanos poñernos decote nos ollos dos cidadáns e transmitirlles mensaxes, malia que a información sexa corporativa, empresarial ou teoricamente pouco accesible. Dito doutra maneira: en que vai beneficiar á cidadanía e á súa relación coas redes do coñecemento a posta en marcha do Clúster TIC?

-No Plano Estratéxico Galego da Sociedade da Información (PEGSI 2007-2010) xa se marcaba como un obxectivo da liña de actuación correspondente o artellamento do sector empresarial da Sociedade da Información a creación de estruturas cooperativas que posicionen o sector TIC galego no mapa internacional, así como que no seo do clúster se establezan as correspondentes relacións entre as empresas, centros de investigación, administración..., que favorezan a competitividade das empresas galegas nos novos mercados.

A cooperación xera crecemento e fortaleza, loxicamente a maior fortaleza e crecemento das empresas TIC galegas favorece ao conxunto do país mediante a creación de riqueza e postos de emprego cualificados, contribuíndo tamén dende este sector a evitar que os nosos mozos e mozas, con formación para traballar no sector TIC, teñan que emigrar.

-Brevemente, cales serán os grandes obxectivos deste proxecto empresarial galego?

-Os principais obxectivos e fins do clúster TIC son desenvolver accións que potencien as capacidades de produción e comercialización das empresas asociadas, xerar mercado de alianzas entre as empresas, favorecer o desenvolvemento tecnolóxico, difundir, promover e posicionar os produtos e servizos galegos nos diferentes mercados e potenciar a cualificación dos recursos humanos e profesionais das empresas do sector.

> "O Clúster TIC fortalecerá a nosa economía e contribuirá a evitar que os mozos e mozas teñan que emigrar".

-Confía vostede en que este novo organismo asociativo axude a Galiza a converxer con Europa en materia de uso, acceso e formación de novas tecnoloxías a nivel empresarial e de cidadán?

-A existencia dun clúster e dun mercado potente no sector das TIC en Galiza non é a única condición necesaria para o incremento do uso por parte dos cidadáns e as pequenas empresas galegas, pero si é certo que a proximidade da produción xera un ambiente que favorece en gran medida a introdución destes produtos e servizos nas empresas en xeral e nos cidadáns en particular.

Os obxectivos estratéxicos do PEGSI definen claramente a necesidade de converxer no uso das TIC nos diferentes sectores, pero tamén contemplan que este crecemento debe estar realizado nunha gran parte con empresas TIC galegas, de xeito que ambos os obxectivos se conxugan nunha formula de incremento da oferta e a demanda nos produtos e servizos TIC en Galiza.

A moi positiva evolución do sector TIC galego xa durante os anos 2006-2007, así como todos os estudos realizados, indican o despregue deste sector e a necesidade de fortalecelo se queremos que faga osmose co resto das empresas, que comercialice os seus produtos e servizos no exterior e, en definitiva, ter unha Galiza máis competitiva. O sector TIC empregaba en setembro de 2007 a 14.158 persoas cun crecemento de máis do 40,78% nos últimos tres anos, cunha facturación no 2006 de 449 millóns de euros, cun crecemento do 41% dende 2004, sendo xa un 30,4% a cifra de negocio que acada fóra de Galiza.

-Onde terá a súa sede física e cando comezará a coller corpo? Sendo como é un proxecto TIC, vinculado ó virtual, ó tránsito de información, apostarase tamén pola descentralización, polo desenvolvemento dos obxectivos a distancia dende distintas frontes?

-A sede parece estará coa maior probabilidade en Santiago. O clúster dotarase dos seguintes órganos de goberno: Asemblea Xeral, Comité estratéxico e Comité de dirección, así como unha Presidencia e unha Xerencia. Segundo os estatutos serán estes órganos os que, máis alá do que marcan os estatutos, decidan os aspectos relativos ao seu funcionamento, apostando como é lóxico polo uso das novas ferramentas da Sociedade da información para a relación cos seus socios.

"É PRIORITARIO QUE O COLEXIO DEFENDA QUE O POSTO DE DIRECTOR DE INFORMÁTICA DEBERÍA CORRESPONDER A UN ENXEÑEIRO OU ENXEÑEIRA EN INFORMÁTICA"

FALAMOS CON FERNANDO SUÁREZ, PRESIDENTE DO RECENTEMENTE CONSTITUÍDO CPEIG, ÓRGANO ENCAMIÑADO A FAVORECER A INNOVACIÓN NA NOSA TERRA E A CHEGADA DA CIDADANÍA DIXITAL

Unha boa parte da sociedade galega, con independencia da cor política dos que gobernan e da súa propia ideoloxía, quere ser innovadora e tirar partido arreo de todas as vantaxes da Sociedade da Información, mesmo para preservar a súa cultura, aínda que sexa alí, nas redes, onde campan precisamente os seus inimigos, moitos deles baixo a tarxeta de visita da globalización. Este pulo para a Galiza dixital vén de recibir un novo pulo. Falamos da posta en marcha oficial do Colexio Profesional de Enxeñería de Informática de Galicia e do Colexio Profesional de Enxeñería Técnica en Informática de Galicia, dúas entidades xemelgas que comparten unha chea de motivos e proxectos. Por exemplo: dignificar estas profesións, mellorar a visión da informática entre a cidadanía, achegar coñecemento e experiencia para que toda a poboación galega goce das vantaxes da Rede e, tamén, velar polo bo funcionamento e a rendibilidade do Clúster TIC, que xa é inminente.

Relacionado con todo isto, está un dos primeiros pasos a seguir polos dous Colexios, un paso que é obvio pero se cadra non tanto: convencer ós empresarios de que non hai nada máis axeitado que poñer no posto dun enxeñeiro de informática nin máis nin menos que a un enxeñeiro de informática.

Falamos con Fernando Suárez, presidente da entidade na que estes ditos profesionais fan fronte común a partir de xa.

Podemos ver as propostas das novas entidades nestas ligazóns:

- www.aeig.org/cpeig/
- www.aeig.org/cpetig/

Fernándo Suárez, actual presidente do CPEIG.

-Dignificar a profesión dos enxeñeiros de informática e dos enxeñeiros técnicos en informática da nosa terra. Este é un dos grandes obxectivos dos colexios dos que ti e máis Leticia Diz vindes de coller as rendas. Polo menos, así o fixestes saber durante a constitución oficial dos mesmos, o pasado mes de decembro. A nosa pregunta é: a que vos referides cando falades de dignificar a profesión?

-O Colexio deberá loitar para que os proxectos informáticos sexan levados a cabo por profesionais cunha titulación axeitada e de maneira digna, recoñecida e diferenciada. Este obxectivo estratéxico deberá construírse sobre os alicerces da concienciación na importancia da informática e no establecemento de mecanismos de calidade que melloren a imaxe da profesión. Para elo, deberá mellorar a visión e o coñecemento que ten a sociedade sobre a informática no mundo no que vivimos. Neste senso, farase especial fincapé na dependencia que teñen hoxe en día da informática todos os sectores sociais, culturais e económicos. A imaxe de seriedade e a valoración global da profesión dependerá da capacidade do Colexio para establecer códigos éticos e estándares de calidade. Estes elementos fixarán unha base ben sólida para o labor de enxeñaría e permitirán unha valoración cualitativa dos traballos desenvolvidos.

> "O colexio deberá loitar para que os proxectos informáticos sexan levados a cabo por profesionais ".

-Relacionado co anterior, cales son os principais atrancos ós que se ten que afrontar un enxeñeiro ou un enxeñeiro técnico en informática á hora de abrirse camiño

A área de informática dunha empresa cobra cada vez máis importancia para o seu bo funcionamento.

no mercado laboral en Galiza e de atopar un escenario oportuno?

-Por unha banda atopámonos coas peculiaridades do propio tecido empresarial galego, no que abundan as pequenas e medianas empresas. Neste ámbito é máis difícil levar a cabo unha modernización das tecnoloxías da información. Por outra banda, tamén temos unha herdanza no senso de que moitos dos postos en relación á enxeñaría non están cubertos por persoas coa titulación axeitada, o que redunda en que os proxectos son dirixidos sen seguir os mellores estándares de calidade coas consecuencias futuras no que atinxe a calidade e seguridade dos mesmos.

"O tecido empresarial galego constitúe un atranco para a inserción laboral dos enxeñeiros técnicos en informática".

Falta, pois, unha aposta dos empresarios en canto ás vantaxes e valores dos titulados e tituladas na Enxeñaría en Informática, non só nos aspectos técnicos ou de análise, senón tamén en todo o que atinxe aos aspectos directivos. É prioritario que o Colexio defenda que o posto de director de Informática debería corresponder a un enxeñeiro ou enxeñeira en informática. Así mesmo, o Colexio debe fomentar que este posto reporte directamente á Dirección Xeral da empresa, de xeito que poida participar nos planes estratéxicos aportando solucións tecnolóxicas que beneficien ao negocio.

Xa por último, habería que facer un importante esforzo no apoio e asesoramento ao autoemprego, práctica que se está a converter nunha alternativa real para os profesionais, pero á que aínda lle falta afianzarse na nosa Comunidade.

"É prioritario que o Colexio defenda que o posto de director de Informática debería corresponder a un enxeñeiro ou enxeñeira en informática".

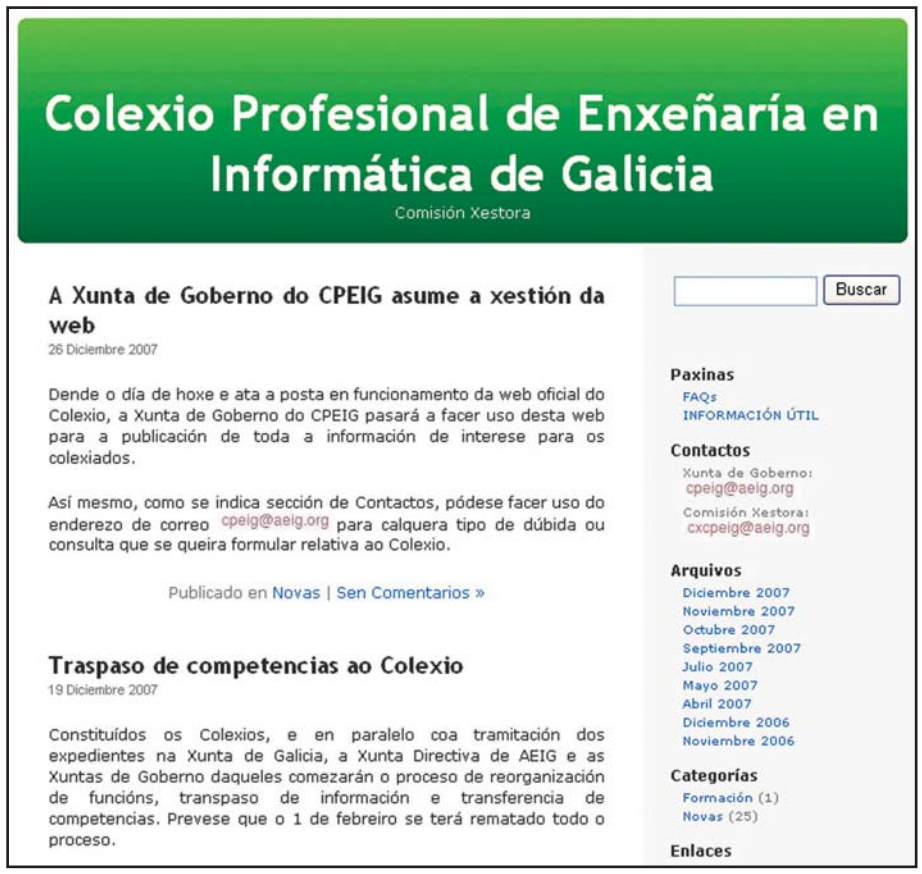
-Na creación dos colexios rexistrouse unha boa cifra de participantes: superouse a liña dos trescentos censados durante o seu nacemento. Isto que significa? Significa que os colexios xa hai tempo que tiñan que estar en marcha?

-A creación dos Colexios era un obxectivo perseguido durante anos. Neste senso queremos agradecer á Asociación de Enxeñeiros en Informática de Galicia, AEIG, a súa longa, ardua e desigual loita para facer realidade este intre. O proceso durou máis de quince anos de esforzo e dedicación. Foi este camiño, unido á situación de desamparo da profesión que fermentou na concienciación do colectivo, o que propiciou unha participación tan elevada nestes primeiros pasos.

En resumo, os Colexios eran a todas luces necesarios dende hai tempo para velar pola boa práctica da profesión na comunidade. O que pasa é que a creación é un proceso longo e complexo que non puido rematar até o de agora.

-Cales son os obxectivos das entidades que presidides a longo e medio prazo?

-Algún dos obxectivos a máis curto prazo e nos que xa estamos involucrados



O caderno blog do Colexio, xa operativo.

son a participación na creación do Clúster TIC de Galicia, a colaboración co Plano Estratéxico da Sociedade da Información en Galicia (PEGSI), ou a participación na elaboración dos plans de estudo das universidades galegas.

Por outra banda, impulsarase ao máximo a colaboración co Comité de Creación do Consello de Colexios de Enxeñaría en Informática e coa Conferencia de Decanos e Directores de Informática. Estas institucións ostentan a representación da profesión a nivel nacional e teñen obxectivos fundamentais para nós, como a consecución de atribucións profesionais ou a representación dos intereses en canto ao Espazo Europeo de Ensinanza Superior.

Adicionalmente, traballarase na concienciación das organizacións, tanto nos espazos públicos como nos privados, de que se queren apostar pola calidade e a redución de riscos deberán contratar a titulados e tituladas en Enxeñaría en Informática, xa que son os únicos que achegan unha certifi-

-En que se vai ver beneficiada a sociedade galega pola constitución destes colexios? Poderemos os cidadáns ter máis posibilidades de ter ó noso alcance mellores e máis accesibles tecnoloxías, a máis coñecemento de valor?

-As dúas ideas esenciais de calquera colexio son defender á sociedade do exercicio dunha profesión e agrupar a un conxunto de profesionais, facetas que son complementarias, porque a potenciación dunha tamén impulsa á outra. Como comentaba antes, un dos principais obxectivos estratéxicos é divulgar a relevancia da informática en todos os ámbitos da sociedade actual. É necesaria ademais unha regulación da profesión, para a que é fundamental o establecemento de atribucións ben claras, a definición de estándares de

calidade e a aplicación do concepto de responsabilidade civil aos proxectos informáticos. Para garantir esa calidade tentaremos de conseguir que os proxectos sexan visados.

Por outra banda, un dos compromisos da nosa candidatura era a creación dun observatorio tecnolóxico para analizar e documentar a aplicación da enxeñaría informática na sociedade galega. A través deste observatorio recollerase información sobre aspectos xenéricos dos proxectos de enxeñaría informática que se executan na nosa comunidade autónoma polos colexiados e colexiadas. Coa información recadada será posible elaborar estudos que publicará o propio Colexio e que servirían de referencia para as empresas e as administracións.

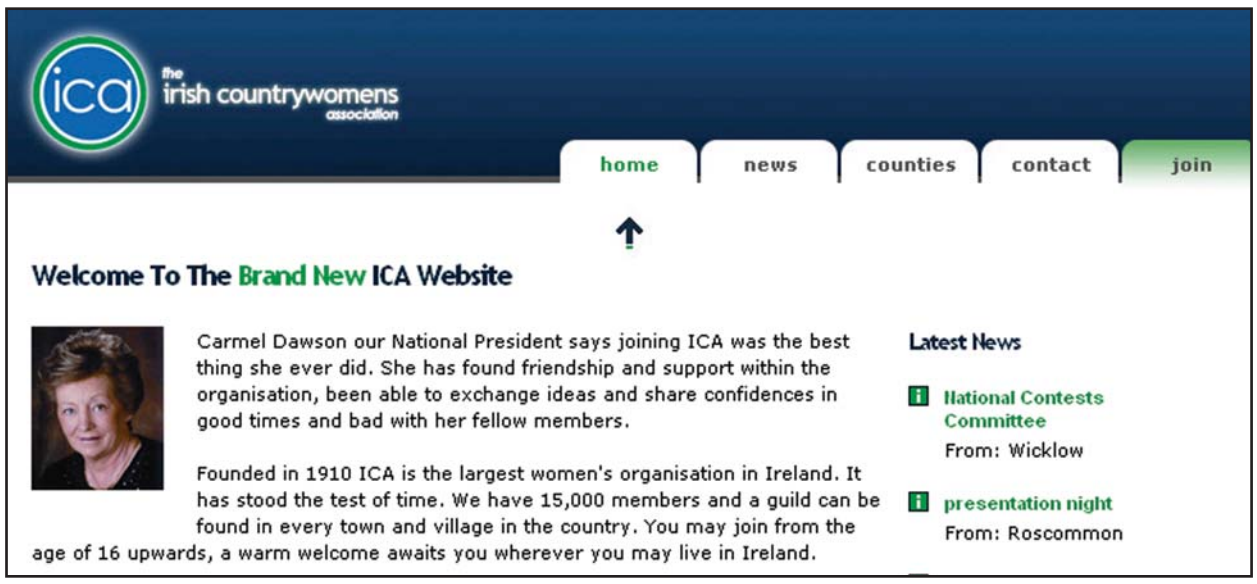
-Puidemos saber que as entidades que presidides tamén van formar parte do Clúster TIC, que xa comeza a coller corpo e que se constituirá en breve de xeito oficial. Que papel ides desenvolver nel?

-O Colexio promove a creatividade e a innovación como medio de desenvolvemento da Sociedade da Información. Con este obxectivo e os anteriormente mencionados, o Colexio traballa arreo, baixo coordinación da Dirección Xeral de Promoción Industrial e Sociedade da Información, na Comisión Promotora e será membro fundador do Clúster. Teremos un representante en cada un dos órganos de goberno a través do cal

"O Colexio promove a creatividade e a innovación como medio de desenvolvemento da Sociedade da Información".

pretendemos achegar os valores profesionais que nos son propios. Con elo, temos claro que o cerne do Clúster son, ou deberán ser, as empresas, delas agardamos o seu compromiso e con elas colaboraremos para acadar o seu desenvolvemento internacional e o prestixio dos seus profesionais a nivel mundial. O Clúster xorde coa misión de unificar esforzos empresariais galegos e coa visión de ofrecer unha marca de calidade ao mercado global. Galicia debe aspirar a un posto salientable no mercado universal da informática. Os profesionais queremos facelo, sabemos cómo abordalo, e con estratexias de xogo cooperativo, que non competitivo, entre as forzas económicas e sociais, poderemos acadalo. Con este fin nace o Clúster e para este fin traballaremos nel.

GALIZA E IRLANDA: UNHA HISTORIA PARALELA... ATÉ A CHEGADA DAS REDES



A fasquía en liña da Irish Countrywomens Association.

FALAR DAS SEMELLANZAS ENTRE GALIZA E IRLANDA É O RECURSO COMUNICATIVO *ESTRELA* ENTRE UN GALEGO E UN IRLANDÉS QUE SE ACABAN DE COÑECER. MOITOS DOS DETALLES DAS CUESTIÓN TEÑEN UNHA BOA PORCENTAXE DE INVENTADO, PERO ALGO DE VERDADE DEBE HABER PARA QUE VOLVAMOS SEMPRE SOBRE O MESMO E PARA QUE SIGAMOS [SÉCULOS DESPOIS DE TERNOS VISTO AS FACIANAS] A DETECTAR UN AQUEL DE FAMILIARIDADE.

O PROFESOR PATRICK O´FLANAGAN FALOU EN SANTIAGO DAS SEMELLANZAS E DIFERENZAS ENTRE OS DOUS PAÍSES EN MATERIA DE NOVAS TECNOLOXÍAS DA INFORMACIÓN

Na cuestión da Sociedade do Coñecemento e máis concretamente da banda larga, as historias tamén semellan discorrer paralelas.

Temos unha illa, a irlandesa, con pouca poboación e moi dispersa xeograficamente onde até hai ben pouco as empresas de servizos de acceso a Rede non atopaban rendibilidade ó feito de espallala en todo o territorio, deixando franxas importantes do mesmo na escuridade dixital. O caso irlandés, en definitiva, segue a sernos familiar, malia as súas diferenzas (por exemplo: alí hai unha industria tecnolóxica moito máis desenvolvida).

Para falar del e da investigación ligada á Sociedade do Coñecemento, o profesor Patrick O´Flanagan (Universidade de Cork) participou este martes nuns encontros en Santiago.

As xornadas, que foron organizadas polo Centro de Estudos Euro Rexionais de Galiza e Norte de Portugal (www.fceer.org) na Facultade de Historia en Compostela, serviron para abrir novas vías de colaboración entre grupos de investigación de seis universidades (Santiago, A Coruña, Vigo, Minho, Tras-os-Montes e O Porto).

Porén, os participantes na xuntanza non se limitaron a debater sobre a informática social e as súas moitas posibilidades neste eido xeográfico concreto, senón que se procurou en todo intre a colaboración con outros centros: a Universidade de Valencia (representada nas xornadas) e a de Cork, da que acudiu o profesor O´Flanagan, "*un vello coñecido de Santiago*", segundo sinalaron os organizadores.

A web da Irish Farmer´s Association

"En Irlanda hai neste intre unhas 44.000 organizacións que traballan en favor da chegada da banda larga".

O´Flanagan, que é especialista en xeografía e nas súas ligazóns coa informática social, falou entre outras cousas dos paradoxos irlandeses en materia de redes (teñen unha gran industria tecnolóxica pero, até hai ben pouco, escasa cobertura de banda larga) e do papel importante que están a xogar as asociacións sen arela de lucro no afianzamento da Internet e dos accesos alí onde xa non se contaba con ela (en amplas zonas do interior e do noroeste, lonxe das grandes cidades, case sempre coincidindo coas áreas máis deprimidas economicamente). O caso é que en Irlanda hai neste intre unhas 44.000 organizacións de todo tipo e actuando en espazos de moi variado tamaño (en todo o país, en condados ou en parroquias) e todas elas levan anos reaccionando a favor da chegada da banda larga, sobre todo de tres ou dous anos a esta parte, prazo no que se teñen solucionado (en parte) algúns dos problemas máis graves de cobertura.

"O seu papel", comentou O´Flanagan, *"é moi importante porque presionan ó Goberno, e hai que ter en conta que todos os políticos que queren ter algún tipo de carreira e representación comezan formando parte destas asociacións; como por exemplo as aso-*

ciacións deportivas, que están presentes en cada parroquia do país".

O investigador irlandés mesmo chegou a citar algúns exemplos de colectivos con gran influenza no afianzamento da banda larga: é o caso da Irish Farmer´s Association (www.ifa.ie, que exerce unha gran presión sobre o Goberno) a National Ploughing Association (outra organización de peso) ou a Irish CountryWomens Association (www.ica.ie, entidade un pouco máis vinculada ó turismo e que reúne a unha gran cantidade de mulleres irlandesas, tendo tras de si un gran legado histórico). O´Flanagan achegou tamén datos de interese sobre a banda larga en si mesma:

• En Irlanda operan catro grandes compañías no sector.

• En 2005, o país estaba por debaixo da media europea no que se refería a penetración de banda larga, por detrás de España e Portugal. Porén, a situación mudou rápido e, aínda que queda moito por facer, os esforzos e a presión dunha boa parte dos colectivos cidadáns conseguiu poñer ó país nunha situación de meirande vantaxe.

• En Irlanda o ADSL é máis barato ca en España, que é o país da Unión Europea no que máis custa. A demanda dos cidadáns e a competencia entre as empresas nun escenario relativamente pequeno fixo posible que os prezos baixasen.

Máis información sobre o profesor O´Flanagan nestas ligazóns web:

•
www.ucc.ie/academic/geography/pages/staff/oflanagan_p.htm (os seus datos na web da Universidade de Cork)

• www.xerais.es (na web da editorial galega inclúese a súa ficha en galego)

• www.aetg.org (a web da Asociación e o Colexio de Enxeñeiros de Telecomunicacións de Galicia inclúe información abonda sobre a visita que O´Flanagan fixo a Galiza na pasada primavera, convidado polas dúas entidades).

OBRAS FARAÓNICAS VERSUS APOSTA POLAS REDES

Tense falado moito do milagre tecnolóxico irlandés e da posibilidade de aplicalo con éxito en Galiza. Alén de que unha boa parte dos expertos en economía da nosa terra consideran que se podería trasladar o modelo con moitos visos de éxito, tamén hai que lembrar que unha boa parte deles piden un pouco de espírito crítico ó respecto. O ideal, din, sería seguir o modelo irlandés pero tendo sempre en conta as nosas características e sen caer en relacións de dependencia con grandes multinacionais (no caso de Irlanda, tense sinalado que hai un aquel de dependencia de grandes firmas dos Estados Unidos radicadas no xa famoso Silicon Valley). Con todo, a solución para o noso país pasa polo mesmo polo que pasou Irlanda: por investir os fondos europeos en tecnoloxías e máis en formación. O principal atranco co que nos atopamos os galegos e galegas é o seguinte: naquel país, o 11,6% do que facturan as empresas ten o seu xermolo e o seu soporte no comercio electrónico e na nosa terra isto non chega ó 1%.

Estes datos foron dados a coñecer en 2007 nunha reunión de especialistas procedentes dos dous países e convocados polo Colexio de Enxeñeiros de Telecomunicacións de Galicia. Entre eles atopamos (precisamente) a Patrick O´Flannagan, a raíz dunha das súas frecuentes visitas á nosa terra. Asemade, participou un dos investigadores galegos que máis está a afondar nas semellanzas e diferenzas dos casos galego e irlandés perante os retos da tecnoloxía: Carlos Macía, profesor da USC e membro do IDESGA.

> "En Irlanda houbo labor de planificación a finais dos noventa e aquí en Galiza non".

Para este investigador (do que por certo podemos ver unha interesante entrevista sobre a temática devandita na web sociedadedainformacion.eu), a gran diferenza entre as políticas que se levaron a cabo na illa e en Galiza en materia de afianzamento tecnolóxico radica na planificación. Dito doutro xeito: alí houbo labor de planificación a finais dos noventa e aquí non. De feito, en Irlanda xa están co segundo plano estratéxico para desenvolver o emprego da Sociedade do Coñecemento. *"Polo contrario",* sinala, *"aquí as cousas van saíndo".* Asemade, o caso irlandés foi un caso de traballo conxunto, en contraste co que aconteceu en Galiza, onde cada administración, entidade ou colectivo foi ó seu aire, deixando tras de si unha situación moi desfavorable para o rural en materia de redes, a diferenza do que acontece na illa, onde chegou a practicamente todos os currunchos.

En definitiva, alí fíxose o posible a coordinación, e aquí mesmo se deu o caso de repetir iniciativas públicas dende diversos focos, achegando gastos e esforzos innecesarios.

Asemade, está a cuestión dos fondos europeos, do emprego máis ou menos axeitado que se lles deu dende ambos países. *"Alí aproveitouse a entrada na UE para apostar pola innovación e deulles moi bos resultados; no caso galego fixéronse grandes obras faraónicas, e os resultados destas estratexias diferentes pódense ver hoxe",* comenta.

Con todo, Macías considera que aínda hai tempo para emendar os erros, sobre todo a raíz da posta en marcha do Plan Estratéxico Galego para a Sociedade da Información (PEGSI).

Imaxe do Smyth´s Pub en Dublin, vista no caderno de Thepicturedesk en Flickr.

Un caso concreto na nosa terra de inspiración irlandesa

Rastrexando pola rede galega, sobre todo en iniciativas novas, é posible atopar algún que outro proxecto que segue certas liñas estratéxicas xa levadas á práctica en Irlanda, aínda que coas lóxicas adaptacións ás nosas circunstancias propias. Un exemplo disto é **www.granxafamiliar.com**, un portal web presentado recentemente pola Universidade de Santiago e no que está previsto que participen máis de trinta explotacións familiares dos concellos de Antas de Ulla e Brión. A iniciativa, que sigue un pouco o ronsel de certas experiencias de investigación da Universidade de Cork e de **www.granjafamiliar.com** (web do concello de Elorrio en Vizcaia), ficará aberta á participación de outras granxas, e non se descarta o espallamento da iniciativa a outras bisbarras do país. En liñas xerais, consiste en achegar a estas familias as vantaxes de xestión, promoción e distribución que achega Internet. Con este fin, cada granxa contaría na dita web cun espazo para o seu uso, un microsite onde presentará os seus produtos concretos, ofrecendo servizos de información e a posibilidade de recibir visitas.

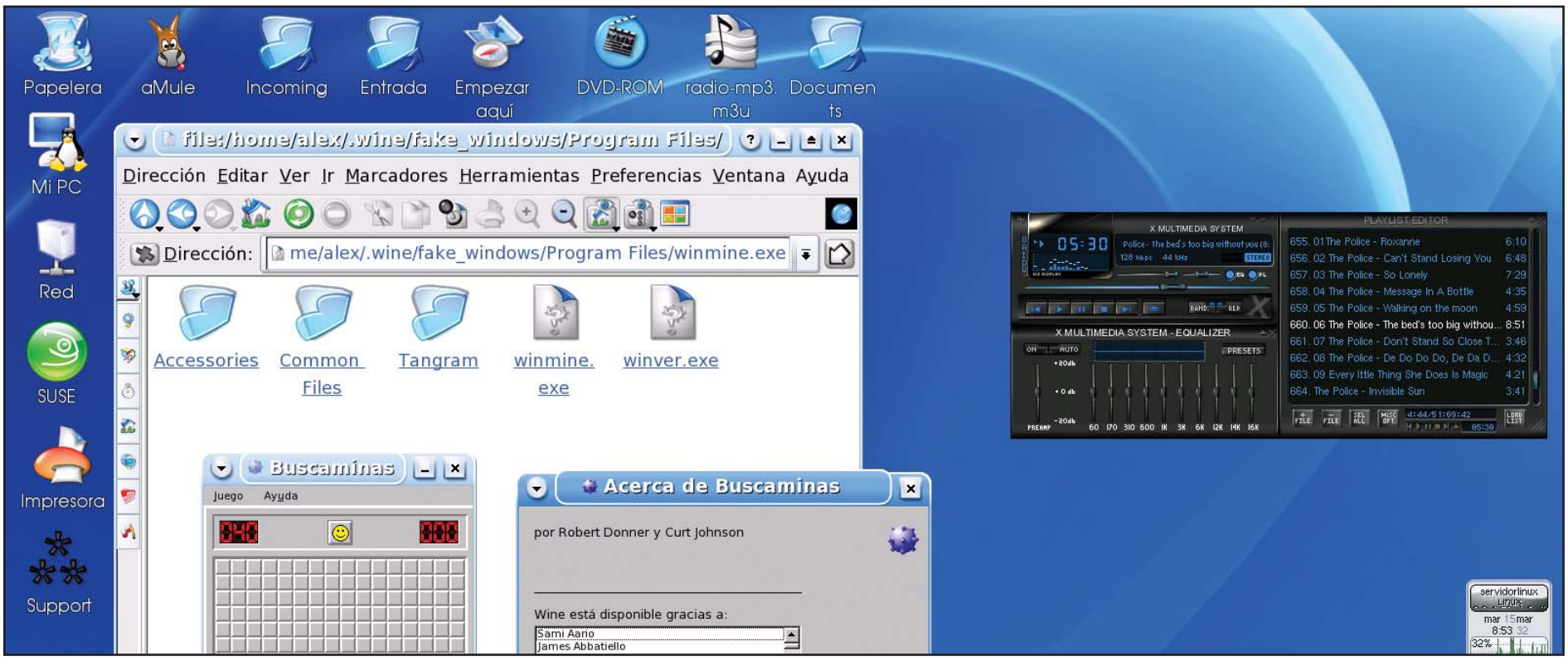
No proxecto participa a Universidade de Santiago, sobre todo atendendo ó valor da ferramenta web como sistema de información.. Asemade, concorren os Concellos de Brión e de Antas de Ulla, Caixa Galicia, a Fundación Feiraco e máis Cáritas Diocesana de Santiago. O director científico é o mestre do Departamento de Xeografía da USC Carlos Ferrás Sexto.

A mesa redonda organizada polo Colexio Oficial de Enxeñeiros de Telecomunicacións de Galicia.

DIAS DE WINE E ROSAS

Por Diego Rosales Galiñanes

MERQUEI UN MAC. ISTO EN SI MESMO NON CREO QUE TEÑA INTERESE PARA OS LECTORES DESTA REVISTA AGÁS POLO FEITO DE QUE O PRIMEIRO QUE FIXEN CON EL FOI PROBAR UNHAS CANTAS DISTRIBUCIÓNS DE LINUX. A NATUREZA DO ANIMAL, SUPOÑO.



Como os novos Mac están baseados no procesador Core Duo de Intel, a cousa non ten máis dificultades nun principio que descubrir con que combinación de teclas xorde o xestor de arranque nun equipo desta índole e marca. A tecla en cuestión é "alt/option". Ó iniciar o Mac, cómpre premer nesta tecla co fin de que aparezan unhas iconas coas diferentes particións que hai no disco duro dende as que podemos arrancar. E, mellor aínda, se temos un live CD/DVD no lector, este tamén concorrerá como unidade autoarrancable. Se este artigo fose un anuncio de Mac, ben poderiamos dicir iso de *"é Mac, é doado"*; pero non o é. O caso é que unha vez máis instalei a versión de Trisquel 1.0 Empresas coas últimas melloras e púxenme a xogar con Wine e Qemu.

Wine é un emulador que non é un emulador. O que quero dicir é que emuladores como Qemu, Virtual Box, Virtual PC, ou o moi famoso WmWare, emulan o espazo completo do sistema operativo, iso é, aparece unha xaneliña que contén dentro unha sesión completa do sistema que teñamos instalado e que, por emular, faino até coa arquitectura do procesador. Un PC dentro do noso PC. Wine é outra cousa. E digo eu o de *"outra cousa"* co meirande dos respectos. Wine xera unha capa de compatibilidade que fornece de alternativas ás bibliotecas de Windows.

O proxecto comezou en 1993 para programa de Windows 3.x da man de dous programadores, Eric Youngdale e Bob Amstadt, e non foi até o ano 2003, unha década máis tarde, cando deixou de ser a eterna moza (fea). Aqueles que lembren os tempos en que o noso querido Linux se vendía en paquetes de 90 euros, tamén lembrarán o "engraçado" que era arrancar un programa Windows nunha versión de SuSe como a 7.3 –ou sexa, que non se podía nin coa axuda de Santa Rita, a dos imposibles.

Hoxe a cousa é ben distinta e con dous simples clicks do rato podemos instalar aplicacións como Google Earth ou Picasa sen esforzo algún. Na distro probada, Trisquel, Wine vén instalado e optimizado. O único que ten que realizar o usuario é configurar no panel de control algunhas das opcións ó seu gusto. O software abrirá unha entrada no menú de aplicacións e, dende aí, poderemos executar os nosos programas Windows.

> "Hoxe con dous simples clicks do rato podemos instalar calquera aplicación sen esforzo algún"

Ben, pero, por que imos querer executar programas "güindows" sobre o noso software libre? Herexía. Pois será, non me cabe dúbida. Pero ó igual que o bo de Galileo, un ten que afirmar que algunhas cousas móvense. E dentro deste ataque de honestidade, cómpre recoñecer que malia que moitos dos proxectos de Linux son innovadores e ben interesantes, tamén están nun intre de desenvolvemento inicial ou final –en tanto que letal, que non rematan de fraguar, en sermo vulgaris. Así, os que nos dedicamos a isto da educación precisamos software consistente. Teimas de docentes que ten un. Neste punto, Wine –a súa madureza dende 2006, sobre todo- non pode ser recibido máis que cos brazos ben abertos.

Aqueles que devezan por probar sistemas completos pola saudade ou por intereses doutro tipo, teñen a opción das máquinas virtuais -as devanditas Qemu, Virtual Box, etc. Son sobre todo unha boa alternativa para aqueles que pensen que calquera cousa instalada pode alterar a orde harmónica da súa máquina. Agora que vintage volve estar "in", recomendo un paseo polos grandes inventos devorados polo tempo dos anos oitenta, como os OS/2, Be… (sigh!). Boto en falta ós Sinclair.

DOUTOR, TEÑO DEPENDENCIA Ó CELULAR

DENDE A MESMA ORIXE DOS TEMPOS, CADA UN DOS "AVANCES" DA HUMANIDADE PRECISOU DO SEU TEMPO ALGO PARA QUE A XENTE O FOSE ACEPTANDO. SE BEN A DURACIÓN DESTE INTERVALO NON DEIXABA DE SER RELATIVA, O QUE QUEDOU SEMPRE CLARO É QUE CON CADA NOVO PASO A NOSA QUERIDA ESPECIE OU BEN RECIBÍA GRANDES BENEFICIOS DO INVENTO, OU NIN GAÑABA NIN PERDÍA REN. NALGÚNS CASOS, MESMO REMATABA POR PADECER DE XEITO LAMENTABLE O "TALENTO" DOS INVENTORES DA VANGARDA. ISTO PASOU COA RODA, CO LUME, AS TAN PREZADAS FONTES DE ENERXÍA, OS AVANCES DAS CIENCIAS, E INCLUSO COAS DOUTRINAS POLÍTICAS [E CON ESTAS ÚLTIMAS, OS IRREVERENTES QUE AS POSTULAN, QUE AS VECES FALAN DE MÁIS E SON MANDADOS CALAR].

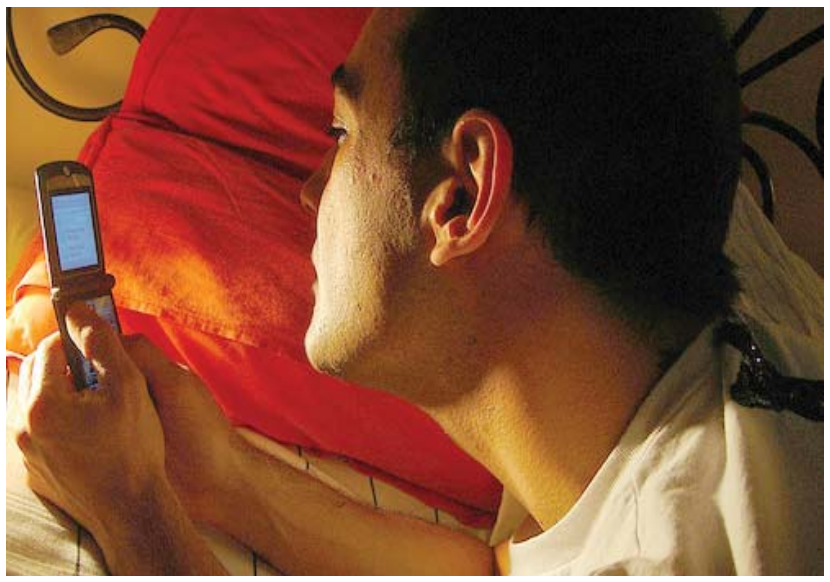
QUEN NON TIVO QUE DAR VOLTA NA ESTRADA, CAMIÑO XA DO TRABALLO, PARA BUSCAR O MÓBIL ESQUECIDO NA CASA, QUE TIRE O PRIMEIRO TELÉFONO

"*Por qué no te callas!*" Que frase! Que frase marabillosa…

Teño que confesar que durante a última década, case decote chegue a pensar en lanzar ese gran correctivo verbal a case todas as persoas coas que me cruzaba e que tiñan un móbil pegado as súas orellas. É estraño, mais creo que o teléfono celular ten a curiosa virtude de facernos perder a perspectiva do que nos rodea: se non fai que perdamos as ligazóns coa realidade por enteiro, correremos o risco de caer presas dunha amnesia temporal, que adormece os nosos modais e a nosa consideración polos demais, aínda que sexa a aqueles de nós que fomos alumeados con tan importante concepto.

Dende logo, non ten senso mergullarse na polémica da ciclicamente se fala cada vez que algún rapaz filma unha malleira, unha carreira nas rúas o unha conversa na que ridiculizan a unha inocente rapaza, senón nos aspectos máis masivos, niso que TODOS terminamos por facer co móbil, porque o condenado aparello rematou por dar marxe a unha serie de diálogos que conseguen que o uso do trebello sexa especialmente irritante para terceiras persoas.

O primeiro síntoma en concorrer foi o de falar nos lugares públicos a berro partido, de tal xeito que case semella unha parvada ter o aparato na orella: mais nos pode prestar interromper a comunicación, que o interlocutor seguro que nos escoita (non importa onde estea). Aínda que isto que vén a continuación semelle un xeito doado de explicar o devandito, teño que dicir que uns 15 minutos antes de que me puxera coa redacción deste texto, volvín pasar por unha situación como da que veño de falar. A escasos dous metros de min, o que parecía ser un executivo afeito a acadar un éxito tras outro, ficou a falar durante polo menos dez minutos a voz en berro, xusto no espazo público no que me acho, sen ter nin sequera a delicadeza de afastarse un pouco, ou de baixar o ton da súa voz. Non, en medio dos que estamos aquí ligados ós computadores do aeroporto (cada un á espera de dirixirse a un destino diferente, eu a piques de enfiar cara a Bos Aires), falou tranquilamente cunha operadora aérea sobre o seu billete, que debería permanecer aberto, esgrimindo un inconfundible *inglis meid in espein* digno dun alto mandatario peninsular.



Na cama, que non falte o móbil, visto na galería de Fredfischborn en Flickr.

Este feito, lonxe de poder ser considerado excepcional, e ben cotián. Semella que agora a prioridade absoluta é falar polo móbil. Deixamos todo polo móbil. Falamos a través del nas bibliotecas, nas aulas, nos cafés, nos bares. Interrompemos conversas que temos de xeito interpersoal, face fronte a face, quitamos os ollos das rúas, deixamos a comida no lume, mesmo abandonamos temporalmente á moza da carnicería agardando a que rematemos de arranxar o partido de fútbol sala do venres denantes de dicir entre torpes e finxidas desculpas: *"cen gramos de xamón, por favor"*.

Teño que dicir que incluso un bo día, no medio dunha interesante película, eu e todo o auditorio non tivemos máis remedio que escoitar ó auténtico portento da imbecilidade humana ceibar un *"ola? non agora non podo falar que estou no cine"*, *"non, non xa lle avisei a Marta"*, *"non, mira non podo falar, en serio, chámote despois"*, *"vale, ben veña, chau"*.

Móbiles que non falten, vistos no caderno de Cocoarmani de Flickr.

Pero a cousa non queda aí, non. Temos a intelixencia para descubrir a estrutura do xenoma humano, pero cando cómpre silenciar o móbil para evitar que en medio de salas de espera, relatorios, entrevistas e un longo etcétera, comece a soar a última aberración do artista de moda, previamente cargada nos nosos aparellos e no que nun primeiro intre semellaba una boa idea, remata por facernos pasar un momento do máis incómodo, *"a crónica dunha gambada anunciada"* diría algún autor da terra do café e outras valiosas especias.

Outro claro síntoma da dependencia á que nos *autosometemos* cos aparellos móbiles é cando saímos de casa co maldito celular esquecido e sen nin por un intre pensar que a humanidade puído sobrevivir con maior ou menor sorte sen móbiles durante séculos, damos a volta no medio dun atasco para recollelo e chegamos tarde ó traballo, e coa mellor faciana de paspáns e, sen as luces para pór unha escusa, explicamos logo o acontecido. E o máis incrible é que funciona! É sorprendente abondo, pero o móbil é agora xa o noso apéndice, e da mesma maneira que a pequena e perfectamente inútil prolongación do intestino, moitas veces remata por converterse nun problema.

Como é doado de intuír a estas alturas do artigo, a listaxe de situacións semellantes ás nomeadas pódese repetir case indefinidamente, mais xa que o espazo das publicacións é limitado, vou ir rematando esta vulgar queixa coa que polo menos agardo achegar uns segundos de reflexión sobre o xeito que temos de empregar as novas xoias da tecnoloxía (ou se é que estas nos empregan a nós). E, aínda que pareza mentira, confeso que a verdadeira razón pola que non podo continuar neste intre é porque xusto cando comecei a redactar a frase anterior comezou a soar o meu celular. Un intre, por favor. *"Ola?"*, *"Non, ocupado non, estou rematando un artigo, dime…."*.

AS MELLORES PÁXINAS NOVAS, A EXAME

YAHOO! IBERIA VÉN DE CONCEDER POR PRIMEIRA VEZ OS PREMIOS WEB REVELACIÓN COS QUE SE RECOÑECEN ÁS PÁXINAS WEB MÁIS INNOVADORAS QUE SE DESENVOLVERON RECENTEMENTE EN ESPAÑA. AÍNDA QUE A NOSA NON FOI UNHA DAS GALARDOADAS [OUTRO ANO SERÁ], NON TEMOS REPARO ALGÚN EN FACERNOS ECO DA NOVA E DAR A COÑECER OS PORTAIS QUE MELLOR LLE ENTRARON POLO OLLO Ó XURADO DO CONCURSO. MAIS, ISO SI, VEREMOS SE OS PREMIADOS SON MERECEDORES DE ENGROSAR UNHA LONGA LISTAXE DE GALARDÓNS QUE ESTÁN POR VIR OU SE, POLA CONTRA, ESTE VAI SER O ÚNICO E ÚLTIMO PREMIO QUE RECIBAN NA HISTORIA DA SÚA CREACIÓN.

ANALIZAMOS EN PROFUNDIDADE A ESCOLMA DO XURADO DOS PREMIOS WEB REVELACIÓN DE YAHOO! IBERIA

Yahoo! Iberia vén de conceder por primeira vez os Premios Web Revelación cos que se recoñecen ás páxinas web máis innovadoras que se desenvolveron recentemente en España. Aínda que a nosa non foi unha das galardoadas (outro ano será), non temos reparo algún en facernos eco da nova e dar a coñecer os portais que mellor lle entraron polo ollo ó xurado do concurso. Mais, iso si, veremos se os premiados son merecedores de engrosar unha longa listaxe de galardóns que están por vir ou se, pola contra, este vai ser o único e último premio que reciban na historia da súa creación.

O xurado de Yahoo! Iberia, composto por xornalistas e expertos do sector das novas tecnoloxías e Internet foi o encargado de escoller o vencedor de cada unha das oito categorías temáticas do concurso, mentres que os internautas votaron para escolmar a web favorita do público.

Este galardón recaeu na web BalonSexta (www.balonsexta.com), que, seguindo os principios da web 2.0, dálle pulo á participación dos usuarios e anímaos a seguir o baloncesto nacional a través das retransmisións televisivas da canle nacional La Sexta, creadora da devandita web.

Este portal naceu co Eurobasket 2007 e, a día de hoxe, conta cunha área multimedia con contidos propios e outros enviados polos internautas así como coas seccións de novas, resumos, blogs, calendario, equipos, eventos...

A web balonSexta foi a máis votada polos internautas.

Se ben é certo que este sitio contou co apoio de preto de 30.000 usuarios rexistrados e que no seu día foi o referente en Internet para o mundo do baloncesto, agora mesmo está desactualizada abonda e os seus contidos desfasados; tanto é así que a última nova é do 28 de decembro e a última reportaxe pendurada remítese a setembro de 2007, algo que non se pode consentir na Internet 2.0. Polo tanto, no que a nós se refire, BalonSexta terá que ir aos exames de recuperación de setembro porque está suspensa.

Outra páxina web galardoada foi, no apartado de Deportes, a innovadora Pronostico-quiniela (www.pronostico-quiniela.es), un sitio que recolle os resultados deportivos agardados polos usuarios, mestúraos entre si e, co histórico da Liga, constrúe un "metamodelo" para mellorar as predicións individuais. Cada venres, tódolos usuarios que participaron enviando o seu prognóstico reciben a suxestión do portal para que se acheguen o máximo posible ó pleno coa axuda da intelixencia artificial.

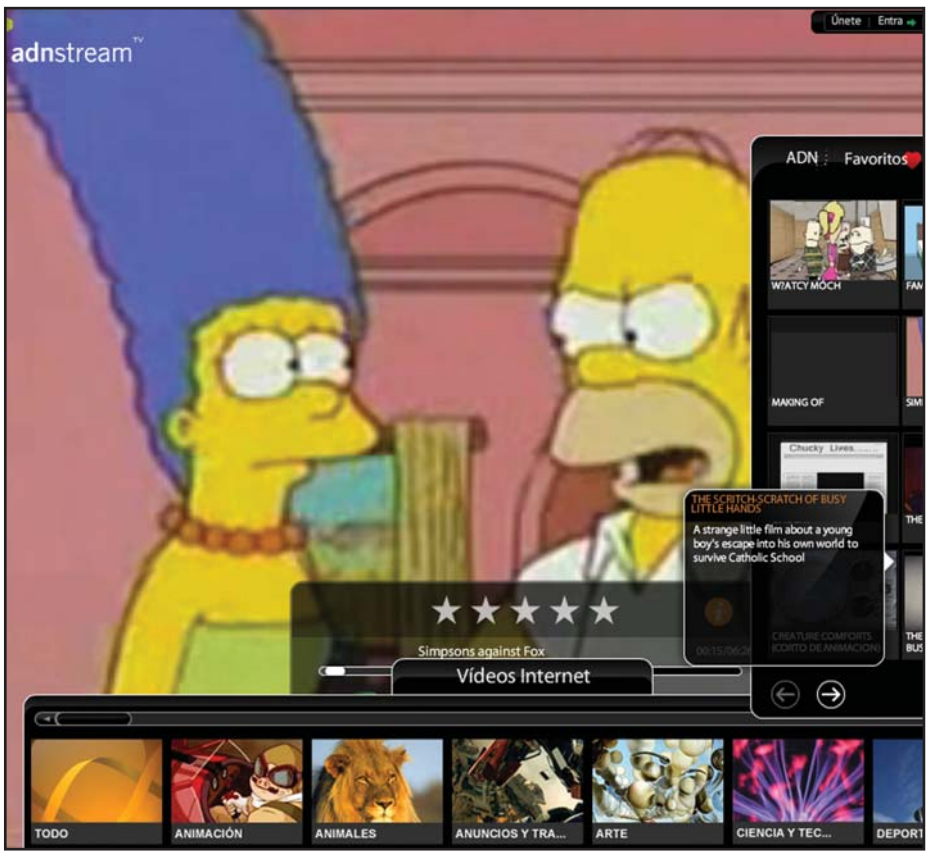
"Os usuarios de pronostico-quiniela teñen acadado premios por un valor de 10.000 euros".

Portada da web galardoada no apartado de Moda e Beleza "La vida es bella".

Esta mesma web xa foi seleccionada como un dos mellores 15 proxectos web 2.0 na pasada edición do salón SIMO, e conta, nos seus 5 meses de andaina, con máis de 3.000 usuarios rexistrados que participan colectivamente.

Grazas a un algoritmo de axuda co que conta a web e que mellora semana tras semana, os usuarios teñen acadado premios por un valor superior ós 10.000 euros, case nada.

Polo salientable esforzo dos seus creadores e a utilidade da ferramenta, a páxina web está sobradamente aprobada (aínda que pendente de probar persoalmente a súa eficacia). De seren certas as previsións, fareilles un favor a todos os lectores e



A web ADNStream ofrece multitude de contidos audiovisuais que se emiten pola TV.

este será o meu último artigo. Pero, iso si, despedireime no vindeiro número como está mandado.

Ben, deixando de lado o conto da leiteira e volvendo á realidade (neste caso virtual), imos esculcar noutra das páxinas galardoadas no Yahoo! Iberia, a web Tractis.com, destacada na categoría de Finanzas e Emprego.

Este sitio conta cun sistema para crear, administrar e asinar contratos en liña con eficacia xurídica vinculante a nivel internacional, que foi o que seduciu ó xurado. Este destacou a funcionalidade e a adaptabilidade da ferramenta que se pode personalizar á medida de calquera usuario ou web e, ó tratarse dunha plataforma en liña, as dúas partes implicadas poden ver as modificacións realizadas en tempo real.

A web semella ser (cando menos), útil e escribo "semella" porque logo de varios intentos ó longo de dous días non fun quen de abrila, polo que lle imos dar un suspenso provisional á espera de poder cargala nos vindeiros días.

La vida es bella, ademais de ser unha estupenda película de Roberto Benigni rodada en 1997, tamén é o nome do portal que máis lle chamou a atención ó xurado na sección dedicada a Moda e Beleza do concurso. Lavidaesbella.es é unha web que, acorde con estes tempos, axuda a coidar a imaxe e a saúde mental dos amigos dos internautas que se achegan ás súas seccións (top, aire, zen, velocidade, natureza, auga, persoal, sabores, escapadas e nenos) na procura do agasallo perfecto.

Baños en viño, tratamentos con caviar, estudos de imaxe persoal, pasar un día na pel da protagonista de Pretty Woman (iso si, sen o Richard Gere) ou realizar unha misión espacial son só algúns dos soños que esta web axuda a facer realidade e que ademais empaqueta para regalo (non me preguntedes cómo). Asemade, se o usuario ten algún outro antollo que non se atopa entre as ofertas do peculiar sitio (como pasar unha noite con Ana Rosa Quintana ou ter un fillo do Cordobés), os responsables da web estudan a viabilidade e presentan un presuposto axustado ó servizo emprestado.

O seu funcionamento é relativamente sinxelo, ofrece paquetes abondos de agasallos temáticos moi orixinais e ofrece varias posibilidades de pago. Por isto e porque me gustou o do tratamento de beleza con baños de viño (que lle hei pedir ós Reis Magos no vindeiro Nadal), a páxina ten un aprobado máis que merecido.

No tocante á categoría de música, a web que mellor valoración obtivo polos expertos contratados por Yahoo! foi Red Karaoke, un sitio que permite que os internautas canten os seus temas favoritos ou escoiten e puntúen as versións doutros usuarios sen que sexa preciso instalar software algún.

Red Karaoke tamén lles ofrece ós internautas a posibilidade de gravar a súa propia voz versionando a algún artista e gardala para que outras orellas poidan embriagarse cos versos musicais ou botarse unhas gargalladas nos días de aburrimento.

Para isto último, só fai falla un micrófono, pouco senso do ridículo e rexistrarse de balde na web como usuario.

A web Pronostico-Quiniela resultou a vencedora no apartado de deportes.

Este karaoke virtual permite escoller os temas por xénero (rock, pop, electrónica, dance, heavy metal, latina...), por tipo de canción (de amor, de festa, recomendadas, de Nadal, para cantar en grupo...), por década ou por idioma, podendo achar até temas en galego. Xa

> "ADN Stream TV, que se autodefine como "*a televisión mutante*", logrou o máximo recoñecemento do xurado na categoría de Vídeo e TV".

só por iso, en Código Cero damos a nosa conformidade co fallo do concurso nesta sección. A web está aprobada.

A plataforma de código fonte libre EyeOS (http://es.eyeos.org/) resultou vencedora no eido de Tecnoloxía. Trátase dunha ferramenta deseñada para xestionar unha variedade ampla de aplicacións web que responde a un novo concepto de sistema operativo. O seu mérito reside nun servidor remoto ó que é posible acceder cun sinxelo navegador dende o que podemos xestionar o noso escritorio e aplicacións.

Polo simple feito de ser unha ferramenta libre e de permitirnos formar parte da comunidade, a páxina pasa de curso sobrada.

Arqueotur, unha web dedicada ó turismo arqueolóxico promovida por profesionais do sector foi a adxudicataria do apartado de viaxes. O sitio está coordinado pola Fundación Bosch i Gimpera da Universitat de Barcelona e ofrece itinerarios así como información sobre xacementos e museos de todo o suroeste de Europa (Sur de Francia, Andorra, España e Portugal).

Os criterios de procura que oferta van dende a época, tipo, país ou rexión onde nos interesa atopar algún xacemento até facer a busca por palabras clave. É unha ferramenta moi útil tanto para profesionais do sector como para estudantes ou mestres, polo que se con ela aproban os alumnos, nós aprobamos a web. Bo traballo por parte do xurado.

ADN Stream TV (www.adnstream.tv), que se autodefine como "a televisión mutante", logrou o máximo recoñecemento do xurado na categoría de Vídeo e TV. Nesta web, unha vez que o usuario se rexistra, o sistema amósalle os vídeos que máis se axustan ás súas preferencias, en función dos que visualiza e das puntuacións que lles outorga. A web está dividida en tres seccións que se poden chamar: a de contidos personalizados, a de vídeos de Internet e a de canles de televisión e en todas elas, os vídeos (polo menos os que persoalmente vimos) teñen unha calidade máis ca aceptable. Documentais, anuncios de televisión, vídeos caseiros, tráilers, curtametraxes... todo ten cabida neste caixón de xastre audiovisual que de seguro fará as delicias dos seareiros das novas tendencias en Internet. Sobra dicir que o premio outorgado a esta páxina é xusto e merecido.

Por último, no apartado de Webs Insólitas, a escollida polo xurado foi Devuélvemelo (www.devuelmelo.com), unha páxina web na que os usuarios poden lembrar en todo intre os discos, libros, películas, cartos... que teñen emprestados e a quen. O sistema encárgase de avisar por correo electrónico ó "*aprendiz de moroso*" para que non se esqueza de devolver o que non é seu así como ó prestamista para que o reclame antes de que desapareza para sempre da súa colección persoal. A ferramenta permite escoller o ton e a periodicidade coa que se desexa facer a petición. Iso si, o matón a domicilio está incluído na oferta de servizos.

A web Red Karaoke inclúe entre os seus servizos cancións en galego para os usuarios.

Non tanto polo deseño (que deixa que desexar) pero si pola orixinalidade da idea, a páxina é meritoria do premio (mágoa que non dera antes con ela pois podería recuperar uns cantos obxectos perdidos para sempre).

Chegados a este punto e vistos os resultados podemos dicir que o xurado gañou o seu soldo neste concurso e fixo un bo traballo con case tódalas webs insólitas recoñecidas. A nós só nos queda agardar ao vindeiro ano para optar a algún dos premios (a poder ser o do público que é o que máis ilusión nos fai) e devolver algunhas cousiñas que acabo de lembrar que temos na redacción.

IPHONE: A REVOLUCIÓN TECNOLÓXICA DE 2007

PESE A QUE AÍNDA NON SE VENDE EN ESPAÑA, A NOVIDADE TECNOLÓXICA DE 2007 É SEN DÚBIDA O TELÉFONO MÓBIL DE APPLE, NON POR SUPOR NINGÚN TIPO DE INNOVACIÓN, SENÓN POR ABRIR UNHA PORTA A UN NOVO TIPO DE TERMINAIS MÁIS SEMELLANTES A UN ORDENADOR DE MAN, PERO CUNHA INTERFACE MOI PRÓXIMA ÓS USUARIOS, ÓS QUE SE LLES CREA UNHA NECESIDADE QUE ATA O MOMENTO SÓ TIÑAN OS USUARIOS PROFESIONAIS: A INTERNET MÓBIL.

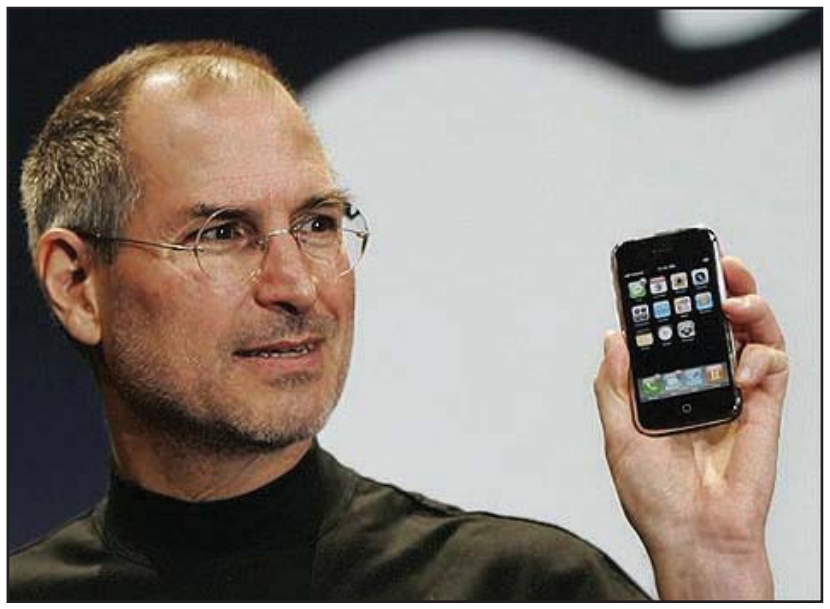
O nacemento

Cando Steve Jobs anunciou que a súa empresa ía sacar un teléfono móbil todo apuntaba a que xuntarían nun mesmo dispositivo un iPod e un terminal de telefonía, aproveitando a boa sona que tiñan os reprodutores multimedia de Apple, pero cando o produto definitivo resultou ser un pequeno ordenador con conectividade Wi-Fi, navegador web, lector de correo electrónico e moitas outras posibilidades o mercado norteamericano toleou, e o iPhone se converteu no escuro obxecto de desexo non só para os fieis seguidores da empresa de Cupertino, senón tamén para moitas persoas que gustan da idea de xuntar varios dos seus trebellos electrónicos para non ter os petos cheos de chismes.

Así, durante o verán de 2007 se venderon moitos milleiros de terminais móbiles de Apple pese a que ó seu prezo era de 599 dólares (cun compromiso de permanencia de 2 anos coa operadora AT&T), o que cambiou en poucos meses, pasando a custar 399 dólares e converténdose xa nun dispositivo apto para máis xente que os early adopters.

Características

O iPhone non é un terminal que destaque especialmente polas súas prestacións, aínda que a súa elegante aparencia é un punto moi ó seu favor. Preséntase nunha carcasa de 11,5 x 6,1 x 1,16 centímetros (polo que é máis delgado que a meirande parte dos móbiles do mercado) e ten un peso un tanto elevado (135 gramos). Ten no seu interior unha unidade Flash de 8 Gb de capacidade, conta cunha cámara de 2 Mpíxeles, unha pantalla multi-táctil (operada cos dedos) de 3,5 polgadas e cunha resolución de 480 x 320 píxeles e conta con conectividade Wi-Fi e EDGE para conectarse á Internet e Bluetooth 2.0 para o uso de sistemas de mans libres sen fíos.



Steve Jobs presentando o iPhone en sociedade.

"A súa autonomía é de 250 horas en espera e 7 horas en reprodución de vídeo".

No tocante á súa autonomía, coma móbil dura 250 horas en espera e ata 8 horas en conversa, mentres que coma reprodutor multimedia aguanta ata 24 horas de reprodución de audio e 7 horas de reprodución de vídeo. Conectándose á Internet a duración é máis desigual, pero se pode estimar unha duración máxima da batería en 6 horas.

O iPhone pódese liberar para incluír aplicacións non oficiais.

O móbil

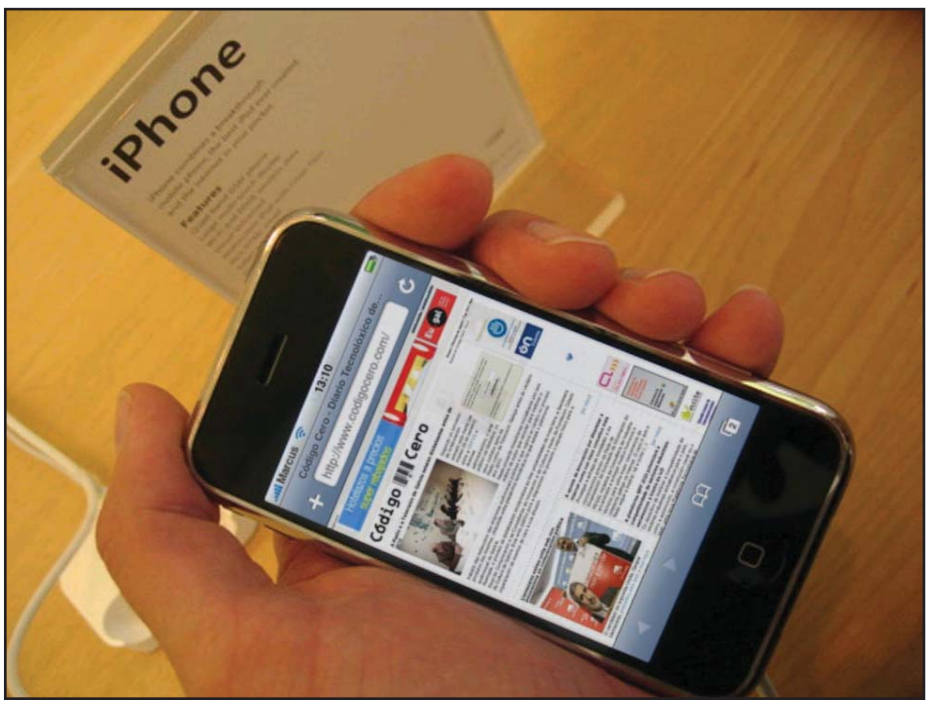
O iPhone é un dispositivo versátil, resultando pouco afortunado se o analizamos puramente coma teléfono móbil, pois ten poucas prestacións a este respecto, podendo realizar chamadas e enviar e recibir mensaxes de texto, aínda que as mensaxes multimedia aínda non están soportas oficialmente polo terminal, o que resulta incómodo para os usuarios europeos afeitos a remitir fotografías a amigos e familiares.

A calidade do seu son é aceptable, e o sistema de mans libres incluído nos auriculares incluídos de serie funcionan axeitadamente (podendo responderse as chamadas recibidas con só premer un botón integrado nos cables dos auriculares, de xeito que non hai que sacar o móbil do peto para falar).

A xestión de contactos é moi elegante e cómoda, podendo sincronizarse coa axenda do noso ordenador, polo que podemos levar no peto tanto os números de teléfono coma os enderezos de correo electrónico ou as citas (que se amosan nun atractivo calendario).

"A xestión de contactos do iPhone é moi elegante e cómoda; pódese sincronizar co ordenador".

Comparándoo con outros móbiles do mercado cómpre destacar que a cámara dixital incluída no iPhone,



A web de Código Cero vista nun iPhone

pese a presumir de 2 Mpíxeles de definición, tira unhas fotografías realmente deficientes, precisando dun tempo de exposición moi elevado (o que fai que boa parte das instantáneas saian movidas). Tampouco grava vídeo (algo que se pode arranxar con aplicacións de terceiros), quedando neste apartado moi por debaixo da meirande parte dos terminais actuais.

> "O iPhone non grava vídeo pero pódese arranxar con aplicacións de terceiros".

O reprodutor multimedia

Pero que o iPhone non sexa un móbil impresionante é algo que perdoan moitos ó ver que é un dos reprodutores multimedia mellores do mercado, servindo para a reprodución de audio e vídeo, podendo xestionarse estes contidos a través da aplicación informática iTunes, á que tamén se pode acceder dende o propio dispositivo para mercar música directamente á tenda en liña de Apple.

A sincronización con iTunes facilita a xestión dos contidos multimedia do iPhone, e podendo accederse ós mesmos dun xeito moi intuitivo. Resulta especialmente atractivo o xeito de explorar os contidos musicais, pois permite percorrer os álbums musicais vendo as súas portadas tridimensionalmente (como tamén se poden ver no iTunes) convertendo en moi visual a experiencia de uso.

A reprodución de vídeo nos formatos MPEG-4 típicos de dispositivos de Apple é bastante boa, especialmente pola alta calidade da pantalla do iPhone, que ten unha boa velocidade de refresco, un alto contraste e un brillo que se adapta automaticamente ás condicións ambientais (reducindo a retroiluminación na escuridade e maximizándoa ó aire libre).

Tamén inclúe unha aplicación que permite o acceso a parte dos vídeos de YouTube coma se fosen vídeos cargados no trebello, o que resulta moi práctico coma pasatempo.

A conexión á Internet

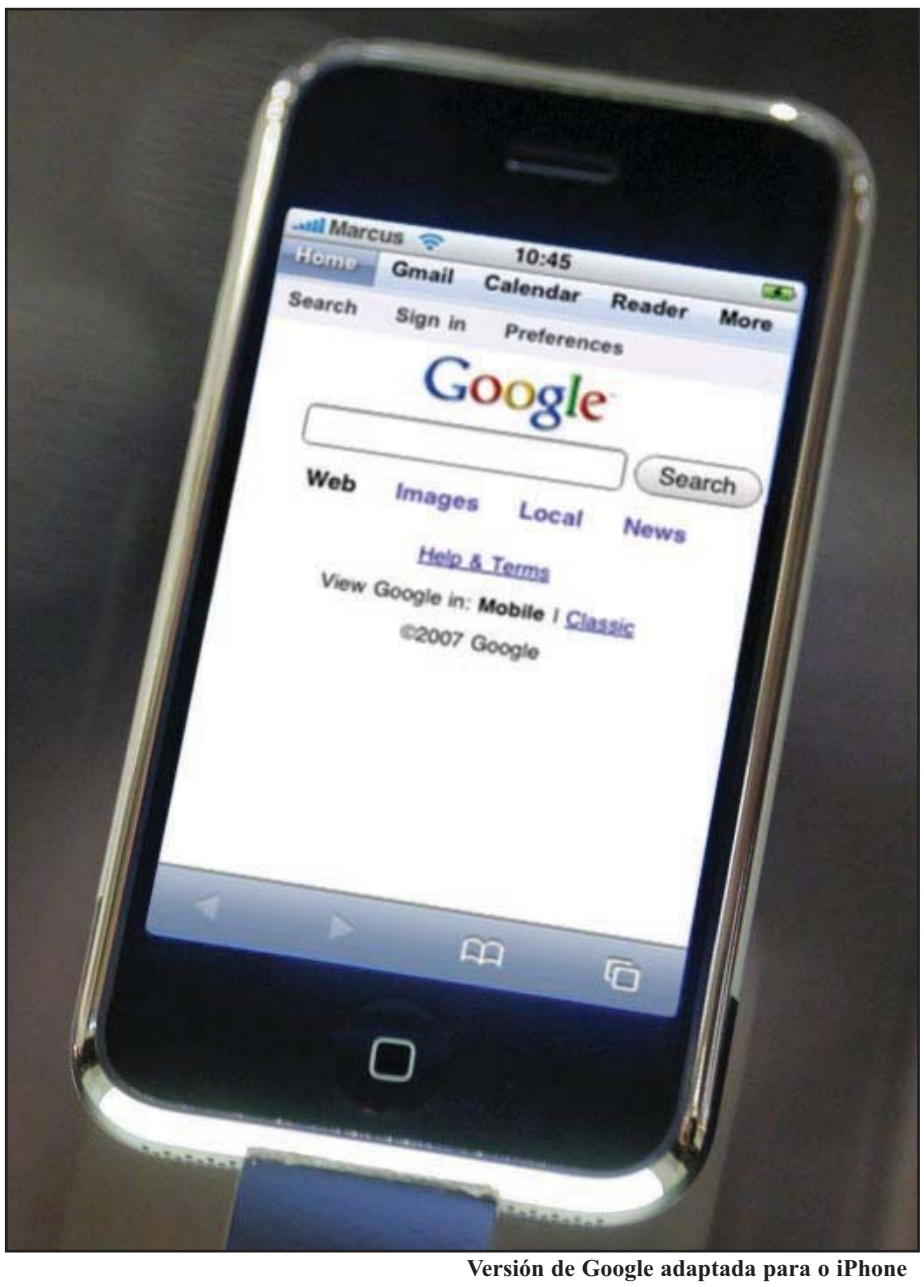
Conectarse a través de GPRS/EDGE resulta moi lento, pero de contar con cobertura de Wi-Fi (algo cada vez máis habitual en domicilios e establecementos de hostalaría) podemos acceder ás nosas contas de correo tanto a través de POP3 coma de IMAP (o que resulta especialmente atractivo para usuarios de Gmail), aínda que tamén se pode acceder á web mediante unha versión portátil do navegador Safari, que aínda que non conta con soporte de Flash, permite ver satisfactoriamente a meirande parte das páxinas web, especialmente grazas a unha tecnoloxía de rendering que redebuxa as páxinas webs constantemente. Así, aproveitando a pantalla multi-táctil, podemos facer zoom nas páxinas web, para poder ler o texto con claridade, e mesmo rotar o móbil para que a pantalla se amose en formato horizontal, o que fai que os textos se vexan máis grandes e doados de ler. Incluso permite axustar a imaxe ó ancho de cada parágrafo, con só pulsar dúas veces seguidas sobre o mesmo.

Levar a Internet na man é así un soño que moitos poden ver realizado grazas a este dispositivo, que por fortuna está a contar co apoio de moitas empresas de Internet, que adaptan as súas webs para a súa correcta visualización no iPhone. Por exemplo, Google adaptou non só o seu buscador, senón tamén o seu lector de correo, o lector de fluxos RSS e mesmo o sistema de álbums fotográficos Picasa, para que sexan máis doados de empregar dende o móbil de Apple. Deste xeito, moitas webs se presentan coma se fosen os propios menús do iPhone, o que resulta sumamente agradable para os usuarios.

O iPhone

As aplicacións

Pero todo o indicado ata o momento tamén se pode ver en moitos outros móbiles multimedia que xa levan tempo no mercado, o que non explicaría o éxito do iPhone, pero resulta que a auténtica revolución deste chisme está no seu sistema operativo, que é unha versión reducida do Mac OS X, que funciona utilizando os dedos sobre a pantalla táctil, na que tanto podemos ver fotografías (un dos usos máis habituais do iPhone) coma escribir notas nun teclado virtual



Versión de Google adaptada para o iPhone

presentado en pantalla.

De serie, o iPhone inclúe un limitado grupo de aplicacións como unha calculadora, un reloxo con alarma, un caderno de notas e interfaces para acceder a servizos en liña como a consulta da bolsa, os mapas de Google e o prognóstico do tempo para os seguintes días. Se todo quedase aí o iPhone posiblemente quedaría nun mero accesorio para incondicionais de Apple, pero ó aparecer sistemas de liberación (jailbreak) do móbil se abriu a porta a aplicacións non oficiais, que van dende xogos (solitario, buscaminas, blackjack, labirinto, aforcado, xadrez, dominó...) ata emuladores (de NES, Gameboy SP, o motor Scumm e mesmo de PlayStation) pasando por todas esas función que os usuarios consideran importantes pero que o iPhone non inclúe de serie (gravadora de voz, listaxe de tarefas pendentes, buscador de contactos na axenda, editor de texto ou conversor de unidades).

Temos así un dispositivo que podería resultar anecdótico, pero que nutrido por toda unha comunidade de desenvolvedores se está a converter nun ordenador de peto que está a contar con moitos imitadores, e que podería forzar ás operadoras de telefonía móbil a ofertar tarifas planas de datos a un prezo que permita a conexión constante á Rede en calquera momento e lugar.

Conclusións

O iPhone non é un trebello que deixe indiferente, e hai xente que con ó velo xa o adoran, mentres que outras persoas o ignoran polas súas carencias. Non podemos rematar sen comentar algunhas das eivas do móbil de Apple: grande tamaño, excesivo peso, pouca autonomía, Bluetooth limitado (non soporta estéreo, transmisión de ficheiros nin uso coma módem), batería integrada (non se pode substituír de xeito doado), navegador web sen Flash, sen MMS, accesorios caros, non funciona coma disco duro externo (só se pode sincronizar mediante iTunes) e o uso da súa pantalla táctil cos dedos fai que se engraxe excesivamente.

Pero todo iso non fai que deixe de ser un trebello atractivo, cunha interface de uso táctil sumamente doada de manexar, que agardemos que se comercialice en España antes do verán (aínda que os máis ansiosos poden adquirir terminais de importación).

Sen dúbida, o iPhone está a ser toda unha revolución que só está a comezar. Se nos parece impresionante o dispositivo actual, ¿qué nos achegarán as futuras versións?.

AVENTURAS EN GALEGO E Ó ALCANCE DA MAN DE CALQUERA

HAI DÍAS NOS QUE, CON ESTA FRIAXE QUE ENTALA ATA OS MÚSCULOS MÁIS AGOCHADOS, POLO QUE MENOS DEVECEMOS NADA MÁIS POÑER UN PÉ FORA DA CAMA É POR IR A TRABALLAR. DENDE LOGO, O QUE MÁIS E O QUE MENOS, FICARÍA [SE PUIDESE] BEN A GUSTO NA CASA Ó CARÓN DO RADIADOR CUN BO ACCESO A INTERNET E CON TODO O TEMPO DO MUNDO PARA FOZAR A VER QUE SE COCE NA REDE OU VER BOAS PELÍCULAS EN AGRADABLE COMPAÑA.

UNHA NOVA WEB NA NOSA LINGUA REÚNE TODO TIPO DE XOGOS FLASH

O obxectivo deste artigo non é -nin moito menos-, deprimir ós lectores que non teñen a sorte de poder gozar do descrito senón achegarlles un fío de esperanza para que pasen a mañá o máis a gusto (e rápido) posible sen que o xefe sospeite de que están a perder o tempo. Falamos da nova web Megaxogos.com que vén de ver a luz e que recolle unha boa morea de xogos Flash para o goce de todo tipo de internautas.

Dende xogos de acción até xogos de estratexia pasando por xogos de aventuras, de memoria, de coches, de deportes, de habilidades, de música, de naves, de plataformas... Semella que poucos temas e formatos se lles deberon escapar ós creadores da web, que, para curarse en saúde, incluíron a sección "novidades" na que recollen todo aquilo que vai saíndo e que non ten unha clasificación ben definida.

Xogos clásicos como o *Tetris*, o *Puzzle* ou o *Shangai* xa poden pasar a formar parte dos nosos pasatempos favoritos de oficina sen ter que procurar en webs xaponesas, chinesas ou coreanas que fican lonxe de poder ser traducidas por nós mesmos, que non adoitamos ir alén de sitios en galego, portugués, castelán e algo de inglés (que non é pouco).

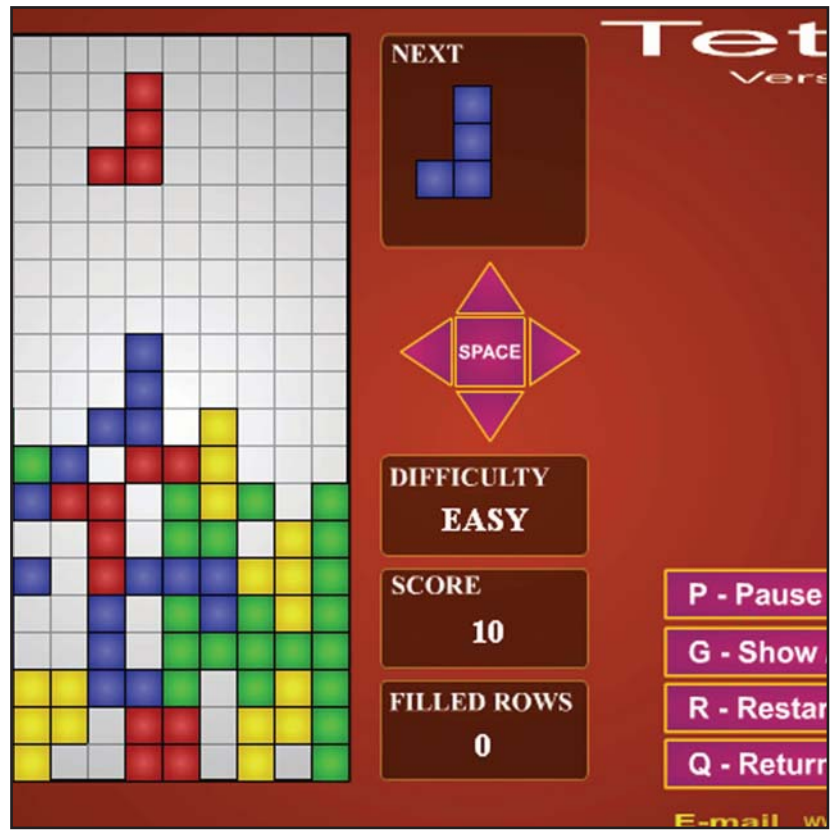
Este portal forma parte dun conxunto de sitios dedicados a tódalas idades, tales como Megajocs.com, MasqueJuegos.es, Megajocs.net, Superarcadeland.com (versións en catalán, castelán, occitán e inglés deste mesmo portal), ou Pipape.net, unha páxina web dedicada só ás rapazas.

Tamén forman parte do equipo outros portais como todocuentos.es (portal de contos en español) ou gratispc.es, un portal en castelán

que permite descargas de programas totalmente de balde.

En Código xa lle estivemos dando uso abondo durante días, poñendo en perigo mesmo a nosa continuidade na empresa, xa que mentres se xoga, xeralmente non se traballa, pero pagou a pena atoparnos con clásicos como o *Arkanoid* (aquela mítica proposta gráfica que consistía en ir demolendo unha especie de parede cunha boliña e coidando de que a boliña non saíse da pantalla), o *Pacman* (que aparece na súa versión micro e que non é outra cousa que o célebre *Comecocos* co que tanto temos soñado de pequenos nas noites de febre, mais neste caso será preciso que merquemos unhas lentes de moito aumento, debido ó extremadamente miúdo de todas as figuras) ou o *Space Invaders* (que é case unha síntese minimalista das aventuras gráficas que foron e serán, e que consistía en algo tan simple como ir movendo unha nave espacial dunha beira a outra da pantalla botando disparos e evitando que esta fose alcanzada polo triángulo de naves inimigas... quen non se lembre deste xogo por esta descrición, que pense no ruído, dificilmente reproducible aquí, de asubío que saía das naves cada ve que efectuaban un disparo).

Cómpre sinalar que estes clásicos dos que falamos (entre outros moitos xogos) aparecen ó alcance de todos os internautas, sen necesidade de levar a cabo un rexistro. A cousa cambia coas aventuras máis elaboradas, das que se ofrece unha boa ristra e todas elas acompañadas dun pecho para darnos a entender que é preciso un login. Por exemplo: Castlevania (na que adoptamos a figura dun cazador de vampiros) ou Prince of Persia (no que temos que evitar en oito minutos que un visir se faga co control do Tempo).



SON GOKU TERÁ UN VIDEOXOGO QUE PERMITIRÁ LOITAR EN LIÑA

Os afeccionados á serie de televisión As Bolas Máxicas poderán gozar dos seus personaxes favoritos nas consolas de videoxogos Xbox 360 e PlayStation 3, que non só presentará uns gráficos cunha calidade semellante á da serie de televisión aínda que partan dun motor tridimensional, que destacará especialmente por contar cun modo de xogo en liña que permitirá ó usuarios loitar contra outros xogadores a través da Internet.

Dragon Ball Z: Burst Limit sairá este mesmo ano, e as imaxes que se ven do mesmo resultan prometedoras, e segundo Donny Clay de Atari, dende a súa compañía *«están excitados e preparados para ofrecer ós afeccionados unha nova iteración da serie de xogos de Dragon Ball Z na nova xeración de consolas»*..

YODA E DARTH VADER APARECERÁN EN SOUL CALIBUR IV

A saga de videoxogos Soul Calibur ten incluído loitadores convidados coma o personaxe de cómic Spawn ou o protagonista de Legend of Zelda, Link, pero as consolas de alta definición recibirán unha agradable sorpresa con Soul Calibur IV, pois Namco Bandai decidiu que incorporará personaxes de Star Wars.

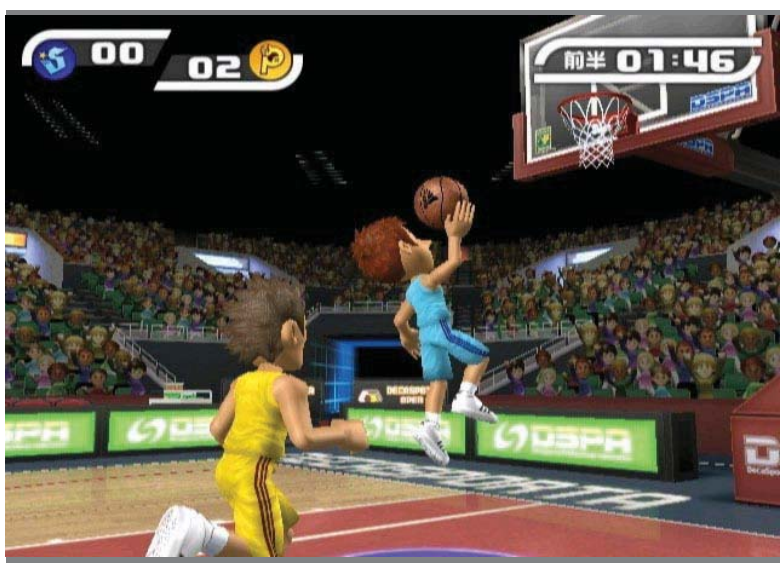
Deste xeito, os xogadores que resultaron defraudados polo nefasto Masters of Teräs Käsi para PlayStation poderán agora resarcirse, pois a versión para Xbox 360 do novo Soul Calibur permitirá manexar ó mestre jedi Yoda, mentres que na PS3 se poderá facer o propio con Darth Vader. Segundo parece o reparto de personaxes nas distintas consolas se fixo con criterios cromáticos (a Xbox 360 é verde e a PS3, negra).

Dende 1UP comentan que non sería sorprendente que outros personaxes de Star Wars coma Luke Skywalker ou Darth Maul se puidesen descargar previo pago, para saciar as ansias dos seguidores da saga galáctica de George Lucas, posto que aínda non saíu un digno xogo de loita que nos permita tomar o control dos nosos jedis e señores de Sith favoritos.

SHIN-CHAN METERASE NA WII EN MARZO

Tralo seu paso pola GameBoy Advance e a Nintendo DS, o pequeno Shinnosuke Nohara, máis coñecido coma Shin-chan, estrearase na Nintendo Wii cun novo xogo que se venderá en España a mediados de marzo e destacará por contar coas voces orixinais en español da popular serie de televisión.

O novo xogo chamarase Shin-chan ¡Las Nuevas Aventuras para Wii! e sitúa ó pequeno Shinnosuke e á súa Familia nunha serie de xogos dentro do programa de televisión King Station que se desenvolve pola cidade na que vive Shin-chan. Ó estar os distintos xogos repartidos por toda a cidade será posible cruzarse cos personaxes que apareceron na serie de televisión.



OS DEPORTES VOLVERÁN Á WII CON SPORTS ISLAND

Konami anunciou que vai distribuír en Europa o xogo Sports Island para Nintendo Wii, que será un dos títulos deportivos que prometen arrasar en 2008 pola súa variedade de disciplinas deportivas incorporadas e a súa aparencia tan acorde coa consola de Nintendo.

O xogo seguiría os pasos do Wii Sports, pero nesta ocasión os deportes incluídos será patinaxe artístico, fútbol, tiro con arco, snowboarding, volley praia, motocross, curling, baloncesto, badminton, e carreiras de karts, o que asegurará horas de diversión e competición de ata 4 xogadores. Tamén permitirá un uso único do mando da Wii e do Nunchuk.

SUPER MARIO GALAXY: O MÁIS POTENTE DE NINTENDO

O xogo máis potente sen dúbida para a plataforma de Nintendo, como non podería ser doutro xeito é a nova edición do clásico Mario: **Super Mario Galaxy.**

Tratando de aproveitar o máximo posible as posibilidades da **Wii** os técnicos de **Nintendo** conseguiron arrincarnos sorrisos e até chegaron a facernos sentir dunha vez as pulsacións da NES.

Super Mario Galaxy é o nome deste novo programa. Unha aventura plataformeira o máis puro estilo Mario. O rapto dunha princesa e un encargo ó fontaneiro máis saltarín e xiratorio do universo. Un universo ateigado de pequenos planetas (que a moitos lles lembrará de seguro a novela de **Saint-Exúpery O principiño**).

Mario ten que rescatar á princesa raptada polos piratas do universo, unha mala raza que ten previsto dominar todo canto existe coa enerxía das estrelas... se Mario non o impide.

Para iso, o noso amigo bigotón terá que usar toda a sabedoría aprendida nos anos que leva loitando contra cogomelos, minidinos e plantas carnívoras e explorando tódolos recunchos da Galaxia. E os recunchos non son poucos ?.

O sistema de xogo da WII consta de dous mandos... o **Wiimote**, co que podemos atacar ós inimigos con diferentes movementos, principalmente o xiratorio (mando en vertical e movemento circular) e recoller moedas e enerxía. A dirección de Mario elíxese coa panca do mando **Nunchaku.** Os ataques, tanto o ataque en salto como todos os demais, efectúanse co botón **A** e o botón **B** do Wiimote... É dicir: que as mans estarán ben ocupadas e manteremos un movemento constante e con xeito!

Concluíndo: este é o xogo da Wii con maiúsculas. Todos aqueles que non lle atoparan o senso a xogar ó tenis e os bolos (ó final tratase diso... tenis e bolos ?) atoparán aquí a xustificación perfecta para os centos de euros que custa a consola e o xogo. Ben, o xogo son 45 Euros escasos. Un prezo máis que razoable para as horas de goce continuo que vos agardan.

Por certo, o creador é **Shigueru Miyamoto**. E si, recoñece a influenza do escritor francés nesta nova edición do Super Mario. Como ten que ser e nós que llo agradecemos.

"... se aparece un baobab, e non se acode a tempo e non se corta de seguido, despois xa non se pode un desfacer del. Cobre o planeta enteiro e fúrao coas súas raíces. E se o planeta é pequeniño e os baobabs son moitos, féndeno ao medio"

Antoine de Saint-Exúpery.

A ETERNA (ENÉSIMA E PLASTA) PREGUNTA SOBRE O GUITAR HERO!

Nótese a falta de cordas nesta versión

Ultimamente, cando acordo polas mañás escoito na miña cabeza sempre a mesma pregunta: E non che sería mellor comezar a ir a clases de guitarra? É que de tanto oír a mesma pregunta xa me asaltan ás dúbidas ó respecto. De seguro que moitos dos nosos lectores son afeccionados a iso de tocar a guitarra co SG (O mando SG de RedOctane para Guitar Hero). A guitarriña de botóns de cores é o noso instrumento favorito: sinxelo, manexable, de satisfacción directa e relativamente barato. Claro que en canto comezas a sumar gastos o de barato tamén comeza a converterse en relativo.

Eu arranquei pola segunda edición do Guitar (con guitarra, case setenta euros)... despois veu o vicio e con el a edición especial dos anos oitenta Rocks the 80's (outros cincuenta eurazos). Pero aí non quedou o asunto. Detrás veu o Guitar hero III "Legends of Rock" (Con guitarra sen fíos, setenta e cinco euros) e unha Gibson Flyin V azul que me autoagasallei polo Nadal. Non sumen. Como dixo o can: eu non o faría.

O caso é que atendendo o goce que me produce tocar este aparello, o gasto fáiseme relativamente asumible. Pero a pregunta segue no ar: "E non sería mellor aprender a tocar a guitarra de verdade?" Ben. A resposta é automática: As churras e as merinas mellor cada unha no seu curral. É meridiano que non ten que ver unha cousa coa outra... perrr... pero tamén hai que dicir que despois de saber o que se sente con este simulador, a un éntralle o verme de saber que se sente cos músicos de verdade (algunha comparación na sala de adultos?).

Ben. Pois os responsables do nacemento desta saga de xogos para consola (REdOctane e Activision) tamén pensaron neste asunto e chegan novas dende o departamento de novidades nesta liña. RedOctane tería chegado a un acordo co organismo norteamericano NAMM encargado de integrar á industria de Fabricantes coa de distribuidores de instrumentos en EE UU para levar a cabo unha serie de accións e investigacións co fin de determinar se é de verdade posible aprender a tocar un instrumento empregando simuladores virtuais. A guitarra, por exemplo ?.

A primeira das propostas levou o Guitar Hero III a todas as tendas asociadas a este organismo promovendo o seu coñecemento entre os músicos e organizando concursos e competicións no que se coñece como iniciativa "WAnna Play". Preténdese con esta medida implicar ós verdadeiros músicos no desenvolvemento de programas que no axude ó resto a gozar coa guitarra real case tanto como coa SG... e deixar así dunha vez a eterna pregunta:

- Pero non sería mellor que foses a clases de guitarra?

- Está Keith Richards de mestre? Non? Chámame cando chegue!;).

Esta é a versión con cordas de Angus Young.

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

FUNDACIÓN CAIXAGALICIA

PRESENTA

VANGARDAS SONORAS

2008

Sid Griffin

XOVES 31 XANEIRO 21:00 H

Sede Fundación Caixa Galicia | PONTEVEDRA
Praza San Xosé, 3
Prezo: 6 €

The Frank and Walters

XOVES 7 FEBREIRO 20:30 H

Sede Fundación Caixa Galicia | FERROL
Praza da Constitución
Prezo: 6 €

David Thomas Broughton / At Swim two birds

XOVES 6 MARZO 20:30 H

Sede Fundación Caixa Galicia | A CORUÑA
Cantón Grande
Prezo: 6 €

Piano Magic

MERCORES 26 MARZO 20:30 H

Centro Sociocultural Fundación Caixa Galicia | SANTIAGO
Carreira do Conde, 18
Prezo: 6 €

Nacho Vegas & Christina Rosenvinge

VENRES 28 MARZO 20:30 H

Colón Caixa Galicia | A Coruña
Prezo: 6, 7 e 9 €

www.fundacioncaixagalicia.org

venta de entradas
902 43 44 43
www.caixagalicia.es
CAIXAGALICIA