REVISTA DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA_ NÚMERO 60, FEBREIRO-MARZO 2008

Código Cero

WWW.CODIGOCERO.COM

PLATAFORMA GALEGA ARANTIA WORLD

INTEGRANDO REDE E TELEVISIÓN DIXITAL

EUROVISIÓN XA NUNCA SERÁ A MESMA

INTERNET POSIBILITA UNHA AVALANCHA DE CANDIDATURAS

A MÚSICA, MELLOR EN SAQUE DIRECTO

INCREMÉNTANSE AS PROPOSTAS EN LIÑA CEIBES DE INTERMEDIARIOS

OS MÓBILES, CON MODERACIÓN

CONSELLOS PARA UNHA VIDA TECNOLÓXICA SAUDABLE

sociedadedainformacion.eu
Estratexia galega da Sociedade da Información

A Sociedade da información

AO ALCANCE DA TÚA MAN

www.sociedadedainformacion.eu

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

NESTE NÚMERO...

Agora xa non se volve a casa sen máis. Ou sexa, sen previo aviso. Do mesmo xeito que xa non procuramos ás persoas que queremos da mesma maneira ca antes (unha boa parte dos lectores desta revista saberán do que falamos: dun tempo en que se petaba na porta dos amigos, sen previa chamada telefónica). A pregunta que nos podemos facer a este respecto é: malia os cambios evidentes na feitura, o fondo fica igual? Temos máis amizades e estamos máis comunicados grazas á mediación das novas ferramentas? O caso é que a semente das novas tecnoloxías da información semella ter sido posta por un galego ou galega, tendo en conta que unha boa parte das preguntan que se lles lanzan ós analistas veñen cun envoltorio de nova pregunta. "Son boas as novas tecnoloxías para min e para os meus fillos?". "A vostede que lle parece?". En certa maneira, a conversa remata aí, coma se en realidade houbese que reformular a cuestión. Algo así: "Somos bos nós e os nosos fillos para as novas ferramentas dixitais?". Dito doutro xeito: ten o móbil a culpa de aparecer apegado á orella dun neno de tres anos que, como neno que é, aínda está a experimentar cambios no seu organismo que se poden ver afectados polas ondas que ceiban estes aparellos?

O caso é que sempre procuramos botarlle a culpa a algo, e, a poder ser, a "algo" que sexa alleo a nós ou ós que nos rodean. Dende logo (e dende esta revista tamén o temos feito, conscientemente ou non), as novas tecnoloxías da información poden ser unha diana tan boa coma calquera outra para lanzar os nosos dardos, e está claro que tamén teñen o seu lado escuro, pero se nos gusta ser críticos, debemos selo con todo. Isto vén a conto porque temos rexistrado nos últimos tempos unha especie de bipartidismo radical arredor da Rede, dos móbiles e doutras ferramentas da maneira. Ou estás a favor dela, totalmente, ou estás en contra dela. E que pasa cos moitos camiños que fican no medio? En realidade, este convite a derivar cara ós extremos é extensible a todo: podémolo ver nas enquisas dos grandes medios en Internet, onde case nunca che animan a premer en opcións tan razoables como "depende", "ás veces" ou "relativamente".

O caso é que nos vindeiros días teremos unha boa oportunidade de ver todo aquilo que achega a Sociedade da Información na súa xusta medida, coas luces e sombras que lles subministran os seus usuarios, casualmente porque nada hai máis semellante a un claro escuro ca un ser humano. De seres humanos (moitos) e Rede trata iso do que estamos a falar, Xuventude Galiza Net, a xuntanza de internautas máis importante da nosa terra e unha das de máis renome de todo o Estado. Será no Pazo de Congresos de Santiago do 14 ó 16 de marzo e, dende aquí, recomendámoslles que acudan a todos/as os/as que estean a dubidar sobre que vieiro escoller con respecto ás redes da información.

Non garantimos certezas, e diso precisamente se trata.

Nas páxinas interiores falamos polo miúdo desta xuntanza.

SINATURA CONVIDADA

4 ROBERTO BRENLLA DANOS CONTA DA RENOVACIÓN DE WWW.AGNIX.ORG

NOVAS

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

REPORTAXES

14 AO CERTAME EN LIÑA CURTAS NA REDE AMPLÍA CATEGORÍAS E PREMIOS

15 A CRTVG ANOVA A SÚA PRESENZA NA INTERNET

16 LINUX EDUCATIVO A VOLTA Ó MUNDO EN 80 DISTROS, DE DIEGO ROSALES

18 ENTREVISTAMOS A LETICIA DIZ, DO COLEXIO PROFESIONAL DE ENXEÑERÍA TÉCNICA DE INFORMÁTICA DE GALICIA

20 FADEMGA TRABALLA A PROL DA MELLORA DA CALIDADE DA VIDA DOS DISCAPACITADOS

21 ARANTIA WORLD: UNHA PLATAFORMA GALEGA PARA CREAR UN FOGAR DIXITAL

23 ESPECIAL XUVENTUDE GALIZA NET

30 EUROVISIÓN ALÍASE CON MYSPACE

32 NOVOS XEITOS DE ACHEGAR MÚSICA VÍA INTERNET

34 INICIATIVAS EN LIÑA A PROL DO MEDIO AMBIENTE

36 EDUCACIÓN INCREMENTA A PRESENZA DE ORDENADORES NOS COLEXIOS

38 CONSELLOS PARA EMPREGAR MELLOR O MÓBIL

40 RECURSOS EDITORIAIS PARA EVITAR ADICCIÓNS TECNOLÓXICAS

41 ESCOLMA DE GADGETS DA WEB DE CÓDIGO CERO

42 A VOZ DE VILALBA BOTA A ANDAR DE NOVO... NA REDE

XOGOS

43 REPORTAXE HALO 3

44 FACEMOS ESCOLMA DO MÁIS SALIENTABLE DO MES

Mándanos as túas suxestións, opinións, páxinas recomendadas, blogs ou sitios persoais ao correo electrónico: paxinas@codigocero.com.

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_
Roberto Brenlla, Diego Rosales, Ana Valín, Sevi Martínez, Marcus Fernández, Raquel Noya e Fernando Sarasqueta

SUPERVISIÓN LINGÜÍSTICA_
María Xesús 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 60 FEBREIRO-MARZO 2008_

Publicación periódica. Prezo 1 euro.
Depósito Legal: C-2301/01
I.S.S.N. (edición impresa): 1579-7546
I.S.S.N. (edición dixital): 1579-7554

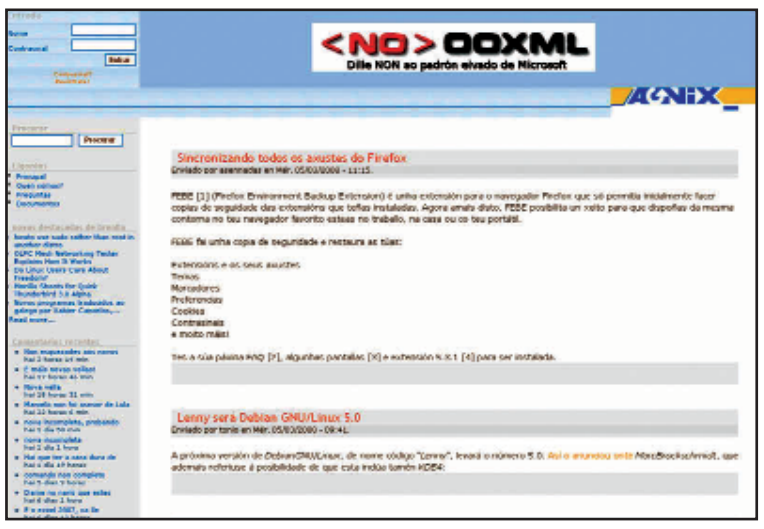
O "Grupo Código Cero S. L." reserva para si mesmo tódolos dereitos como autor colectivo desta publicación ó amparo dos artigos 8 e 32.1 da Lei de Propiedade Intelectual. Quedan expresamente prohibidas a reprodución, distribución e a comunicación pública da totalidade ou parte dos contidos desta publicación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

SINATURA CONVIDADA_

ROBERTO@BRENLLA_PRESIDENTE@DE@AGNIX

HTTP://BRENLLA.BLOGALIZA.ORG/

ANÓVASE AGNIX.ORG



A nova fasquía do espazo web da asociación

O COLECTIVO GALEGO REFORZA CUNHA NOVA FACE NA WEB [MÁIS ACTIVA, MÁIS PRÓXIMA] O SEU COMPROMISO POLA ALTERNATIVA TECNOLÓXICA ABERTA

AGNIX constituíuse como asociación de ámbito galego sen ánimo de lucro en outubro de 2003 coa finalidade de formar e divulgar o Software Libre á cidadanía. Nestes primeiros anos levou adiante un amplo e variado conxunto de proxectos e participou activamente en moitos outros como colaboradora ou convidada.

Aínda sen sermos pioneiros na elaboración de cds-vivos, presentamos no 2003 o **GNIX** ás distintas asociacións galegas, daquela nomeado *"GNU/Linux para O Pobo"*. O obxectivo era claro: amosar a posibilidade real de dispór de alternativas tecnolóxicas libres e, polo tanto, éticas e enriquecedoras para a sociedade xeral.

Durante unha xuntanza de asociacións en maio de 2004 acordouse que AGNIX organizara en nome de todas elas as *"I Xornadas de Sw Libre para o Ensino Secundario"*, algo que hoxe semella ter continuidade. Namentres isto acontecía **AGNIX** comezou a xestar a chegada do fundador do proxecto GNU, Richard M. Stallman, feito que sucedería a finais de abril de 2005 da man da Facultade de Ciencias de Ourense. Stallman repartiría a súa breve estadía por distintas localidades e universidades galegas.

Nas xornadas de Fene levadas a cabo en decembro de 2005 sementouse a tradución ao galego por parte de Daniel Romero e Ana Salgado do libro de Jordi Màs *"Software Libre: tecnicamente viábel, economicamente sostíbel e socialmente xusto"*. Fene contou tamén coa presenza de Miguel A. Blanco, o espectáculo de Xavier de Blas e o habitual editor de agnix.org Alessandro Faria (Cabelo).

A primeiros de 2006 viñeron as xornadas de Ames, onde houbera obradoiros do GNIX e repetiría espectáculo Xavier de Blas. Susana Sotelo, do colectivo A Casa Encantada, anuncia a dispoñibilidade do GNIX-ling, un cd-vivo enfocado á filoloxía. No verán de 2006 Manuel Hermo colle ás rendas da asociación e organízanse as *"I Xornadas Galego-lusófonas"* no Porriño con ampla participación da comunidade tanto brasileira como galega.

Xa no ano 2007 preséntase o proxecto Belenus elaborado pola asociación baixo a coordinación de Pedro Silva, á vez principal desenvolvedor do GNIX e actual administrador do noso anovado sitio web agnix.org. Mantemos contactos coa Asociación do Pobo Saharaui co obxectivo de implantar o Belenus en campamentos no deserto.

Claudio F. Filho, relator no Porriño, fíxose socio de **AGNIX** e aproveitou a súa intervención no OpenOffice.org Conference 2007 de Barcelona para visitarnos e intervir en diversos actos. Claudio convidou á comunidade galega a participar no "II Encontro Nacional BrOffice.org" en outubro de 2007 e promoveu o BrOffice Zine que está a ser traducido ao galego baixo a nosa coordinación.

> "AGNIX.org é a face máis visible da nosa asociación. Agora está a anovarse procurando unha maior relación coa comunidade internauta".

Tamén grazas ás sinerxias xeradas nas xornadas do Porriño, AGNIX foi convidada a participar no *"I Fórum Sw Livre de Lisboa"* onde novamente abre novas vías de colaboración coas comunidades lusa e brasileira.

AGNIX.org é a face máis visible da nosa asociación. Leva publicado novas e artigos a cotío desde xaneiro de 2004, cun traballo de edición sempre altruísta alén de serio e constante. Agora está a anovarse procurando unha maior relación coa comunidade internauta, empregando tecnoloxías que ofrecen doadas edicións, sindicación, filtrado de novas... sempre no eido do Software Libre e maila libre transmisión do coñecemento.

Sobre Roberto Brenlla:

Economista, socio fundador e presidente de AGNIX ata xullo de 2006.
Promotor do "GNU/Linux para O Pobo" (GNIX).
Publica documentacións, novas e artigos principalmente en www.agnix.org.
Imparte frecuentes relatorios e cursos sobre Software Libre.
CXO en C.T.I. TEGNIX, S.L.
http://www.tegnix.com/
http://brenlla.blogaliza.org/

Xunta xeral de Agnix en 2007, vista no caderno de Brenlla en Flickr

AYUDAMOS A LA ENERGÍA A HACER BIEN SU TRABAJO. PARA QUE TU NEGOCIO SEA MÁS RENTABLE.

En tu empresa, la energía debe trabajar de manera eficiente. Y eso significa darte la cantidad de luz y gas que necesites. Ni más, ni menos.
En UNION FENOSA, te asesoramos para lograr el mayor grado de eficiencia energética. Llámanos y estudiaremos al detalle tus necesidades para que ahorres hasta un 18% de la energía que se consume en tu negocio.

UNION FENOSA
Una pequeña ayuda para un mundo mejor

901 380 220 unionfenosa.es

IVÁN FERREIRO ACHEGA DE BALDE NA REDE O SEU NOVO ÁLBUM

O cantante galego Iván Ferreiro segue a ceibar o camiño entre os seus seareiros e a súa música, e faino de novo a través de Rede, e dicimos "de novo" porque a súa relación coa Internet ten sido estreita ó longo da súa carreira en solitario (trala separación de Los Piratas en 2003), mesmo chegando a seleccionar o segundo single do seu albume Canciones para el tiempo y la distancia a través dunha petición -en liña- dos seus seguidores. O caso é que co seu novo traballo Mentiroso Mentiroso, Ferreiro vai moi alén do devandito e chega practicamente ó punto máis afastado do aproveitamento da Rede, alí onde a arela de comunicación cos seus seareiros é total: habilitándoo na súa web por medio de descarga libre (vía www.ivanFerreiro.es).

O novo álbum, do que xa se pode escoitar o primeiro single, estivo accesible na segunda semana de marzo ó longo de 48 horas (en realidade, a idea era publicalo todo libremente na primeira semana, pero máis por cuestións de tempo que por problemas técnicos aínda non puideron ser habilitadas as ligazóns). O artista vigués, que tamén ten un blog persoal (ivanferreiro.blogspot.com) onde dá conta das novidades vinculadas ó seu traballo, ten unha importante presenza na Web, onde mesmo conta con espazos webs exclusivamente feitos polos seus seguidores. Un exemplo disto é a web de Los Repelentes Seguidores de Iván Ferreiro (www.repelentes.net).

A nova da achega libre do seu novo traballo foi moi ben valorada por internautas de todo o mundo e a primeira hora do luns 11 xa puidemos ver rexistrados centos de comentarios de felicitación nas diferentes entradas que fan referencia á inminente posibilidade de descarga. O novo albume inclúe a cifra nada desprezable de 16 cancións, cualificadas xa polos seus seareiros como "16 bocanadas de aire".

DONKEY XOTE, GRITOS EN EL PASILLO E NOCTURNA, FINALISTAS NOS MESTRE MATEO

A Academia Galega de Audiovusal vén de dar a coñecer os nomes dos finalistas aos Premios Mestre Mateo 2007 e, como sempre, temos que falar dunha importante presenza de produtos e artistas directamente vinculados ás novas canles da información e da creación. O catálogo de modalidades dos premios, ós que optaron 121 traballos de 86 produtoras e que serán dados a coñecer o 15 de abril en Ferrol, inclúe apartados directamente relacionados co dixital, como o de Mellor Longametraxe de Animación, onde atopamos os seguintes filmes nomeadeos: Donkey Xote (da firma compostelá Bren, ligada a Filmax), Gritos en el pasillo (de Perro Verde, filmada integramente con cacahuetes) e Nocturna (de Filmax Animación, na imaxe).

Polo que respecta á categoría Mellor Obra Experimental ou Interactiva, hai catro finalistas: Cousas do Kulechov, de Susana Rey; Ecos, de Rubén Coca; El Humanoide, de Hipotálamo; e SQR, de Píxel Grafics (do que xa falamos nesta mesma revista). Na modalidade de Mellor Curtametraxe de Animación, optan ó Premio Mestre Mateo as seguintes pezas: O bufón e a infanta (Dygra), Don Señor e o home do soño (Matriuska), A flor máis grande do mundo (Continental) e Man (Audiovisual de Servizos Kairós). Para máis información sobre o resto das modalidades, cómpre visitar a web da Academia:
www.academiagalegadoaudiovisual.com.

A MANCOMUN.ORG INFORMA DUN MEDRE "*ESPECTACULAR*" DO SOFTWARE LIBRE NO EMPRESARIADO GALEGO

A plataforma mancomun.org vén de examinar a fondo a situación do software libre en Galiza nos concellos, centros de ensino non universitario, empresas (pequenas e medianas en xeral) e empresas de base tecnolóxica. Os resultados do exame, que xa podemos ver nun documento pdf en mancomun.org, amosan un medre xeneralizado da súa presenza, especialmente "espectacular" no eido da peme galega, onde se duplicou o seu uso. O informe, levado a cabo polo Observatorio de Software Libre –e máis concretamente por Francisco Javier Rial-, tamén subministra datos positivos sobre o estado de saúde da informática aberta no ámbito educativo, onde subiu dun 20% a un 65% en apenas dous anos. A xuízo do Observatorio, un dos datos que máis se debe ter en conta é a introdución do software libre en todos os sectores, deixando de ser unha proposta de deseño e uso limitado ó espazo empresarial. Mais é precisamente neste eido, o do tecido económico, onde foi detectado outro dos fenómenos máis salientables, tanto máis se temos en conta que se produciu nun período de pouco máis de dous anos (foi en 2005 cando se realizou unha primeira fase do estudo). Falamos da normalización no uso de software libre entre as empresas que máis afeitas están ó trato coas redes e a informática: as de 40 a 249 empregados, onde se pasou dunha taxa de presenza de informática aberta do 10% a un 40%. A principal vantaxe deste dato reside no labor normalizador que se desprende, precisamente, desa normalización. Dito doutro xeito, certifícase dese xeito un proceso: o software libre só pode medrar a partir de agora..

A UNIVERSIDADE DE VIGO COLABORA NUN PROXECTO DE BÁSCULA PARA O CONTROL MÉDICO A DISTANCIA

Os días pasados, a Universidade de Vigo informou (vímolo en duvi.uvigo.es) dun desenvolvemento tecnolóxico que ben se podería situar no vieiro cada vez máis amplo e concorrido da informática socioterapéutica. É dicir: aquela que, amais de comunicar ó usuario co mundo, mellora a súa calidade de vida no caso de que teña algunha doenza ou discapacidade que limite a súa mobilidade. Estamos a falar dun proxecto de innovación que, como case todos os desta natureza, beneficiase dun traballo a varias mans. Non en van, une dous mundos: o das tecnoloxías propiamente ditas e o da medicina. O proxecto, no que participan a empresa Wireless Galicia, o Grupo de Tecnoloxías da Información da ETSE de Telecomunicación de Vigo e o Hospital Juan Canalejo da Coruña, está especialmente encamiñado a favorecer a vida dos pacientes con doenzas crónicas.

Isto acádase basicamente grazas ó seguinte: achegándolles controis médicos co emprego dunha báscula conectada ó teléfono móbil a través da transmisión de datos sen fíos, neste caso con tecnoloxía Bluetooth.

A idea consiste en que ó outro estremo desta liña de comunicación a tempo completo estea precisamente un médico, que se dedicará a avaliar os datos achegados polos doentes evitándolles deste xeito a necesidade de ter que desprazarse fisicamente ó centro hospitalario. As bazas do sistema, amais de subministrar a posibilidade de facer a distancia o que levamos facendo toda a vida en persoa (a consulta), son as seguintes: a súa fiabilidade tecnolóxica e o prezo reducido, segundo indican os ditos departamentos responsables do servizo.

Para Francisco Javier González Castaño, coordinador do equipo de traballo que achega a ETSE de Telecomunicación, a cousa está ben clara: "*O hospital precisa que se lle garanta a fiabilidade dos datos que recibe, algo que non é posible con outros sistemas. Ademais está o elevado prezo do equipamento de laboratorio que está fóra do alcance das economías domésticas*". Por certo que o seu grupo TIC, neste sistema en concreto, dedícase sobre todo a achegar a súa experiencia con redes sen fíos. Pola contra, o Juan Canalejo acode coa parte médica e Wireless Galicia cos sistemas de interpretación de datos.

Unha das grandes vantaxes do sistema radica en que precisa de elementos de sobra coñecidos por case todos os usuarios potenciais: un móbil e unha báscula. Así, o móbil serviría entre outras cousas para avisar ó enfermo da necesidade de pesarse, poñéndose en marcha a maquinaria de achega de información do servizo. Por certo que a báscula, segundo indican os responsables do proxecto, estará dispoñible no mercado para os doentes crónicos no prazo duns meses, sendo ben probable que se poida adquirir en establecementos convencionais..

NOVAS_

GREENPEACE CONVIDA ÓS INTERNAUTAS A DENUNCIAR NUN MAPA NA REDE TODAS AS AGRESIÓNS Ó MEDIO

Greenpeace segue a botar man da Rede para facer tamén nela o que leva anos facendo coa axuda de buques ecoloxistas, pancartas, altofalantes, montaxes e (malia os erros que puído ter cometido) afouteza abonda. O caso é que a Internet, tanto para esta como para outras organizacións (pensemos por exemplo na intensa actividade xerada en liña por colectivos da nosa terra como Adega ou Verdegaia), semella facilitar a achega de mensaxes, tanto polo que representa como polo que inclúe: ferramentas que melloran a comunicación e a participación.

Nesta liña de tirar partido da Rede a día de hoxe (que non é a mesma cá de onte) é onde se insire Fotodenuncia (fotodenuncia.greenpeace.es), un espazo aberto para as achegas informativas de calquera cidadán e co que Greenpeace pretende mellorar a súa capacidade de observatorio das agresións á natureza. A idea non é outra que botar man dos internautas para chegar a onde non sería posible chegar doutro xeito: a denunciar o máximo número de agresións. Segundo apunta a organización ecoloxista, calquera cidadán pode contribuír ó proxecto empregando súa cámara dixital, o seu móbil e un acceso á Rede.

Logo, o lugar exacto e a natureza da agresión (sexa da índole que sexa: ó mar, ós ríos, ó monte, etc.) será localizada xeograficamente nun mapa habilitado na devandita web.

O NETSCAPE CHEGA Á SÚA FIN DEFINITIVA

Sen arela de poñérmonos saudosos, cómpre falar agora duns tempos en que os internautas asistíamos ó tirapuxa entre dous navegadores que se repartían á práctica totalidade da comunidade redeira: por unha banda o Internet Explorer de Microsoft e, pola outra, o Netscape. O caso é que eses tempos veñen de chegar definitivamente á súa fin coa desaparición oficial da segunda das ferramentas, desaparición xa consumada hai anos (ó xeito dunha morte paseniña sen liña algunha de actividade) e que adquire agora repercusión por un anuncio (en blog.netscape.com) no que se dá conta do peche total da soportabilidade.

O Nestcape, que en vida nunca chegou a compararse ó Internet Explorer malia ter posibilidades abondas para competir, tivo unha importancia ben decisiva para o futuro da Internet despois de morto, posto que tras ser adquirido pola compañía AOL en 1999 e da liberación posterior do seu código fonte (a primeira gran liberación da historia da informática, segundo nos informa Agnix) serviu para sentar os alicerces do xurdimento de Mozilla e, grazas a iso, do navegador Firefox, unha ferramenta (agora si) libre que medra cada ano en porcentaxe de usuarios e que en determinados países está a poñer contra as cordas ó xigante Microsoft e o seu navegador.

a información, en movemento

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

www.agalega.info

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

EN 2007 VENDÉRONSE MÁIS DE 1.000 MILLÓNS DE MÓBILES NO MUNDO

Dicir que a industria dos móbiles está a vivir un bo momento e que seguirá a facelo non é precisamente amosar grandes dotes de adiviñación. Polo menos, non máis dotes ca un recoñecido bruxo que dixo que o século XXI ía ser un século de violencia e maldade. Porén, e volvendo ó tema dos teléfonos, nunca está de máis que veña un estudo e nos disipe as posibles dúbidas sobre o seu éxito no mundo, dúbidas que teñen que ver co seguinte: se todos temos xa móbil, poderá seguir medrando a industria que os fabrica? Pois ben, si que pode, e tanto: en 2007, superou a liña dos 1.000 millóns de trebellos comercializados.

Hai que ter en conta dous detalles. Por unha banda, temos unha febre de renovación nunca vista antes con ningún aparello (case semella que devecemos por que o noso terminal comece a dar problemas, para ter un pretexto axeitado para trocalo por outro). Pola outra, hai un dato salientable no que cómpre deterse: non somos o condenado centro do mundo, e hai países que están en desenvolvemento nos que aínda non se afianzou esta mellora (ou non mellora, depende de como se vexa) na comunicación.

O caso é que eses son (entre outros) os dous grandes motores do tirón dentro do sector, que posibilitou a venda de exactamente 1.150 millóns de móbiles en 2007, segundo di a consultora Gartner, significando esta cifra un aumento do 16% con respecto ós números de 2006.

Os países onde máis se experimentou esta subida foron China e India, dous xigantes que levan ano abríndose paso no mercado de produción e venda de aparellos tecnolóxicos.

O APAGAMENTO ANALÓXICO ENTRARÁ EN GALIZA POLA FONSAGRADA A PRINCIPIOS DE ABRIL

A Fonsagrada será a primeira comarca de Galicia na que dará comezo o apagón analóxico de televisión. A principios de abril, os veciños deste concello lugués deixarán de ver o sinal polo sistema vello, co que se dará comezo á transición ó futuro dixital, proceso no que a empresa Retegal, dependente da Xunta, investirá 14 millóns de euros en 130 centros emisores.

A previsión é que a cobertura prevista pola empresa pública achegue o sinal das dúas canles da TVG e das dúas canles privadas ó 98 por cento da poboación galega. O apagamento da Fonsagrada enmárcase no plan piloto de transición á TDT e o feito de escoller este concello de Lugo é un xeito de coñecer a reacción da poboación rural ante a nova tecnoloxía, nunha zona marcada polo espallamento xeográfico e pola elevada idade media dos seus habitantes.

A Xunta está a desenvolver xa unha serie de iniciativas de difusión da nova tecnoloxía, tendentes a achegar á poboación métodos prácticos para adaptarse á emisión dixital, por outra banda xa en probas desde hai meses. A este respecto, a Dirección Xeral de Comunicación porá en marcha incentivos de carácter privado e público nas zonas onde se vai producir o apagón analóxico, que comezará a finais de ano polo interior de Ourense limítrofe con Castela. Ó longo de 2009 apagarase o sinal analóxico en Santiago, A Coruña-Ferrol, a cidade de Ourense e, xa para rematar, a principios de abril Farano Pontevedra-Vigo e a cidade de Lugo.

O apagamento analóxico afecta inicialmente ó sinal das televisións públicas e está pendente aínda o desenvolvemento dixital das privadas.

CELESTIA: SOFTWARE LIBRE PARA EXPLORAR O UNIVERSO DENDE O COMPUTADOR

Dicía Antoine de Saint Exupéry que a tendencia natural do home con arelas de superación é ollar cara a arriba, cara as estrelas, para logo (ó baixala) sentirse máis a gusto co mundo. A Rede semella facilitar cada vez máis este camiño tirándolle partido a algo tan antigo como poñer mans sobre outra mans para sacar algo adiante. Esta colaboración desinteresada entre uns e outros, que na Internet ten nomes específicos, "software libre", é o que fai posible proxectos como Celestia (www.shatters.net/celestia/index.html), iniciativa posta en marcha en 2001 e da que deu conta os días pasados mancomun.org.

Trátase dun servizo que, entre outras moitas cousas, permítenos explorar o universo en tres dimensións. O proxecto, activado por Chris Laurel, inclúe soporte para OpenGL baixo a licenza GPL, atopándose no dito enderezo de Celestia a máis recente versión estable e en supercelestia.googlepages.com/earthreall1.0, a última achega en español.

Celestia fornece ós internautas de todo tipo de imaxes de gran calidade sobre planetas, satélites (por exemplo Xúpiter e Europa, na imaxe), galaxias ou constelacións. Tamén subministra datos concretos sobre a localización dos corpos celestes ou de calquera outra formación.

Con todo, a listaxe de funcionalidades da web é ben ampla e non se limita a subministrar de xeito doado viaxes estáticas cara os recantos do universo máis afastados da Terra. Entre outras moitas cousas, inclúe un catálogo que rexistra 120.000 estrelas (a sección Hipparcos), roteiros para os desprazamentos virtuais polo noso sistema solar e os seus arredores que achega a propia web ou -para os que apuntan absolutamente toda incidencia atmosférica na axenda-, até un buscador de eclipses.

Na actualidade, conta coas versións para GNU/Linux, Windows e Mac OS X.

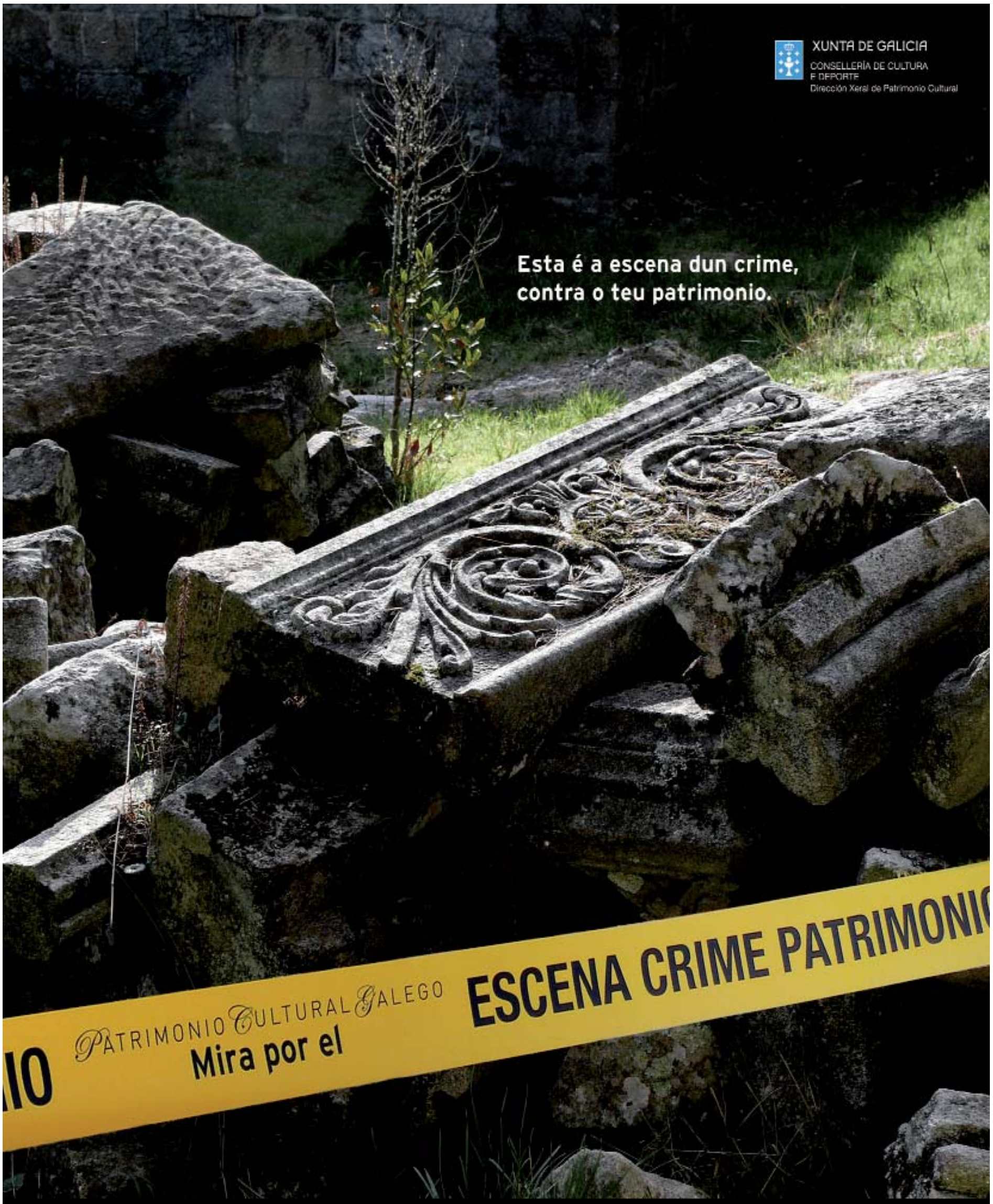
O SISTEMA DE INFORMACIÓN AMBIENTAL DA XUNTA RECIBIU MÁIS DE 80 MILLÓNS DE VISITAS EN 2007

O Sistema de Información Ambiental (www.siam-cma.org/siam) da Consellería de Medio Ambiente vén de facer reconto dos froitos acadados nos seus nove meses de andaina na Rede. Segundo informou onte o dito departamento da Xunta, o espazo en liña do SIAM (posto en marcha para que a información ambiental sobre Galiza nos saia ó paso, no canto de ter que procurala) recibiu ó longo de 2007 máis de 80 millóns de visitas, a maior parte delas dirixidas cara a Meteo Galicia, case o 77%.

Amais disto, o servizo atendeu o ano pasado máis de 4.000 solicitudes de datos ambientais, sobre todo a través do correo electrónico e do teléfono.

Neste sento, cómpre sinalar que unha boa parte destes requirimentos tiveron que ver directamente con tarefas de investigación, xa que ese é precisamente un dos grandes obxectivos do dito espazo en liña: facilitar o labor dos investigadores galegos.

Este recurso virtual do SIAM, que conta hoxe con case 600 subscritores recibindo a información ambiental do departamento a través dun boletín electrónico, achega tamén datos de Meteo Galicia, coñecemento xeral e novidades sobre proxectos co cambio climático en Galiza e no mundo, sostibilidade local ou calidade de auga e do aire.



O Patrimonio Cultural Galego é o teu ben máis valioso. Non podes permitir que sexa agredido nin maltratado. Cada agresión contra o Patrimonio Cultural Galego é un crime que se paga moi caro, con multas que poden superar os 150.000 €. Entre todos temos que evitalo, coidándoo e denunciando as agresións contra o Patrimonio. Porque che pertence, porque é teu.

PATRIMONIO CULTURAL GALEGO

Mira por el

www.miraporel.org

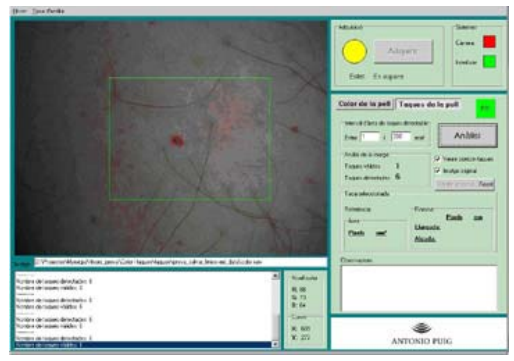
PENDURADA NA REDE *A GUÍA MIGUELINHO*, UN REPASO POLO MÁIS SELECTO DA HOSTALERÍA COMPOSTELÁ

A medio camiño entre a homenaxe ó noso tradición hostaleira (e máis concretamente gastronómica) e a brincada máis completa, pero máis preto do primeiro que do segundo, vense de pendurar no YouTube (www.youtube.com) A Guía Miguelinho, un traballo feito polo mesmo equipo cá Marinha Dor e no que se nos ofrece un repaso polo máis senlleiro da liña estratéxica do sector galego que fica no extremo máis oposto da cociña sofisticada.

Asemade, no vídeo en cuestión poderemos ver cómo se reivindica o emprego de chapeu con publicidade de Biona entre o persoal hostaleiro, o marisco criado e mantido nun cortello no canto do de piscifactoría ou unha presentación simple e certeira das viandas (neste caso, unha cachucha de porco, posta na mesa sen maiores filigranas) no canto dun coidado extremo na distribución e a imaxe.

Protagonizado por Pepa Yáñez, Ramón do Freixo e Miguel de Lira, o vídeo céntrase sobre todo na chegada a Compostela dunha turista francesa, cidade á que arriba cunha soa idea nos miolos: visitar o máis selecto da súa oferta culinaria. Polo camiño, atópase a dous personaxes autóctonos que lle poñen diante dos ollos o que todo turista debería saber: non todo o melloriño dun país ten por que aparecer nas guías.

DESEÑAN UN SOFTWARE QUE MIDE A INTENSIDADE DAS MANCHAS DA PEL



Científicos da Universidade Politécnica de Cataluña (UPC) veñen de presentar unha ferramenta que permite determinar "de xeito doado e obxectivo" a cor e as manchas da pel empregando un ordenador e unha cámara fotográfica, o que vai permitir estudar as variacións cromáticas ó longo dos tratamentos dermatolóxicos.

Así o afirma un artigo publicado na revista Skin Research and Technology onde tamén se asegura que con esta técnica se evitan as percepcións subxectivas nas análises dos tons da pel realizando unha avaliación dos resultados moito máis precisa cá feita polo ollo humano.

O sistema require conectar unha cámara dixital con CCD a un ordenador, iluminando a epiderme cunha fonte de luz constante para uniformar as diversas tomas. Unha vez gravada a imaxe, un software específico identifica as coordenadas CIELab, un modelo colorimétrico que se axusta "bastante" á percepción humana e cuantifica as cores mediante a análise da luminosidade, balance entre vermello e verde e balance entre azul e amarelo.

O programa facilita ademais o denominado parámetro ITA, que permite clasificar a pel humana segundo o seu ton.

As imaxes resultantes permiten comparar o "antes e o despois" dos tratamentos dermatolóxicos así como coñecer os cambios de tonalidade na pel e as variacións dos diversos tipos de manchas, grans e pencas.

Un dos autores do proxecto, Josep Pladellorens afirmou que o sistema "xa está funcionando perfectamente na industria cosmética" e destacou a posibilidade de aplicalo tamén en tratamentos dermatolóxicos médicos como o estudo da evolución dos melanomas.

O NOVO PORTAL DA XUNTA PERMITIRÁ LEVAR A CABO MÁIS DE 400 PROCEDEMENTOS

Unha das medidas presentadas recentemente polo conselleiro de Presidencia en relación á aposta deste departamento pola Administración Electrónica ten que ver co deseño dun novo portal corporativo da Xunta que sería unha ampliación do actual pero con máis e meirandes funcións, tanto para os cidadáns como para o persoal interno. A idea é subir un chanzo máis na procura dunha comunicación máis plena entre uns e outros e apoiada no dixital.

En definitiva, o que se procura é falar dunha situación real de Administración Electrónica galega na que todo o que atinxe á relación da sociedade coas institucións autonómicas poida ser presentado e desenvolvido na Rede. As medidas de Presidencia, das que falamos xa en www.codigocero.com, foron presentadas con motivo dun acordo de colaboración coa Junta de Andalucía neste eido do dixital.

O novo portal, que sería un dos proxectos estrela deste feixe de iniciativas, faría posible realizar máis de 400 procedementos administrativos e sería a porta de entrada principal ós distintos espazos web da Xunta, arredor de 120.

Amais de todo isto, a idea é que a nova plataforma sirva para darlle un aire diferente á información, ou máis propiamente á presentación da mesma, poñéndoa sempre en ligazón estreita cos intereses dos cidadáns, segundo sinalou o conselleiro de Presidencia, Xosé Luís Méndez Romeu.

Engadiu que o novo portal fará posible tramitar de xeito telemático trámites de nivel 3 (como dixemos, até 400), que é a etiqueta que emprega a Unión Europea para designar un nivel de Administración Electrónica que vai alén do meramente informativo e que posibilita tramitación, axilidade na xestión, seguridade e confidencialidadeo.

O GOBERNO PRESENTA UNHA FERRAMENTA LIBRE E ABERTA PARA A EMISIÓN DE FACTURAS POLO DIXITAL

O Goberno presentou os días pasados Facturae (www.factura.es), un novo formato de factura electrónica desenvolvida de xeito conxunto pola Subdirección General de TICs (do Ministerio de Industria) e por Informática Tributaria (do Ministerio de Economía). O obxectivo deste sistema é incrementar entre as empresas as posibilidades de aforro, ó favorecer o emprego do dixital en troques do emprego do papel. Dito doutro xeito máis concreto: en España fanse cada no unhas 4.500 millóns de facturas, un gasto importante de papel que, no caso de empregarse as ferramentas electrónicas (neste caso, Facturae), non tería razón de ser.

Segundo apunta o Goberno, o emprego de Facturae (unha ferramenta gratuíta, aberta e garantida pola Administración) suporía un aforro por factura de 3,4 euros para cada empresa e de 15.000 millóns de euros por ano para todo o conxunto da economía española, un 1,5% do PIB.

Na páxina web dedicada a este desenvolvemento ofrécese todo tipo de material divulgativo sobre o mesmo, amais da propia ferramenta. Tamén podemos acceder de xeito gratuíto a un programa de xestión de facturación electrónica e a un directorio coas empresas e as administracións que xa empregan este tipo de sistemas.

INEO INFORMA DAS VANTAXES DE CERTIFICAR A INNOVACIÓN NAS EMPRESAS

Neste mercado global tan axitado e concorrido xa non chega con enumerar os puntos fortes da empresa propia. Hai que certificalos. Disto, da necesidade de contar con avais que lles garantan ós demais a nosa excelencia é do que tratou en boa medida un almorzo de traballo celebrado hai uns días na sede da Confederación de Empresarios de Galicia en Santiago. O encontro, organizado por Ineo, serviu así para afondar nos porqués desa necesidade de implantar certificacións (de calidade, de medio ambiente, innovación ou responsabilidade social corporativa) antes de tentar poñer un pé no mercado global.

Na sesión participaron (entre outros) o director xeral de Ineo, Manuel Soliño e representantes de asesorías como Carmen Nogueira (Equantia), Javier Regueira (Lambda), Beatríz Bugarín (Isonova) e Javier Álvarez (Inovatech). Para este último, os beneficios deste tipo de medidas (medidas que non estarán sempre ó alcance da man, sendo este que vivimos o intre xusto para financialas e acadalas) son claros: "Estas normas e certificados achegan un procedemento para innovar de xeito sistemático e continuado en distintos eidos como na xestión, a implicación dos recursos humanos, a transferencia do coñecemento, a mellor relación cos provedores, o enfoque ó cliente e, en resumo, na mellora continua da actividade".

Para Javier Regueira, é preciso quitarlle ferro a este tipo de iniciativas, que ó seu xuízo son unha portas inmellorables para entrar a formar parte da elite: "É certo que estamos a falar de algo caro, pero é asumible. Hai que quitarlle o medo ós certificados. Moitas empresas teñen chegado a eles e nós tamén podemos. Estar normas axudan tamén a competir, xa que dentro duns anos cando pidamos subvencións terán que ser presentadas", sinalou.

ESTRÉASE A PRIMEIRA CIBERSERIE GALEGA

Un grupo de estudantes de Produción Audiovisual da Escola de Imaxe e Son da Coruña está a crear o que consideran que é a primeira ciberserie galega na Rede, Oculta Identidade, que se poderá seguir dende hoxe e durante 12 capítulos a través de YouTube.

A historia está inspirada na serie de televisión Motivos Personales e ten como eixe a Cristian Pazos, un estudante que desaparece en estrañas circunstancias, e que buscarán os seus amigos.

A serie está dirixida por Bruno Nieto, quen xa dirixira a serie de 10 capítulos Nada es lo que parece, que tamén se pode ver en YouTube, aínda que neste caso se trata dunha serie gravada en español.

Para a gravación de Oculta Identidade se contou coa colaboración da Escola de Imaxe e Son, que cedeu os recursos técnicos (cámaras miniDV e material de son).

A estrea da serie estaba programada para as 21:00 horas do día de onte, pero finalmente se demorou ata a pasada madrugada por problemas técnicos. A espectación creada podería dar a entender que durante os vindeiros 3 meses captará a atención dos que queiran desvelar o misterio que se agocha na desaparición de Cristian Pazos, nunha historia da que xa podemos ver a súa primeira entrega.

A GALEGA VANDAL.NET ANUNCIA MÁIS NOVIDADES DE PARTICIPACIÓN PARA ÓS SEUS USUARIOS

A web galega Vandal, unha das máis visitadas a nivel estatal dentro do eido dos videoxogos, está a presentar estes días unha serie de novidades vinculadas ó deseño e á presentación de servizos e de contidos. Polo que respecta ó deseño, segundo nos informa o noso compañeiro Pablo Grandío (webmaster do dito sitio), a remodelación pasa por tres cuestións principais: 1º Nova feitura de toda a web (unificando a disposición de todas as páxinas e integrando o foro na navegación do sitio). 2 º Sistema de navegación de xogos intelixente (por xéneros, plataformas e letras, salientando os que son os produtos máis importantes). 3º Portada con reprodutor de vídeos integrado.

No que atinxe á comunidade, Vandal.net semella un pouco máis encamiñada a poñerlles as cousas ós internautas o máis doado posible e, tamén, a volvelos máis activos, subministrando e recollendo información.

Así, vense de estrear un sistema que permite meirande integración dos usuarios nas páxinas de xogos, unha ferramenta de puntuación de mensaxes do foro (cada mensaxe do foro estará aberto a ser valorado polos internautas) e un sistema de "amigos" que opera como rede social (os membros da comunidade poderán engadir a outros como "amigos" e intercambiar mensaxes privadas).

Asemade, e sen saírmonos do apartado "comunidade", dicir tamén que Vandal permite xa o envío de mensaxes entre usuarios, sendo estes mesmos os que deciden ter esta posibilidade ou non.

OS CLIENTES DE YOIGO PODERÁN USAR AS REDES MÓBILES 2G E 3G DE TELEFÓNICA

Telefónica e Yoigo asinaron este semana un acordo para favorecer a compatibilidade entre servizos. É dicir: para que unha das empresas chegue a onde aínda non chega a outra co fin de non deixar de subministrarlles ós seus clientes as solucións máis innovadoras. Concretamente, do que se trata é de que Telefónica achegue infraestrutura de redes para móbiles 2G e 3G alí onde Yoigo aínda non despregou rede propia. O acordo entre as dúas empresas, que terá unha duración de cinco anos, especifica como data de comezo deste servizo a do 1 de xuño de 2008.

Deste xeito, e segundo sinalan as operadoras, Yoigo poderá proseguir coa súa política de prezos de tarifas "sinxelas e achegas de calidade" ó mesmo tempo que lles ofrece ós seus clientes a tecnoloxía 3G, que, entre outras, cousas, permite unha velocidade máis alta en transmisión de datos.

Sinalar que a día de hoxe, Yoigo ten unha cobertura do 42% da poboación, con máis de 1.800 antenas distribuídas e cun obxectivo, para este ano en curso, de acadar máis do 50% de cobertura. En virtude deste acordo do que falamos e doutro previo subscrito o ano pasado, os usuarios de Yoigo operarán baixo a infraestrutura de Telefónica *"sen percibir incidencia algunha no seu servizo"*

EN MARCHA DOUS NOVOS PORTAIS PARA CONSOLIDAR O AUDIOVISUAL GALEGO

"En Galiza, faltaba facer algo verdadeiramente serio a prol da promoción do audiovisual". Deste xeito, marcando un antes e un despois cunha liña ben visible, é como a Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual vén de presentar o seu novo proxecto vinculado á Rede, a páxina web www.cinegalego.es, un espazo encamiñado a difundir e promover pezas galegas e (en virtude disto) achegarlles segundas, terceiras ou cuartas "vidas" nos mercados internacionais.

Esta iniciativa, que se acompaña do portal www.audiovisualdegalicia.es (que inclúe toda a información que vén doutros portais sobre o cinema, as series e a televisión que se están a facer na nosa terra), foi presentada hai uns días polo director xeral do dito departamento da Xunta, Manuel Xosé Fernández Iglesias.

Ó seu xuízo, este que vivimos é o intre axeitado para pór en marcha recursos web desta índole, posto que estamos a poucos meses de que xurdan máis de 40 canles de televisión privada que van precisar material en galego. Sinalar que ámbalas dúas ferramentas, que constitúen a chamada "Plataforma Integral de Servizos Audiovisuais na Rede", servirán como instrumento e/ou espazo de traballo común para a Xunta, as produtoras, o Consorcio Audiovisual, a Televisión de Galicia e outras entidades. A idea da Dirección Xeral é ter un punto de encontro único que exerza de plataforma de presentación e divulgación no eido internacional das obras galegas. Asemade, búscase sentar os alicerces para a dixitalización da produción audiovisual da nosa terra, afacéndoa ás novas canles de achega de contidos que se imporán como únicas logo do apagón dixital.

OS PROCESOS DE CONTRATACIÓN PÚBLICA PODERANSE SEGUIR DENDE A WEB DA XUNTA

Os galegos poderán coñecer de xeito integral o proceso de contratación pública da Xunta de Galicia nas súas diferentes fases a través dunha iniciativa da Dirección Xeral de Calidade e Avaliación de Políticas Públicas que desenvolve o contido do artigo 10º da Lei 4/2006 de Transparencia e Boas Prácticas a través dunha nova sección na páxina web da Xunta.

Deste xeito os cidadáns poderán coñecer os membros de cada mesa de contratación e disporán de información sobre a revisión da documentación administrativa, as incidencias xurdidas e as conclusións do proceso. Tamén se informará das ofertas presentadas, a súa valoración, o adxudicatario e as condicións de dita adxudicación.

A CAMPUS PARTY COLLE ALENTO PARA SAÍR CON FORZA EN MARZO

O meirande encontro de lecer electrónico en Rede do mundo, a Campus Party (www.campus-party.es), vén de estrear a súa duodécima edición coa apertura de inscricións para os "campuseiros" de experiencia. Aqueles participantes que xa estiveron en edicións anteriores terán un 20 % de desconto no prezo das entradas sempre e cando formalicen a matrícula antes do 13 de marzo, data oficial da apertura de rexistros para o resto do público. Un ano máis, a Campus Party de Valencia (que se celebra do 28 de xullo ó 3 de agosto) dará acollida a un aforo máximo de 6.000 postos de ordenador, aínda que os organizadores contan coa chegada de máis de 8.000 participantes. Baixo o lema "Unimos Talento, Creamos Futuro", a xuntanza en liña aposta por superar a participación do pasado ano e converter a duodécima edición na máis internacional do evento con visitantes chegados de países europeos, do Xapón e de diversos puntos de América. Deste xeito, Valencia pasaría a ser, segundo os organizadores da festa tecnolóxica, "a cita orixe e referente das novas edicións no resto do mundo, grazas a que se contará con máis actividades, relatores e participantes internacionais que nunca".

Ademais das áreas habituais de Campus Party: Astronomía, CampusBot, CampusCrea, Desenvolvedores, GoogleHack, Xogos, Modding, Simulación, Software Libre... nesta edición xorde como novidade o Campusblog, unha área específica para bitacoreiros e bitacoreiras de renome que avaliarán o futuro deste fenómeno e axudarán a aqueles que se estean a iniciar na blogosfeira. Outra das iniciativas que máis peso terá nesta duodécima edición vai ser a Campus Futuro, unha área creada na pasada edición que reúne nunha mesma zona as novas tendencias que revolucionan o universo das novas tecnoloxías como os revolucionarios gadgets chegados de Xapón, Alemaña ou Italia. Campus Party xa comezou -tamén este ano, a súa proxección exterior coa celebración da edición brasileira, que contou con máis de 5.000 participantes e 92.779 visitantes na zona aberta da exposición.

A COMISIÓN EUROPEA MULTA CON 899 MILLÓNS A MICROSOFT POR INCUMPRIR ORDES

A Comisión Europea vén de anunciar a imposición dunha multa de 899 millóns de euros a Microsoft por non ter cumprido coas obrigas que lle impuxo no pasado 2004, cando debía corrixir os abusos contra as regras de competencia que estaba a cometer.

Bruxelas considera que o xigante informático estadounidense cobrou prezos excesivos ós seus competidores por cederlles información esencial sobre os seus programas para fabricar produtos compatibles, algo polo que xa fora castigado cunha sanción de 497,2 millóns de euros hai 4 anos.

A comisaria europea de Competencia, Neelie Kroes, precisou que esta multa castiga o incumprimento entre marzo de 2004 e outubro de 2007, mes no que Microsoft comezou a cumprir de maneira axeitada o estipulado pola Comisión (concretamente o día 22).

Kroes asegura que *"ó cargar ó longo de máis de tres anos prezos excesivos pola cesión de información esencial, a compañía estadounidense desincentivou a innovación no mercado de programas informáticos"* co que, continúa, *"a sanción é proporcional á gravidade e á duración das prácticas anticompetitivas"*.

Microsoft, pola súa banda, afirma estar analizando a decisión da Comisión Europea aínda que considera que se trata "dunha primeira reacción que se debe a cuestións do pasado que xa foron resoltas".

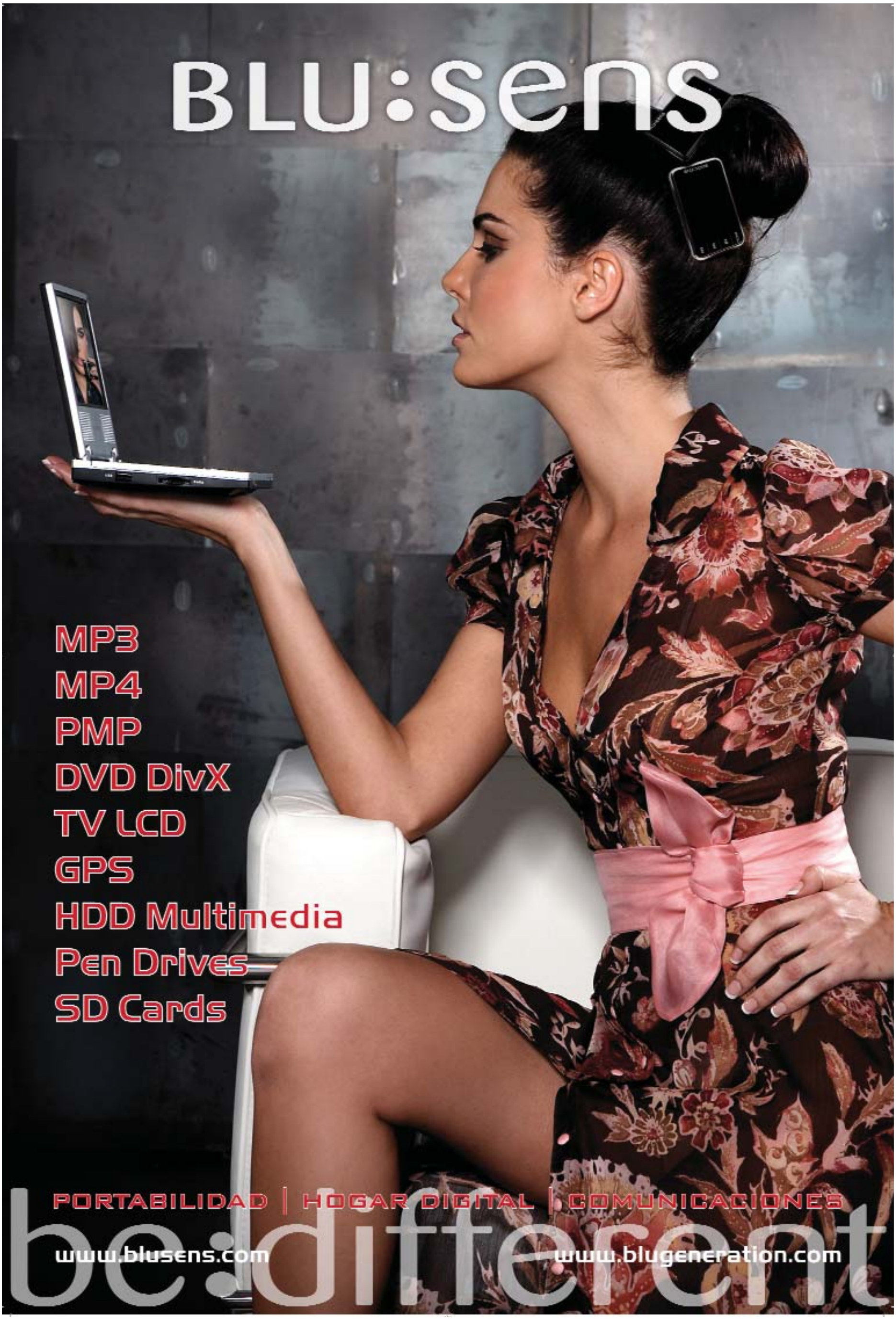
A finais de febreiro, Microsoft anunciou que compartirá algúns dos seus "maiores segredos" e permitirá o acceso de programadores independentes ós seus programas e produtos. Nunca é tarde se a intención é boa.

TORVALDS ACHEGA CLAVES SOBRE O LINUX QUE ESTÁ POR VIR, MÁIS VERDE

Calquera cousa das que temos ó noso arredor pode chegar a ser máis ecolóxica e non por iso levar a cabo a súa función (se a ten) de maneira igual de eficaz (ou igual de inutilmente). Esta máxima que é aplicable ás cousas e ás persoas, tamén o é ós programas informáticos e as tendencias da Sociedade da Información, tal e como vén de sinalar Linus Torvalds, o creador de Linux, para quen un dos grandes obxectivos da comunidade de internautas que representa é a de desenvolver un sistema operativo (o Linux) que, amais de aberto, sexa tamén verde.

Torvalds, que deu a coñecer este compromiso no encontro Linux.conf.au en Australia, sinalou que o kernel vai ser obxecto dunha exhaustiva renovación co fin de minimizar o gasto de enerxía que precisa o sistema operativo.

Amais, segundo podemos ver en www.agnix.org, informou de que a comunidade Linux seguirá a apoiar iniciativas de creación e distribución de computadores de baixo custo, como por exemplo o eeePC ou os de Nicholas Negroponte, exemplos de equipos que apostan de xeito pleno pola redución do consumo enerxético.


BLU:sens
MP3
MP4
PMP
DVD DivX
TV LCD
GPS
HDD Multimedia
Pen Drives
SD Cards
PORTABILIDAD | HOGAR DIGITAL | COMUNICACIONES
www.blusens.com
www.blugeneration.com
be:different

CURTAS NA REDE AMPLÍA CATEGORÍAS, PREMIOS E LINGUAS

A terceira edición do concurso Curtas na Rede xa está en marcha. Foi presentada hai uns días pola Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual e o Consello da Xuventude de Galicia e, entre o máis salientable das súas novidades atopamos as seguintes: increméntanse as categorías, a contía dos premios e (tamén) o radio de acción do certame, que se abre cara ó exterior dun xeito máis claro.

A face do certame na Web.

Ó IGUAL CÁS ANTERIORES, A TERCEIRA EDICIÓN DESTE CERTAME EN LIÑA XIRARÁ ARREDOR DA PÁXINA WEB WWW.CURTASNAREDE.ES, ONDE OS INTERNAUTAS PODERÁN FACER UN SEGUIMENTO DAS PEZAS A CONCURSO

O concurso, iso si, segue tendo os mesmos obxectivos: favorecer a creación audiovisual na mocidade con ferramentas de gravación e difusión cómodas e baratas e, asemade, apoiar o emprego mesmo das novas tecnoloxías tanto para os directamente responsables nas curtas como para os presentes e futuros espectadores.

O prazo para a presentación de pezas no certame, que segundo o secretario xeral de Comunicación xa está plenamente consolidado con esta terceira convocatoria, ficará aberto dende este xoves 14 de febreiro ata o 8 de setembro, sendo os galardóns entregados o vindeiro 29 de outubro.

Volvendo ás novidades deste ano dun certame que se segue ó cen por cen na Rede, dicir que unha das que máis están a chamar a atención é da ampliación de categorías. De feito, agora distinguirase entre ficción e documental, a engadir unha de novo cuño: a de curtas de animación. Asemade, Curtas na Rede ábrese a partir de xa á entrada das linguas oficiais de Estado, polo que non será de estrañar se vemos na competición oficial algunha peza en éuscaro ou catalán. Nesta terceira edición tamén hai novidades no catálogo de patrocinadores e colaboradores: incorpórase ós que xa había o Eixo Atlántico, o que segundo os organizadores significará unha nova ponte dixital co país irmán.

As persoas interesadas en participar xa se poden inscribir de xeito gratuíto a través dun formulario dispoñible na propia web do evento, que, unha vez mais, será a columna vertebral do mesmo. Os únicos requisitos que se piden son: que os responsables das achegas audiovisuais sexan maiores de 15 anos e que as súas pezas sexan inéditas.

Categorías

Segundo apuntou a Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual, a categoría estrela do certame segue a ser a de curtametraxes (obras de non máis de cinco minutos) que o ano pasado convocou case oitenta proxectos. As temáticas son libres, pero danse unha serie de pautas a seguir: inmigración, saúde, sexualidade e visións nosas/visións alleas.

Completan o concurso dúas categorías máis, a de micromovies e a de cápsulas.

A categoría de micromovies responde a traballos realizados coa cámara do teléfono móbil que non poderán exceder os 30 segundos de duración. Neste caso, a temática e o xénero son libres. Segundo apunta a organización do certame, as cápsulas son unha nova modalidade de categoría baseada en pezas curtas cunha duración non superior aos tres minutos, na que se establecen tres subcategorías: musicais, promos e cápsulas de lingua. Ademais do anterior, as persoas inscritas no concurso, ao igual que o ano pasado, terán a posibilidade de crear unha bitácora de rodaxe.

Premios

En canto aos premios, este ano aumenta a contía nun 40% con respecto á pasada edición. Así, cóntase cun total de 35.000 euros para repartir entre as diferentes categorías. Cada unha destas recibirá un máximo de 1500 euros agás a categoría de animación que recibirá un tratamento especial tendo en conta o grande esforzo que implican os traballos. Así, neste formato, o primeiro premio estará dotado con 3000 euros, con 1000 o 2º, e con 500 o 3º. Como novidade para esta terceira edición atópase o premio especial do xurado e do público, así como os premios ao mellor guión e á mellor dirección.

Colaboradores

Participan en Curtas na Rede 2008, a Secretaría Xeral de Emigración, a Secretaría Xeral de Política Lingüística, a Dirección Xeral de Saúde Pública, a Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade, a Axencia Audiovisual Galega, o Consorcio Audiovisual de Galicia, a Compañía de Radiotelevisión de Galicia (programa Onda Curta), a Compañía R. Cable e Telecomunicacións Galicia S.A, a Deputación da Coruña, a Fundación Caixa Galicia, o Consejo de la Juventud de España (CJE), a compañía Siemens, a Fundaçao da Juventude e a participación do Eixo Atlántico.

Presentación en Portugal

A Secretaría Xeral de Comunicación (a través da Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual) e o Consello da Xuventude de Galicia presentaron en Porto a terceira edición do concurso Curtas na Rede, que nesta convocatoria contará con novas e atractivas modalidades que se amosaron á mocidade portuguesa na Fundaçao da Juventude.

O director xeral de Comunicación Audiovisual, Manuel José Fernández Iglesias, destacou "a consolidación" do certame de curtametraxes e animou á participación nesta terceira edición.

Fernández Iglesias estivo acompañado pola presidenta do Consello da Xuventude de Galicia, Mª Dolores Rodríguez Amoroso, o presidente do Consello de Administración da Fundaçao da Juventude de Portugal, Carlos Abrunhosa de Brito, e o participante en anteriores edicións do concurso, Pablo Penedo. No acto tamén participou a directora da Fundaçao, María Geraldes.

O director xeral destacou que a incorporación do Eixo Atlántico grazas á colaboración da Fundaçao da Juventude, supón "*o establecemento dunha ponte dixital con Portugal*", mentres que a presidenta do Consello da Xuventude de Galicia subliñou a "*xenerosa acollida*" do país veciño.

Presentación da nova convocatoria de Curtas na Rede en Compostela

A GALEGA SOMOS TODOS

A CRTVG RENOVA A SÚA PÁXINA WEB [WWW.CRTVG.ES] NA PROCURA DA OPINIÓN DIRECTA DOS INTERNAUTAS E DUN ACCESO MÁIS DOADOS ÓS CONTIDOS

A Compañía de Radio Televisión de Galicia está a dar pasos cara a adaptación plena da súa web ós novos tempos da Internet, e cando falamos de "novos tempos" falamos principalmente do seguinte: agora, xa non vale con habilitar un espazo en liña e informar das túas actividades e obxectivos de xeito unilateral e a través dun único sentido, o de ti para os demais.

Hoxe, por riba de todo o demais, o que importa é acadar participación activa e diálogo.

O caso é que a **CRTVG** vén de anunciar novidades neste senso para o seu espazo en liña, **www.crtvg.es**, que inclúe na feitura un redeseño e no fondo unha serie de servizos destinados á comunidade internauta, como por exemplo foros (cos que a Compañía quere afondar, precisamente, na interacción co cidadán, mesmo dándolle a opción de opinar sobre a grella da cadea ou suxerir trocos). En termos da CRTVG, do que se trata, en definitiva, é de *"reforzar as ligazóns entre a nosa sociedade e os seus medios públicos de comunicación que son a TVG e a Radio Galega"*.

Para ir dándolle corpo a esta nova liña, a Compañía xa lanzou unha serie de propostas: debater sobre estreas recentes como Buscando estrelas ou Padre Casares ou sobre a nova programación e contidos musicais da Radio Galega.

A páxina da serie Padre Casares

"O remodelado portal de CRTVG constitúe tamén un novo chanzo cara a estandarización recomendada pola W3C (Word Wide Web Consortium)".

Preestreas de discos

No temático, a web da CRTVG semella ir abrindo ocos. Deste xeito, e xa no plano musical, vai servir para presentar en exclusiva e perante a comunidade en liña novos traballos discográficos galegos. Para ir poñéndonos en materia, a Compañía xa subministrou a posibilidade de escoitar o novo traballo de Uxía, que chegará as tendas a mediados de abril e do que se achega un avance a través dos temas As nosas cores e Unha noite na eira do trigo.

Usabilidade

O termo "usabilidade" é tan xenérico e indefinido como semella a primeira vista (algo doado de empregar e que ten unha finalidade clara e útil), pero en termos da Web adoita a servir para definir o sinxelo e o accesible. Deste xeito, o portal permite chegar "de maneira doada" ós servizos máis demandados: televisión e radio en directo e á carta, as novas en vídeo no portal informativo www.agalega.info e as cámaras web. Segundo informa a CRTVG, é de salientar tamén que o buscador posibilita o acceso ós contidos audiovisuais da TVG relacionados co criterio da procura.

O portal tamén informa ao momento sobre o programa ou canción que se está a emitir en directo por TVG, Radio Galega e Radio Galega Música.

Asemade, a web ábrese ó labor publicitario, aínda que polo de agora esta nova estratexia fica limitada a un banner e a un roubapáxinas. Por certo que na cuestión das visitas, o portal xira arredor dunha media de 22.050 diarias, ás que temos que engadir unha taxa de 3.121 por xornada ó sitio **agalega.info.**

Tecnoloxía

O remodelado portal de CRTVG constitúe tamén un novo chanzo cara á estandarización recomendada pola W3C (World Wide Web Consortium). A xuízo da Compañía, o que se procura é acadar unha web semántica (Web 3.0) "onde a información e a forma de presentala estean claramente separadas".

Con esta finalidade, apostouse por un deseño en XHTML 1.0 transicional. Esta tecnoloxía céntrase só na achega da información que contén un documento, deixando para as follas de estilo (por exemplo as css) e o JavaScript a súa feitura en diferentes soportes (ordenadores, PDAs, móbiles ou impresoras).

A nova feitura do espazo web da Compañía, máis participativa

O portal informativo Agalega.info

LINUX_EDUCATIVO

A VOLTA Ó MUNDO EN 80 DISTROS

Por Diego Rosales Galiñanes

A ver, que fai un seareiro do software libre nun deses estraños intres que ten para el só? Os veciños están a durmir. O gato xa comeu. Non botan nada interesante na televisión –coma case sempre. Pois probar software. É unha teima que comeza na adolescencia e que xa non che abandona. Como di a nosa nai con moita razón –tamén coma case sempre- se o tempo que dedicamos a "*estar co computador*" o dedicásemos ó estudo, xa teríamos rematado a maldita tese. Porén, a lóxica matemática ten que agardar.

1.- Imos, imos Passepartout!

O dito, os fanáticos da informática en calquera das súas variantes –*geeks, hackers, crackers* e demais variantes de tribos virtuais- somos animais de costumes. Imos ó quiosco, mercamos a nosa revista preferida –no meu caso, Linux Magazine- e ó subirmos á casa xa nos fai cóxegas nos dedos co DVD que contén no seu interior. Percibimos unha voz no noso interior que bisba de xeito malévolo: *"Próbame, próbame"*.

O bo de Oscar Wilde afirmaba que a única maneira de ceibarse dunha tentación era caer nela e, quen somos nós para levarlle a contraria a tan senlleiro personaxe? Ó ataque.

"Os fanáticos da informática en calquera das súas variantes, *geeks, hackers, crakers*... somos animais de costumes"

Con todo, unha vez no asunto aparécenos diante o outro tipo anano, o do ombreiro dereito, o das asas. Dinos: *"Olla que de tanto instalar e desinstalar o teu PC vai rematar coma o rexistro de Windows... Isto é máis imprudente que instalar o último Service Pack"*. E algo de razón ten. A un véñenlle á cabeza verbas como "*dependencias*" e un suor frío percórrelle o espiñazo. Mais aí seguen as cóxegas dos dedos.

A solución é optar por unha máquina virtual como Qemu. Digo Qemu e non outras porque é de código aberto, non porque sexa a mellor. Probablemente a máis popular dos nosos días sexa Virtual Box da empresa xermana Innotek, a mesma que portou OpenOffice, Java, Flash e outras aplicacións para Ecomstation, nome da nova versión do OS/2. Qemu é moi doado de configurar e déixanos probar sen perigos as últimas distros de Linux na distro que teñamos instalada sen ningún tipo de risco.

Qemu é un emulador de procesadores que traduce o código de sistema hóspede ó código de sistema anfritrión.

Qemu é un software de virtualización que nos permite facer probas sen tocar o disco duro e as súas particicións.

2.- Grazas a Deus non cambiamos a hora, Passepartout.

Se alguén quere orientacións máis concretas de Qemu podemos dicir que é un proxecto do deseñador Fabrice Bellard. Aínda que Bellard púxoo en marcha como código pechado a partir do ano 2007, versión 1.3.Opre11, acolleuse á licenza GPL de GNU e á LGPL.

Qemu non ten unha versión estable final, mais, con todo, inclúese nas distros de Trisquel para servir de laboratorio de probas. A última versión na páxina web do seu creador -http://fabrice.bellard.free.fr/qemu- é a 0.9.1. Nesta web tamén atoparedes versións do emulador para outras plataformas como Mac OS X, Windows ou Solaris, así como o código fonte da aplicación.

Qemu é un emulador de procesadores que traduce o código de sistema hóspede ó código do sistema anfitrión. Isto fai que poidamos probar outros sistemas amais das distros de Linux –DOS, BSD, Windows. Pero para o común dos mortais, Qemu é un software de virtualización que nos permite facer probas sen andar a fedellar no disco duro e as súas particións. E aínda que teña os seus inconvenientes típicos deses programas –non soportar todos os drivers e compoñentes dos sistemas probados como host- serviravos para acougar as cóxegas dos dedos nos seráns libres de marzo. Paga a pena.

"Qemu non ten unha versión estable final, mais, con todo, inclúese nas distros de Trisquel para servir de laboratorios de probas"

REUNIRSE ES FÁCIL...

EN EL PALACIO DE CONGRESOS Y EXPOSICIONES DE GALICIA

El Palacio de Congresos y Exposiciones de Galicia se ha convertido en un punto de referencia nacional e internacional en el sector de la organización de congresos.

Con lo último en instalaciones multifuncionales y una privilegiada situación al final del Camino de Santiago, este edificio es la mejor elección para celebrar todo tipo de reuniones en una de las ciudades de mayor tradición cultural y turística de Europa.

PALACIO DE CONGRESOS E EXPOSICIÓNS DE GALICIA

Palacio de Congresos y Exposiciones de Galicia
(Palacio de Congresos e Exposicións de Galicia)

Miguel Ferro Caaveiro
s/n - San Lázaro
15707 Santiago de Compostela
(A Coruña)
ESPAÑA

T: +34 981 512 988
F: +34 981 570 020
info@palaciosantiago.com

_ENTREVISTA

"UNHA BOA PARTE DOS ERROS INFORMÁTICOS DE HOXE VÉN DADA POLO EMPREGO DE PERSOAL SEN CAPACITACIÓN"

Falamos con Leticia Diz, presidenta do Colexio Profesional de Enxeñería Técnica en Informática de Galicia (CPETIG), un dos órganos activos da proposta asociativa máis ambiciosa do sector na nosa terra: o Clúster TIC

Os enxeñeiros técnicos en informática de Galiza veñen de reforzar a súa fronte común. Ditou doutro xeito: veñen de subir un novo chanzo na necesidade de apoiarse máis os uns ós outros e, en última instancia, á economía e á sociedade galega por enteiro (para eles, o que é bo para a súa profesión, é tamén bo para as empresas, máis competitivas, e tamén para os cidadáns, que teñen máis e mellores recursos para unha vida dixital). O caso é que o Colexio Profesional de Enxeñería Técnica en Informática de Galicia (así se chama esta "*fronte común*") bota a camiñar facendo ben de ruído. Por unha banda, faino coa férrea vontade de dignificar esta titulación e, pola outra, de contribuír a fortalecer o sector tecnolóxico a través de medidas como o Clúster TIC, en boa parte apoiado polo Colexio. Co gallo de obter máis datos sobre os obxectivos do CPETIG, falamos con Leticia Diz, presidenta da entidade, para quen xa non é sostible unha situación, a actual, na que se seguen a deixar en mans de persoas non cualificadas tarefas que, por experiencia e formación, deberían ser asignadas ós enxeñeiros que representa. Ó seu xuízo, moitos dos erros informáticos son froito deste problema: *"A sociedade ten que decatarse de que non se pode delegar nunha persoa que fixo un curso de dous meses o sistema de seguridade do AVE"*, sinala.

"A dependencia que a nosa sociedade e a nosa economía ten das novas tecnoloxías é cada vez maior".

Máis datos no blog da entidade: **www.aeig.org/cpetig/**

-Falaches da necesidade de dignificar a profesión dos enxeñeiros de informática e, polo que a ti respecta (posto que os representas), dos enxeñeiros técnicos en informática da nosa terra. Este é un dos grandes obxectivos dos novos colexios dos que vindes de coller as rendas, Fernando Suárez e máis ti (respectivamente). Cara a onde sinalades cando falades de dignificar a profesión?

-A dependencia que a nosa sociedade e a nosa economía ten das novas tecnoloxías cada vez é maior e o medre no seu uso é exponencial. Estas ferramentas empréganse en ámbitos que van dende a xestión administrativa, pasando polo control de procesos industriais, sanidade, enerxía ou transporte. É difícil pensar hoxe en día nun proceso que realicemos, nun produto que merquemos ou nun servizo que recibamos que nalgunha parte da súa cadea (ou en toda) non leve aparellada o uso intensivo destes recursos que coñecemos como "TICs".

En todos estes eidos, sempre que acontece un problema botáselles -de forma moi á lixeira- as culpas aos chamados *"erros informáticos"*. Isto acontece por dous motivos: ben porque se usa a informática como chivo expiatorio para evitar asumir outros erros alleos á informática; ou ben, no caso real dun erro informático, porque no proceso non houbo metodoloxías de control da calidade e de riscos. En ámbolos casos, ben sexa por intencionalidade ou por neglixencia, a imaxe das enxeñarías informáticas deteriorase.

"Na área da informática, calquera persoa que le un libro de programación informática ou fai un curso é considerado un *"informático"* pola sociedade".

A día de hoxe, as nosas titulacións son as únicas (xunto coa enxeñaría química) que non están reguladas profesionalmente. Isto quere dicir que calquera pode desenvolver as actividades propias da nosa profesión sen ter a formación específica e sen estar suxeitos en caso de desastre á Responsabilidade Civil polos perxuízos causados. Isto non pasa con avogados, médicos, telecos, etc. De aí que o noso Colexio teña como un dos seus grandes obxectivos o de acadar que se nos recoñeza a igualdade con outras enxeñarías en base á Lei 12/1986, na que se lles dan atribucións profesionais ao resto de titulados en arquitectura e enxeñarías técnicas (telecomunicacións, industriais, obras públicas,…).

-Entón, existen atrancos dende a fonte mesma do eido público, dende a norma...

-Si, e son inexplicables os atrancos que o Estado leva poñendo durante anos á creación dun Colexio estatal, como igual de inexplicable é a discriminación ás nosas peticións de regulación. Algúns pensan nunha *"man negra"* e en intereses de determinados colectivos que se están a aproveitar do baleiro normativo para facerse co seu anaco do pastel.

Por outra banda, moitas veces invádeche unha sensación de tristura cando alguén te pregunta a que te dedicas...

-A informática está mal vista?

-Non é exactamente iso. O que pasa é que cando lle respondes que es informática, título que sacaches fincando os cóbados, moitas das veces a resposta é que o seu fillo,

A directiva do Colexio Profesional de Enxeñeiros Técnicos en Informática, ó completo

familiar, etc. tamén. Que fixo un curso nunha academia durante dous meses e que está a traballar como informático dunha gran empresa. E isto é no que temos que educar á sociedade. ¿Unha persoa que le un libro sobre operacións cirúrxicas pode operar? ¿Deixarías na man do teu mecánico a construción e o deseño do Renault de Fernando Alonso? ¿Encargaríaslle a construción do túnel da Mancha a un albanel? A calquera que lle propoñas estas preguntas pensará que toleaches. Ninguén no seu xuízo san se deixaría operar por unha persoa que non tivese o titulo de cirurxián. Mais na área da informática, calquera persoa que le un libro de programación informática ou fai un curso é considerado un "*informático*" pola sociedade. Esta ten que decatarse de que non se pode deixar en mans dunha persoa que fixo un curso o deseño e programación das aplicacións críticas para un negocio ou das aplicacións que controlan a bolsa, ou o sistema de seguridade do AVE ou dun avión. Moitos dos erros informáticos son debidos a que persoas sen capacitación dirixiron ou fixeron estes traballos.

-Polo tanto, o obxectivo do Colexio é conseguir que cada quen se ocupe de aquilo para o que está capacitado, nisto da informática...

-Quero aclarar unha cousa: a meta do noso Colexio non é excluír aos que non teñen a nosa titulación. Buscamos garantir que os profesionais que traballan na construción da Sociedade do Coñecemento teñan unha mínima base de coñecementos e práctica que garanta a calidade dos seus traballos. Ben sexa pola posesión dun determinado título, ben mediante a acreditación dunha determinada experiencia, ben mediante un proceso de habilitación e reciclaxe… Pero garantindo sempre que aos alicerces sobre os que estamos a montar a economía dixital sexan de calidade.

-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 no mercado laboral en Galiza?

-Unha parte dos atrancos veñen derivados da formación universitaria recibida que, aínda que de gran calidade, nalgúns casos non está ó cen por cen aliñada coas necesidades das empresas. Isto fai que, en ocasións, as persoas que acaban de recibir o título precisen de formación adicional para adaptarse ao mundo real. Digamos que a evolución da tecnoloxía e das necesidades do mundo empresarial van máis apresa que a evolución dos plans de estudos. Este achegamento entre Universidade-Empresa é un dos obxectivos que está a buscar a reforma e adaptación das titulacións ao novo Espazo Europeo de Educación Superior.

"En ocasións, as persoas que acaban de recibir o título precisan de formación adicional para adaptarse ao mundo laboral".

O descoñecemento de en que consisten as enxeñarías en informática, xunto co de cal debe ser a formación mínima para desenvolver certas tarefas, fan que as empresas soliciten para postos de dirección de departamentos de sistemas (ou xefes de proxectos informáticos, ou analistas ou desenvolvedores) outras titulacións universitarias como poden ser Química, Enxeñaría Industrial, Matemáticas, etc… ou nin sequera isto. Parte deste descoñecemento débese á xuventude da carreira e outra parte a que non se puído ou soubo comunicar en que consistía a profesión.

"Regular a profesión é garantir unha mínima calidade nos labores que desenvolve un colectivo de profesionais".

Leticia sinala que o colectivo que representa pode contribuír ó afianzamento das redes na na nosa terra.

Isto levou, entre outros motivos, á situación actual na que existen traballos mal pagados (nin preto do mileurismo) ou que son de baixa calidade. Finalmente, conseguiuse unha emigración masiva dos profesionais galegos ás grandes cidades, como Barcelona ou Madrid, ou até Dublín ou Londres, onde aos salarios son moitísimo máis altos ca en Galicia e os proxectos nos que traballan están a vangarda da tecnoloxía. Falamos pois de profesionais que á hora de volver veno moi complicado, xa que non atopan postos na nosa terra para os seus perfís.

-Galicia é uniforme nesta situación?

-O emprego no sector das TICs concéntrase en determinadas zonas. Así, a maior parte de postos de traballo relacionados con consultoría, fábricas de software e prestación de servizos concéntrase na Coruña, sendo en Vigo onde se localiza a informática aplicada ao sector industrial. Fóra de estas áreas, a posibilidade de atopar traballo abondoso e de calidade redúcese moito. Amais, é preciso tirar partido dos tres centros universitarios que imparten titulacións en informática (A Coruña, Santiago e Ourense) para darlle un pulo ó desenvolvemento das súas áreas de influencia. Asemade, a atomización e o carácter familiar do tecido empresarial galego fai que poucas empresas poidan abordar a presenza dun informático no seu equipo. O caso galego é un caso particular no que a incorporación das TICs ás pemes e a creación de emprego cualificado para aos informáticos debe afrontarse dende unha perspectiva distinta ás realidades que se dan no resto do Estado.

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

-Se me permites, quería salientar varios obxectivos a curto-medio prazo que condicionarán nunha boa parte ao resto. En primeiro lugar, está o resultado da demanda que entre diversas asociacións e colexios se está a presentar contra o Estado para a incorporación da enxeñaría técnica informática á listaxe de titulacións reguladas da xa devandita Lei 12/1986. Nesta Lei se lles confire aos arquitectos e enxeñeiros técnicos plena potestade na súa especialidade. De prosperar esta demanda abriríase a porta ao recoñecemento de atribucións aos enxeñeiros en informática. Por outro lado, o proceso de adaptación dos estudos o EEES (Espazo Europeo de Educación Superior) e a definición final dos títulos de Grao e Máster e as correspondentes convalidacións dos títulos antigos a estes. Finalmente, a definición entre o 2008-2009 do Catálogo de Atribucións Profesionais e a súa correspondencia cos novos títulos.

"Traballaremos para que o colexio sexa o punto de referencia para todo aquilo que rodea a nosa profesión".

Nestes intres, estes procesos están todos no ar e ámbalas enxeñarías en informática están sendo relegadas a un segundo nivel respecto a outras por non dispor xa de atribucións. Corremos o risco de que non se nos atribúa unha capacidade básica como é a de poder firmar proxectos informáticos que nalgúns borradores se lles atribuía en exclusiva aos telecos. A vixilancia destes procesos é unha das nosa preocupacións máis inmediatas.

En canto ao Colexio a curto e medio prazo temos que consolidalo e garantir a capacidade financeira necesaria para acometer estas actuacións comentadas, así como a prestación de servizos aos colexiados. Por iso, estamos comezando a traballar para pór en marcha no prazo máis breve servizos como a inclusión dos colexiados no Turno de Actuación Profesional (peritaxes xudiciais, auditorías informáticas…), o servizo de visado de proxectos, asesoramento, intermediación, custodia de código, formación específica a prezos vantaxosos, bolsa de emprego, observatorio da profesión, etc.

A medio-longo prazo traballaremos para que o colexio sexa o punto de referencia para todo aquilo que rodea a nosa profesión en particular e o sector das TICs e a innovación tecnolóxica en Galicia en xeral.

-En que se vai ver beneficiada a sociedade galega pola constitución destes colexios?

-Regular a profesión é garantir xa de por si unha mínima calidade nos labores que desenvolve un colectivo de profesionais. Xuntamente con isto, a formación que se lle impartirá aos colexiados, a posta en marcha de visado de proxectos (que garantirán uns criterios de calidade), e os futuros servizos de intermediación e de responsabilidade civil e a definición de códigos éticos, beneficiarán aos cidadáns e as empresas permitíndolles contar cunha serie de garantías respecto ós profesionais do sector e aos seus traballos. Así, os cidadáns contarán con parámetros obxectivos de avaliación que posibilitarán a selección do profesional máis axeitado para a tarefa que precisen levar a cabo.

O CPETIG cumprirá un papel importante promovendo actividades non ofertadas polas canles habituais a un custo razoable, posto que repercute directamente na calidade profesional dos colexiados. Estas actividades estarán orientadas tanto ó beneficio social (criterios de prestixio, calidade e utilidade) e ó profesional (actualización, capacitación).

Por outra banda, é un obxectivo fundacional do CPETIG a difusión e coñecemento das novas tecnoloxías entre a poboación, e especialmente entre os colectivos con risco de sufrir a chamada *"fenda dixital"*. Para isto, colaboraremos coas institucións públicas e fundacións na difusión da Sociedade do Coñecemento e na dos programas europeos, estatais ou galegos que están en marcha. Seremos activo e unha canle no achegamento dos cidadáns as TICs colaborando de forma estreita coas iniciativas que lance a Xunta.

Temos intención ademais de elaborar cada pouco informes sobre a evolución da Sociedade da Información en Galicia así como achegar asesoramento nos foros nos que participemos e nos temas para os que se nos requira.

-Puidemos saber que a entidade que presides forma parte do Clúster TIC. Que papel ides desenvolver nel? Que papel vai desenvolver este Clúster na nosa terra?

-Formaremos parte do Clúster TIC de Galicia como socios fundadores e é a nosa intención participar activamente a través dos distintos comités e grupos de traballo que nel se van a constituír e entre os que se achan grupos temáticos como e-sociedade, observatorios, TIC e pemes, etc. Este clúster é un organismo asociativo no que están representadas as empresas, os profesionais, a administración, os centros tecnolóxicos e outros axentes relacionados coas novas tecnoloxías co obxectivo de deseñar estratexias comúns para asentar as empresas do sector en Galicia, o achegamento á sociedade das novas ferramentas, a innovación baseada na xestión do coñecemento, a implantación de servizos avanzados, a creación de sinerxías entre os diversos actores...

Dito doutro xeito, o Clúster TIC pretende ser o motor do desenvolvemento e despegue tecnolóxico de Galicia.

FALEMOS DE PERSOAS, POR FAVOR

TRES MOZAS E DOUS MOZOS CON DISCAPACIDADE INTELECTUAL DIXITALIZAN NO GRUPO UTE-ARCADE-INFORHOUSE DE SANTIAGO O ARQUIVO DE CONTRATOS E DOCUMENTOS DA CONSELLERÍA DE TRABALLO

Poderíase facer un caderno de bitácora con cada unha destas cinco historias, pero hoxe non iremos tan aló. Baste con botar unha ollada non ao lonxe senón ao máis próximo para dar cun bo exemplo de compromiso profesional e capacidade. Grazas a Ute-Arcade-Inforhouse, falar dunha verdadeira inserción laboral en condicións de igualdade non é un soño senón unha realidade.Así nolo contan ao menos os protagonistas, cinco mozos con discapacidade intelectual que, tras recibir a súa formación en Fademga Feaps Galicia, desenvolven o seu traballo nesta empresa compostelá. A súa función? Dixitalizar todo o arquivo de contratos e documentos da Consellería de Traballo para facilitar a labor dos profesionais do Servizo Público de Emprego de Galicia.

José Luis Gigerín, Marta Fernández, Edurne Carretón, Rebeca González e **Gerardo Vázquez** teñen en común un mesmo espazo laboral, a sede de **Ute-Arcade-Inforhouse**, onde desde o 12 de decembro traballan como unha parte máis do persoal da empresa, dixitalizando o arquivo de contratos da Consellería de Traballo. Segundo Rodrigo Massó, coordinador do proxecto, a idea de contratar persoas con discapacidade intelectual xurdiu porque *"había unha necesidade e consideramos que estas persoas podían solucionala"*.

Logo de varias xuntanzas entre Arcade e Fademga, decidiuse facer un verdadeiro intento e instalouse na sede da segunda entidade un servidor coa aplicación que debían aprender a usar os traballadores. Tras o proceso de formación, no que participaron 12 PCDI, a empresa compostelá contratou a cinco por un período dun ano. A Federación tíñao logrado, grazas ao esforzo e a disposición das persoas encargadas do seu proxecto Gallaecia Inserta, unha aposta que, financiada por Obra Social Caixa Galicia, busca a igualdade laboral.

A aplicación informática empregada polos traballadores foi desenvolvida pola propia empresa. *"Eles son aquí unha parte máis do grupo co mesmo horario e os mesmos tempos de descanso. Todos traballan de 09.00 a 14.00 e de 16.00 a 19.00. Ata o de agora non houbo ningún problema, tanto así que pensamos en ampliar o número de prazas moi axiña"*, explica Massó.

En canto aos traballadores en si cada un conta coa súa propia opinión sobre esta experiencia laboral. Escoitémolos:

1.- Para **José Luis**, por exemplo *"este emprego é unha gran axuda para sentirme útil e pasar o tempo. Se podo gustaríame quedar na empresa aínda que ás veces se fai difícil a tarefa porque os números de identificación dos contratos vense bastante mal. Cando faga bo penso vir ao traballo a pé, dando un paseo"*.

2.-Pola súa banda, **Marta** afirma que *"prefiro este traballo que cando estaba de camareira e cociñeira, aínda que os numeriños son pouco visibles. Vir aquí e estar cos meus animais, os cans, os tres gatos, as galiñas e a pomba Palomeira é o que máis me gusta"*.

3.-**Edurne** conta orgullosa que *"veño eu soa a traballar conducindo desde Lestedo, que está a 12 quilómetros de Santiago e volvo soa. Isto está ben porque me gusta a informática e penso que o fago ben"*.

4.**-Rebeca** alude ao que hai qué facer en caso de non ver ben os números. *"Imos a incidencias é facemos constar a falta de claridade"*. Rebeca vive en Casa Novas *"ao lado de Touriño"* e agarda poder conservar o emprego porque *"aprender a usar o ordenador foi difícil para min"*.

5.- Finalmente, **Gerardo** explica que *"só emprego a man dereita para manexar o teclado e se teño dúbidas pregúntolle a Rebeca, que é a miña moza. Gústame xogar ao fútbol e ao baloncesto. As cousas de coches non. Só as vexo porque está Alonso"*. O oficio de Gerardo é sen embargo o de carpinteiro e *"se puidera montaría o meu propio taller"*.

O director xeral do Grupo Arcade-Inforhouse opina

Segundo Vidal Díaz, director xeral do Grupo Arcade-Inforhouse, *"o feito de que estas persoas teñan unha discapacidade intelectual non afecta en absoluto ao seu bo rendemento e capacidades de traballo"*. A oferta destas cinco prazas realizouse en colaboración con Fademga a través do seu Departamento de Emprego. "Decidimos facer esta proposta porque consideramos que era factible e ademais había boa relación con esta entidade. Agora mesmo barallamos a posibilidade de ofertar máis prazas desta índole", comenta.

As familias dos traballadores opinan

1.- María Martínez, nai de José Luis di: *"José Luis xa traballou antes en Iberia como mozo de descarga no ano 87 pero desde entón nada. Isto de axudalos a buscar emprego é como pedir que che toque a lotería. Aquilo de Iberia foi unha parvada por tres meses. Isto é moito máis serio. Ata que demos con FADEMGA ninguén nos abriu as portas. Nós non percibimos ningún tipo de axuda. Temos moitas esperanzas postas no novo goberno e na súa proposta de Lei de Dependencia. José Luis ten agora 42 anos e precisa que o animen, que o apoien"*.

2.- Carmen Paderne, nai de Marta opina que : *"Marta é unha rapaza que vale moito, que aprende todo moi rápido e que lle gusta facer calquera cousa con tal de non estar pechada na casa. Esta é a primeira vez que traballa, e vela así de feliz é un orgullo para nós como pais. Entrar en FADEMGA foi dar cun ceo aberto, porque ninguén nos concedeu axuda ningunha e a sociedade amosa un rexeitamento cara estas persoas demasiado grande. Para min o máis importante é que a miña filla, que ten 22 anos, se integre socialmente, que se faga máis por conseguir esta realidade da integración"*

3.- Carmen Rey, nai de Edurne cóntanos que *"Edurne traballou antes no Concello de Boqueixón fundamentalmente en centros culturais e ademais fixo moitos cursos de formación, sen embargo esta é a primeira vez que lle ofrecen algo digno e real, sen promesas nin enganos. Ela teno pasado realmente mal e non só na busca de emprego senón tamén e sobre todo na relación cos demais. Moitas compañeiras téñena desprezado e houbo quen sen motivo a encheu de lixo da rúa mentres agardaba tranquilamente a chegada do autobús. É hora de que se cambie de mentalidade, porque esta xente sabe e pode facer moitas cousas pola sociedade"*.

4.- Carmen González, irmá de rebeca pensa que *"Rebeca pasou por moitos empregos. O seu primeiro traballo foi como limpadora para unha empresa onde a metade do seu equipo estaba conformado por PCDI. Alí estivo traballando e facendo á vez un curso de perruquería. Logo pasou a repartir publicidade e despois grazas a FADEMGA estivo nunha lavandería e nun hotel. De todas formas para nós o do ordenador e o deste novo emprego foi unha sorpresa e unha satisfacción. Aí son parte de algo, trátanos con dignidade e amosan unha gran sensibilidade. Penso que avanzamos moito e que só queda que a xente se conciencie do que valen estas persoas"*.

5.- Rosa Cajaraville, nai de Gerardo: *"El está contento e polo tanto eu tamén, pois temos moi pouca axuda. Eu cobro unha esmola por enfermidade e nada máis. O que me gustaría é que Gerardo quedase aí nese traballo"*.

Documentación sobre o proxecto

O proxecto **Gallaecia Inserta de Fademga Feaps Galicia** nace en 2007 coa intención de favorecer a inserción laboral ofrecendo un servizo integral ás persoas con discapacidade intelectual de Galicia e tamén ás súas familias, consideradas parte implicada e imprescindible no acceso destas persoas ao emprego. A súa posta en marcha contou desde o primeiro momento coa cooperación e o apoio da Obra Social Caixa Galicia, cunha primeira achega de 60.000 euros. Desde o seu funcionamento, conseguíronse oito insercións, dando cobertura a un total de 50 familias. O último logro de Fademga, a través deste proxecto é a colocación de cinco persoas no grupo **Ute-Arcade-Inforhouse**, entidade con sede en Compostela que conta coa cooperación da Consellería de Traballo e Asuntos Sociais. Gallaecia Inserta Funciona en colaboración cos distintos preparadores laborais do Servizo Público de Emprego de Fademga Feaps Galicia, coordinados por unha Axente de Intervención.

"ARANTIA WORLD FOI DESEÑADA IMPOÑENDO O REQUISITO IMPRESCINDIBLE DA SIMPLICIDADE"

FALAMOS CON JACOBO PENIDE SOBRE A PLATAFORMA CEN POR CEN GALEGA QUE INTEGRA A REDE E A TELEVISIÓN DIXITAL PARA CREAR NOS FOGARES CENTROS DE LECER MULTIMEDIA

Segundo nos apuntou os días pasados Jacobo Penide, director xeral da galega Arantia (www.arantia.com), se tivésemos que definir cun adxectivo o servizo Arantia World non andariamos desencamiñados no caso de elixir o seguinte termo: simple. De feito, esta plataforma encamíñase a dous obxectivos principais e complementarios. Primeiro: integrar a Rede e a televisión dixital para crear nos fogares un centro de lecer multimedia (converxencia). Segundo: facelo sinxelo. Só así, engade Penide, unificando e simplificando, pode chegar a era dixital a calquera cidadán e abrindo, a maiores, un amplo panorama de posibilidades de entretemento, acceso á información e mellora na calidade de vida. Neste sento en concreto, Penide é ben claro: Arantia World mesmo pode axudar ás persoas maiores a estar máis en contacto co mundo e a ter mellores servizos de atención.

Máis polo miúdo, sinalar que esta plataforma cen por cen galega converte a nosa casa nun espazo do lecer onde todos os dispositivos están conectados e, tamén, nunha potente rede de redes, sendo preciso só contar con dous requisitos: un aparello de televisión e unha conexión a Internet.

-Cara a que tipo de público se dirixe Arantia World? Supoñemos que unha persoa do rural que non teña un bo acceso a Internet non poderá gozar do servizo? Pero se ten un bo acceso (tipo Wimax, por exemplo, que se está a espallar pola nosa xeografía) si?

-A plataforma Arantia World foi deseñada impoñendo como requisito imprescindible a simplicidade. Isto implica que as aplicacións e servizos dispoñibles son facilmente empregables por calquera tipo de persoa, con independencia da súa idade, incluíndo mozos e mozas e persoas maiores, para os que cales (estes últimos) ábrese ademais todo un abano de posibilidades de servizos que permitan mellorar a calidade de vida no fogar.

Para o acceso ó sistema é preciso un televisor e unha conexión á Rede. É posible que existan determinadas zonas con amplitude de banda máis limitada, pero neste caso as aplicacións e servizos poderán adaptarse en función da capacidade de conexión.

Jacobo Penide, durante a presentación do servizo Arantia World en Compostela

No caso de Galicia, debemos salientar de maneira especial os esforzos públicos e privados por levar a banda ampla a todo o rural, de aí que esteamos convencidos de que esta solución será potencialmente aplicable a todos os fogares nu curto prazo.

-Cara a onde pretende chegar Arantia con este servizo xeograficamente falando? Alén do mercado galego e español?

-Arantia nace con vocación internacional, levando a tecnoloxía desenvolvida en Galicia alén das nosas fronteiras, sendo proba disto a posta en marcha de proxectos de gran importancia en Portugal, Francia, Italia, Reino Unido e o Oriente Medio. Neste senso, a estratexia de lanzamento para este produto arrancará no mercado nacional, para rapidamente espallalo ós mercados internacionais.

-Na presentación falaches de que Arantia World converte o fogar nunha "*potente rede de redes*". A que vos referides con isto? Significa que teremos unha Internet no fogar?

-Este é un concepto absolutamente innovador desta plataforma a nivel mundial e que marca a diferenza. O Home Digital Center fai realidade o concepto Any Wire, calquera rede de casa, incluíndo o fío da antena, a rede eléctrica ou a liña telefónica, serve para intercomunicar os dispositivos domésticos, o PC coa televisión ou con calquera outro elemento da casa. O fogar pasa deste xeito a dispor dunha potente "rede de redes" onde a comunicación deixa de ser un atranco. Sen dúbida, isto supón o futuro do fogar dixital feito realidade.

-Cales credes que van ser os contidos que máis lles interesen ós galegos e galegas?

-Pensamos que o lecer e a seguridade serán os contidos en boa medida demandados polos usuarios. O concepto de televisión personalizada, onde o espectador decide o que quere ver e cando o quere ver, engade infinitas posibilidades de elección, xa que é posible ver un filme ou unha serie, acceder a Internet, intercambiar información con outros usuarios e todo iso do xeito máis rápido e sinxelo a través do televisor.

-Polo que podemos deducir, Arantia World pode ser un bo xeito de reducir o número de portas de acceso á era dixital. O número de portas e tamén o de aparellos e tecnoloxías diversas. Unides Rede e televisión e algunha que outra cousa máis nunha mesma cousa. Pode ser isto un bo xeito de facilitar o acceso á Sociedade do Coñecemento?

-A entrada no fogar significa a culminación da nosa estratexia como compañía para crear innovacións tecnolóxicas que sexan quen de liderar a converxencia da televisión dixital, Internet e o acceso a contidos baixo demanda e servizos interactivos. A palabra clave é sen dúbida, a converxencia, de maneira que coa incorporación desta plataforma nos fogares intégranse nun único dispositivo todos os elementos multimedia da vivenda, facilitando o rápido acceso de calquera usuario ás novas tecnoloxías e estendendo a todos os niveis a Sociedade do Coñecemento.

Unha tecnoloxía para facérmonos (realmente) co mando da casa

A galega Arantia, filial de Televés, abriu os días pasados en Santiago un novo camiño a prol da converxencia dixital vinculada á televisión e a prol (tamén) dun novo tipo de fogar onde o usuario é máis dono ca nunca do que lle rodea, incluído o que lle chega á pantalla do televisor, sobre o que decide a calidade e a cantidade sen ningún tipo de limitación. Estes son algúns dos piares sobre os que descansa a plataforma Arantia World, que foi presentada no Hostal dos Reis Católicos por Jacobo Penide e Lorena Domínguez, director e directora de I+D da firma galega, e que consiste basicamente nun servizo que converte a nosa casa nun centro de lecer multimedia onde todos os dispositivos do fogar poden estar conectados e (tamén) nunha "*potente rede de redes*", sendo preciso contar só con dous requisitos: un aparello de televisión e unha conexión a Internet. O resto, tratándose dun servizo que pon ó usuario máis ó mando da súa casa, é cousa nosa.

Por exemplo: elixir o contido que imos ver entre unha amplísima oferta de contidos que son unha mestura (unha converxencia) entre as positividades da televisión dixital e as da Rede. De feito, este é outro dos seus piares: unir dous mundos ou, mellor aínda, sumalos.

Arantia World, que é un proxecto cen por cen galego dende a súa raizame até o intre en que se poña no mercado (a finais do vindeiro verán), opera grazas a un Home Digital Center, que é o miolo do desenvolvemento. A través del, poderemos recibir todos os servizos dixitais multimedia, tanto da televisión dixital como da Rede. É ademais un nexo de unión entre os diferentes aparellos en liña que teñamos na nosa vivenda, tirando partido de calquera rede dispoñible no noso espazo doméstico, ben sexa de fío coaxial, de liña telefónica ou mesmo de rede eléctrica. Isto significa, entre outras moitas cousas, que dará igual en que recanto do fogar nos atopemos para sacarlle proveito á plataforma.

Arantia inclúe polo tanto tres elementos: o devandito centro dixital (que é por dicilo así a parte máis física do equipo, un aparello con semellante feitura a certos decodificadores que xa hai no mercado), a rede que se establece na propia casa botando man de calquera tecnoloxía e tipo de acceso e, por último, a plataforma de servizos e contidos, que é a parte do desenvolvemento que se comunica directamente con nós os usuarios e que ben pode ser entendida como o portal de entrada.

Respecto ó seu prezo, o equipo Arantia World estará no mercado a un custo de menos de 300 euros, segundo explicaron os responsables da empresa compostelá durante a súa presentación, coa idea de que logo os clientes poidan gozar dun concepto de servizo "sen cuotas". Isto significa en parte que seremos responsables (dependendo da escolla que fagamos) do que se paga cada mes, estando á nosa disposición todo tipo de contidos de balde e outros, como por exemplo o que se refire ó aluguer de filmes, de pago.

Compostela, víveal, vívetela!

Ao final do Camiño atopas unha recompensa única: Santiago de Compostela, unha cidade para vivila. Agora en **SantiagoReservas.com** vivir Compostela é máis doado porque reservar hoteis, excursións, visitas guiadas, paquetes turísticos e actividades variadas é moi cómodo e sinxelo.

Al final del Camino encuentras una recompensa única: Santiago de Compostela, una ciudad para vivírtela. Ahora en **SantiagoReservas.com** vivir Compostela es más fácil porque reservar hoteles, excursiones, visitas guiadas, paquetes turísticos y actividades variadas es muy cómodo y sencillo.

Puntos de venta Compostur:

Turismo de Santiago, ***Rúa do Vilar 63***
Viajes Viloria, ***Rúa da Senra 28***
Hoteis - Hoteles

compostur

Central de Reservas Oficial de Santiago de Compostela

SantiagoReservas.com

902 190 160

Xuventude_Galiza_Net_2008

XGN 2008: A VIDA IMITA Á REDE

O ENCONTRO INFORMÁTICO PARA MOZOS E MOZAS (1.500 ESTE ANO) QUE ORGANIZA A DIRECCIÓN XERAL DE XUVENTUDE CELEBRARASE ENTRE O 14 E O 16 DE MARZO E CONTARÁ CON 40.000 METROS DE FÍO

Introdución

Xuventude Galiza Net é un encontro dixital. Case poderíamos dicir que é a definición mesma dun encontro dixital no senso de que a xente que participa nela interactúa tirándolle o máximo partido ás ferramentas tecnolóxicas que ten ó seu alcance. Amais disto, é probablemente a punta de lanza dos encontros LAN en Galiza e unha das máis importantes citas desta índole de toda a Península. Con ela, ocorre coma cos grandes concertos. Hai que abrir ben os ollos para acadar praza (este ano, as 1.500 prazas que estaban dispoñibles esgotáronse en só 28 segundos e a súa web foi obxecto de máis de 50.000 visitas entre Nadal e Febreiro) e o interese xerado, que se rexistra en todo tipo de variantes e dende o primeiro intre en que se abre a web, vai sendo cada vez máis complicado de definir, precisamente por ser cada vez maior.

Unha das únicas cousas que vai ficando igual ó longo dos anos, aínda que non sabemos por canto tempo (os organizadores non descartan unha descentralización de XGN por toda Galiza) é o espazo físico elixido: o Pazo de Congresos e Exposicións de Santiago. Case que todo o demais está suxeito a un proceso de evolución: os obxectivos (que xa non só apuntan á socialización dos mozos), as franxas sociais ás que se dirixe a party (agora se procura tamén á terceira idade e ós empresarios), a capacidade das redes e o número e temática dos relatorios, os xogos, os concursos ou as actividades en xeral. Este ano, a party vén ligada ó comezo da primavera, polo menos no plano oficial, posto que xa hai días que a nova estación se deixou notar. Celebrarase entre os días 14 e 16 de marzo e, segundo di a organización (a Dirección Xeral de Xuventude), están convidadas a ela todas aquelas persoas que queiran ver en que consiste a vida dixital, o ir medrando en liña, non moi diferente da vida previa á aparición das redes pero co engadido de que todo o que se diga pode ser escoitado por máis persoas e, no senso inverso, todo o que descubran os demais pode estar máis preto de nós e sen necesidade de correr detrás do coñecemento.

Basicamente esa é a gran vantaxe da vida dixital: o coñecemento sáeche ó paso.

Fóra e dentro dos arredor de 40.000 metros de fío despregados pola organización.

Obxectivos

XGN é unha party LAN, e como toda party LAN (ou LAN party) consiste en dispoñer moita rede para moitos mozos nun espazo que inclúa os servizos precisos para facer vida durante varias xornadas de conexión case ininterrompida. Oficialmente, unha LAN party é un evento que reúne a un grupo de persoas coas súas computadoras para xogar, compartir información, entrar en contacto coa xente e ampliar coñecementos referentes ás novas tecnoloxías. Dito doutro xeito: quen vai a un encontro deste tipo xa sabe que vai ter que socializar e vai recibir datos de proveito a cambio dos que el xa ten. En certa maneira, unha party é unha festa da información libre. O fluxo de coñecemento, neste tipo de encontros, sae do participante coa mesma facilidade coa que chega. Móvese a nivel oral do mesmo xeito ca na Rede, coma se a vida imitase un pouco a esta.

Con todo, XGN é unha xuntanza cun certo número de anos detrás e, amais de todo iso, é galega, polo que é de agardar que se asemelle ás demais partys pero que presente unha serie de peculiaridades nos seus obxectivos. Por exemplo, amais do devandito, búscase potenciar o emprego de galego entre a mocidade, favorecer o contacto dos rapaces e das rapazas coas empresas do tecido tecnolóxico (para isto, mesmo se organizan encontros e relatorios, espazos nos que se lle dá combustible ó movemento curricular) ou potenciar o uso de ferramentas de software libre como instrumentos abertos de colaboración.

Asemade, tamén se procura fortalecer o papel comunicador dos participantes inscritos, tirar partido do moito que saben sobre tecnoloxía. Con este fin, póñense en contacto con colectivos de risco de exclusión dixital, como por exemplo a terceira idade. De feito, na edición do ano pasado de XGN xa puidemos ver cómo se desenvolvían clases máis ou menos improvisadas de informática dirixidas a persoas maiores de 65 anos. Neste senso, a idea consistía tamén en tirar por terra o concepto de informático novo e avanzado que raramente se presta a baixar ó nivel dos que están aínda petando na porta da Internet.

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 entrou 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.

UN ENCONTRO DIRIXIDO [TAMÉN] A TIRAR BARREIRAS

Xuventude Galiza Net vai dirixíndose cada vez máis cara a un meirande compromiso social, sobre todo na procura de tirar abaixo as barreiras que impiden un dereito básico [pero non por iso abondo garantido]: o do acceso de toda a sociedade ás redes dixitais.

A APOSTA POR FAVORECER O EMPREGO DAS NOVAS TECNOLOXÍAS ENTRE AS PERSOAS CON DISCAPACIDADES É UNHA DAS PRINCIPAIS NOVIDADES DE XGN 2008

A Segundo explicou Rubén Cela [director xeral de Xuventude] no acto de presentación da party celebrado a mediados de Febreiro, o evento ábrese este ano ós mozos e mozas con discapacidades, de aí que se establecesen previamente acordos coa Confederación Galega de Persoas con Discapacidade para levar a cabo actividades de inclusión dixital entre estes colectivos. Nesta liña de loita contra a fenda que afasta ós que están dentro da Rede dos que están fora tamén se atopa o interese da organización por habilitar en XGN [unha vez máis, logo das primeiras experiencias do ano pasado] un espazo dedicado á participación de persoas maiores.

A robótica tamén terá cabida no Pazo de Congresos. Co fin de afondar nela e nas súas posibilidades de cara a mellorar a nosa calidade de vida, a Universidade de Vigo xa anunciou a participación do seu robot móbil Rato, que adoptará o papel de guía perante os visitantes da party. Sinalar que o dispositivo inclúe unha cabeza mecánica fabricada para dialogar coas persoas, sendo quen de mover distintas partes da faciana co fin de incrementar a expresividade e ampliar o espectro da comunicación.

Asemade, farase entrega dunha memoria USB a cada un dos 1.500 participantes, que inclúe o sistema operativo Linux na nosa lingua e o programa Open Office, entre outras ferramentas. O obxectivo da organización é favorecer o uso do software libre entre os participantes, xa que coa inserción da USB poderán empregar o Linux unha vez prendan os seus computadores.

O programa

O programa vai collendo corpo. Até o de agora, xa puidemos ver cómo se reforzaba unha boa parte das actividades que máis éxito tiveron nas edicións anteriores [até un total de 40 concursos ligados a temáticas como o case-mod, a fotografía, o deseño web, a animación ou os gráficos en 3D]. Amais disto, a organización anunciou que afondará en propostas novas, como a celebración de actividades lúdicas vinculadas á ciencia ou á aventura. Asemade, daráselle un novo pulo ó software libre ou mesmo ás pontes xa tendidas o ano pasado con colectivos non familiarizados co uso das redes. No que se refire á parte formativa do evento, dicir que haberá conferencias relativas á televisión dixital terrestre, ao código aberto e á robótica.

Entre os obradoiros que se van desenvolver cómpre salientar o de modificación creativa de caixas de ordenador [case-mod, unha vez máis, práctica da que falamos polo miúdo nas páxinas seguintes], no que se darán a coñecer as técnicas máis modernas e útiles para reducir o ruído dos ordenadores a un custo moi baixo, así como outros referidos ao software libre e a s súas saídas profesionais.

Un escenario para coarse en películas

Unha das novidades máis salientables deste ano en XGN vai ser sen dúbida o prató chroma key, un innovador sistema para a gravación de escenas sobre fondos ou filmes a elixir e que a Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual incorporará logo á mostra Galicia Dixital. En realidade, a party galega será o espazo elixido para a presentación oficial deste prató, que inclúe [entre outros complementos] un escenario para dispoñer ós actores,

> "No XGN farase entrega dunha memoria USB para cada un dos asistentes".

unha cámara de vídeo que os rexistra e unha pantalla TFT de gran formato no que se proxectarán fotogramas de películas ou decorados dixitais a escoller.

A intención da dita Dirección Xeral é facer entrega a cada un dos participantes dun DVD coas escenas protagonizadas por eles no escenario habilitado.

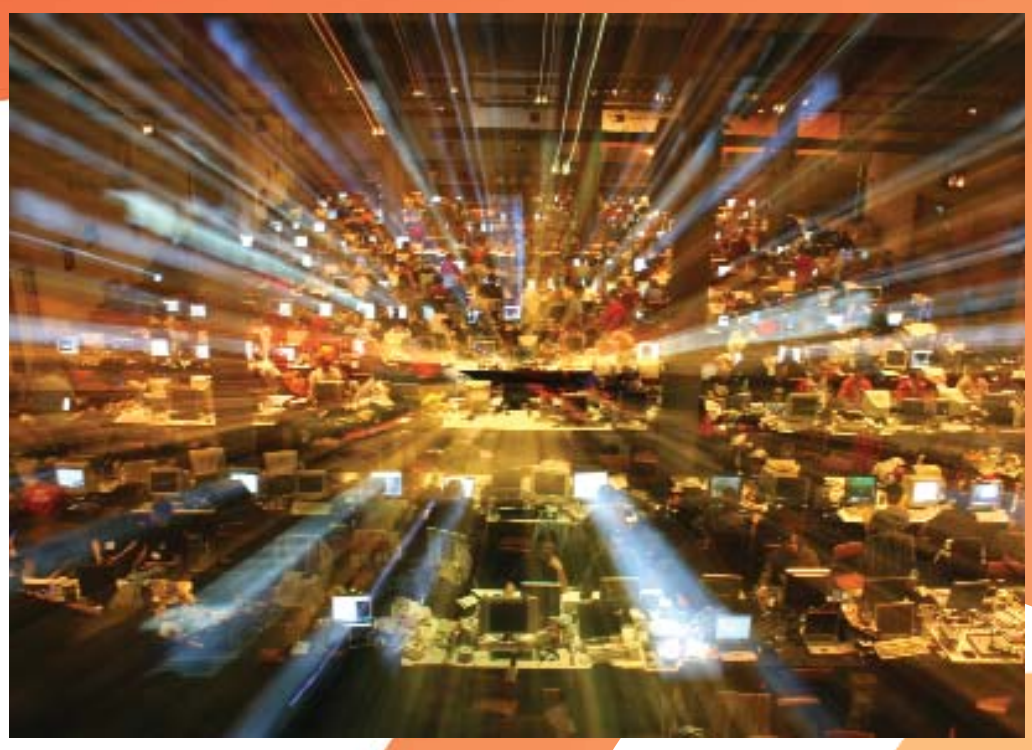
Intranet e Extranet

Existen dous xeitos de participar neste evento. Os mozos de entre 16 e 30 anos que se inscribiron a través da páxina web poderán acceder á intranet do evento que estará situada no vestíbulo B do Palacio de Congresos e Exposición. Os ordenadores dos participantes estarán conectados por máis de 40.000 metros de cable, a unha velocidade de 1.000 megabytes por segundo. Ademais poderán participar en actividades lúdicas, creativas, concursos, conferencias e talleres, que xirarán ao redor da actualidade informática. Haberá tamén acceso libre, de balde e aberto á extranet. Estará situado no vestíbulo A do Palacio de Congresos, onde se atoparán os stands da dirección xeral de Xuventude, das empresas patrocinadores e os postos onde poderán probar as consolas máis punteiras do mercado e participar en moitas outras actividades lúdicas. Haberá un total de 40 ordenadores do Programa Comunícate, para que os asistentes podan conectarse gratuitamente a internet, provistos dun caudal de 8 megabytes.

Os asistentes que se acheguen á extranet tamén poden participar en diversos concursos, gozar coas alfombras de xogo de baile ou os karaokes, de moito éxito en anteriores edicións, e asistir a todas as conferencias e demais actividades que se programen, como a proxección gratuíta das películas Donkey Xote e Nocturna de Filmax Entertainment.

XGN_08

A PROL DUNHA PARTY MÁIS ABERTA



A PLATAFORMA MANCOMUN.ORG PECHARÁ FILEIRAS A PROL DO SOFTWARE LIBRE

O software libre acáelle ás reunións de multitudes informatizadas coma unha luva. Case se podería dicir o software libre é, de feito, a consecuencia directa de multitudes en liña, colaborando e botándose unha man por un ben común máis ou menos definido. De igual xeito có ano pasado, a edición 2008 de Xuventude Galiza Net vai centrar unha boa parte do seu programa en subliñar con trazo groso as vantaxes dos recursos de código aberto.

Para isto, contará coa axuda da plataforma mancomun.org (sostida por Innovación e polos grupos de usuarios e deseñadores galegos de software libre), quen se encargará de coordinar e de organizar as actividades ligadas ó open source que se leven a cabo.

Asemade, e para que o virtual estea ben ancorado no real, complementándose, a plataforma contará cun stand na Extranet do evento, ó que están convidadas todas as Asociacións de Usuarios de Linux en Galiza.

Dende este posto de mando, informan os responsables da organización, procederase a difundir todo aquilo que, chegado a ese punto decisivo na vida de todo usuario en que se ve a si mesmo cunha man termando de software pechado e co outra de software libre, inclinaría finalmente a balanza a favor disto último.

Os argumentos obterán apoio de actividades como relatorios de divulgación, entrega de software gratuíto, obradoiros ou concursos. Por certo que tamén ten confirmada a súa asistencia na listaxe de intervencións a Asociación de Empresas Galegas de Software Libre, Agasol. Cómpre estar ó tanto estes días do programa, posto que se agardan máis novidades neste senso. Por último, sinalar que mancomun.org tamén fará entrega entre os participantes dunha memoria USB que, entre outras cousas, inclúe a versión na nosa lingua do sistema operativo Linux.

Dobre presenza

O colectivo mancomun.org, que acude con todos os seus apoios (as asociacións de software libre de Galiza, "Guls"), terá dobre presenza no evento, tanto na Extranet (onde se habilitará un expositor de grandes dimensións que servirá de punto de reunión e de palestra de presentación de proxectos, amais de espazo de demostracións de aplicacións) coma nas salas do Pazo habilitadas para celebrar relatorios.

O programa, a este respecto, inclúe un abano variado de sesións: obradoiros (nos que se convidará ós participantes a construír robots, a actualizar os seus blogs empregando o móbil ou mesmo a aprender a traducir programas de ordenador), mesas redondas (coa colaboración do Gruvi da Universidade de Vigo, sobre reciclaxe de ordenadores e, tamén, en colaboración con Agasol, sobre as vantaxes do software libre) e un gran reto ós participantes de XGN: acadar o 100% da tradución da vindeira interface do OpenOffice.org 3.0 usando a aplicación web http://entrans.mancomun.org.

Con este fin, durante os dous primeiros días de party achegaranse no expositor da plataforma demostracións e datos sobre como tomar partido no reto. Sinalar que ó remate da tarefa, sortearanse unha serie de premios. Malia que o programa está suxeito a variacións, a listaxe de actividades que segue é o máis semellante a unha listaxe de actividades definitiva que se detalla no cadro adxunto.

Obradoiros:

- Blogaliza: Venres ás 18:00h impartido por Goretoxo de Blogaliza
- Robótica: Sábado ás 12:00h e 18:00h, domingo ás 13:00. Impartidos por AULUSC
- Tradución: Sábado ás 16:00h. Impartido por Glug e Trasno

Relatorios:

- Emprego e Software Libre: Sábado ás 12:00h impartido pola Asociación de empresas Galegas de Software Libre (AGASOL) e coa participación de Ultreia, Imaxin Software, Bora Telecom e Inforede
- Reciclaxe de hardware: Domingo ás 12:00h. Impartido por GALPon e o Gruvi.

METADE *GEEKS*, METADE TÉCNICOS

XUVENTUDE GALIZA NET SERÁ DURANTE TRES DÍAS UNHA GRAN EXPOSICIÓN DE *MODDING*

Coma se dunha peregrinaxe máis se tratase, os seareiros de XGN achéganse cada ano (ordenador en man) ó santuario do Pazo de Congresos e Exposicións de Galicia para renderlle culto ó seu deus particular: Internet.

Os bastóns, macutos e botas de camiñar dos tradicionais peregrinos que se achegan a Santiago de Compostela a atoparse co Apóstolo son substituídos neste peculiar periplo tecnolóxico por dispositivos de almacenamento, ordenadores, cantidades industriais de líquidos isotónicos e cómodo calzado de deporte que axuden a levar da mellor maneira posible os tres días de frenética actividade que se dan cada ano por estas datas no dito recinto expositivo.

Pero se hai algo que de verdade diferenza ós internautas fieis a unha lan party como é XGN doutros internautas menos "puristas" é o desaparafusador: cun trebello destes en man, algúns participantes convértense en verdadeiros McGivers da informática, sendo quen de rescatar unha carreta vella de entre os cascallos e convertela na mellor das carcasas para o ordenador xamais vista. É o que se coñece como "*case mod*", "*case modification*" ou simplemente "*modding*". Estas verbas poden resultar estrañas para os que non están familiarizados coa informática da mocidade, pero son de uso común nas lan partys como XGN. Por dicilo dun xeito que o entendamos todos: trátase de tunear o ordenador (como fan algúns individuos cos seus coches, transformándoos en modelos irrecoñecibles e que apenas erguen dous dedos do chan) pero sen aleróns nin tubos de escape descomunais (aínda que esta poida ser unha idea que lle ande a rentes dos miolos a algún modder) senón con estilos personalizados, cores variadas, materiais distintos e un longo etcétera que depende só da imaxinación dos usuarios.

Máis non hai que ir tan lonxe para ser un verdadeiro modder. Calquera pode selo (aínda sen ter absolutamente ningunha idea de como se abre un dispositivo electrónico) e pode que non nos enganemos moito se afirmamos que practicamente o 99% dos usuarios de ordenador, móbil, GPS, MP4 ou calquera outro trebello considerado de última xeración se ten convertido en modder no primeiro ou segundo día de usar o aparello. Como? Pois nada máis e nada menos que trocando o fondo de escritorio do ordenador por outro, a melodía das chamadas do móbil, a carcasa doutra cor que nos trae a maiores o MP4 ou a voz do GPS por outra distinta que nos soe máis familiar.

Todos eses actos son actividades de *modding* que facemos decote case sen decatarnos e dándolle un aire noso ós dispositivos, converténdoos deste xeito en únicos no mundo.

Pero se ben é certo que calquera pode modificar o ordenador nalgún intre (do mesmo xeito que calquera pode facer unhas fotografías e non por iso considerarse un fotógrafo profesional), para ser un verdadeiro modder non abonda con poñerlle unha etiqueta de Shing Chang á torre e turrar para diante. Os auténticos modders teñen unha habelencia especial para empregar o taladro e o desaparafusador, así como todo o que ten que ver con estas ferramentas: torcas, parafusos, placas... con elas en man e algunhas horas libres, os profesionais deste eido poden chegar a facer verdadeiras fazañas dignas das máis prestixiosas salas de arte contemporáneo.

> "Os auténticos *modders* teñen unha habelencia especial para empregar o taladro e o desaparafusador, así como todo o que ten que ver con estas ferramentas".

Os verdadeiros *modders*

Para que un usuario habitual de novas tecnoloxías se converta en modder, é dicir, membro por dereito dese certo movemento e tendencia que denominamos modding, deben darse unha certas circunstancias consideradas ideais como:

-Que, máis que pola súa tarxeta de crédito, o usuario sexa salientable pola súa capacidade para converter nunha carcasa todo o que cae nas súas mans. Para que se dea esta circunstancia sobra dicir que é preciso ser máis habilidoso que a maioría da xente de a pé e ter polo menos tanta destreza coma un carpinteiro co parafuso e o taladro. Certo que non é preciso chegar ata estes estremos (hai moita xente que non vai alén de pintar a man e con spray o computador), pero tamén é verdade que no modding é como comer pipas e rañar unha picadura de nespra: unha vez que se comeza, non se pode parar. Os de nivel avanzado usan ferramentas como serras de calar, alicates, limas ou (a chave de tódalas chaves) o dremel, trebello rotatorio que é para eles coma o chicle para McGiver: vale para todo. Así que, unha cousa semella ficar clara: non é unha actividade válida para persoas coas uñas longas que temen rompelas nin para aqueles que nunca se atreveron a cambiarlle as pillas ó reloxo de parede da avoa por se o rompían.

-Que o usuario do computador teña unha boa relación co mesmo. Non abonda con terlle un nome ou falarlle con agarimo cando se crava, senón que hai que mellorar a súa estética e o seu rendemento, facelo máis presentable e convertelo no punto de mira dos curiosos e na envexa do resto dos electrodomésticos da casa. A propósito de isto, non deixa de ser rechamante que o PC sexa, a día de hoxe, o único aparello da casa ó que lle temos un nome e un lugar privilexiado preto do radiador no inverno e do ventilador no verán (aínda que isto responde máis á procura do noso propio benestar cá do ordenador, pero non temos porqué dicirlle nada). E é que o vínculo cos nosos ordenadores estase achegando moito a límites insospeitados, tanto que o día menos pensado seremos obxecto dunha denuncia na comisaría por malos tratos ó tratar de prendelo a golpes. Isto nunca debe sucederlle a un modder. Un modder trata ó seu equipo con máis agarimo cá propio irmán, máis que polas consecuencias, pola cantidade de tempo e cartos que se poden chegar a investir no mesmo.

- Que o usuario teña a paciencia dun monxe budista en fase de meditación para levar a cabo os seus proxectos. Como para todo nesta vida, o ben feito, ben parece, e non importa o tempo que se invista senón o resultado que se acade ó final. Un verdadeiro estilista de ordenadores non bota contas do tempo que lle pode levar facer algo senón de cal é a técnica máis idónea para que o resultado sexa inmellorable.

- Ademais das calidades anteriores, o verdadeiro modder debe ser un inconformista nato e non darse por vencido ó mínimo atranco que lle apareza. Estar á última en materia de tecnoloxía significa estar ó tanto do que vai saíndo ó mercado, das novidades que se cocen nas lan partys, dos dispositivos periféricos que melloran as características dos nosos ordenadores, dos softwares (sobre todo libres) que se deseñan para cada utilidade... non vale crear unha obra de arte en modding e acudir logo por sistema tódolos anos á mesma party, xa que non ten mérito e ficariamos coma pailáns perante o resto de usuarios imaxinativos que con poucos medios teñen os seus dispositivos de punta en branco tódolos anos.

Un vicio coma calquera outro

Máis que curiosa, resulta interesante a relación que chegamos a ter algunhas persoas (sobre todo as máis sentimentais) con certos obxectos que nos rodean e nos fan o día a día máis levadeiro. O computador, ó igual que o coche, a lavadora ou o frigorífico son exemplos de cousas útiles que, en canto as mercamos, sabemos que van pasar connosco unha longa tempada (aínda que de xeito paradoxal cada vez veñen cunha vida máis breve, pero esa é outra historia que ten que ver máis coa arela da industria por facernos consumir que co sentimentalismo). O ordenador, ó igual que o coche ou eses vaqueiros que levan anos sendo a nosa segunda pel, é cousas algo do que nos custa moito traballo desprendernos, sobre todo debido ó vínculo afectivo que creamos con el. Quen non se tivo que desprender algunha vez dun obxecto cun valor sentimental incalculable? Non é certo que se sente a mesma dor que cando remata o instituto e cada un dos nosos amigos se vai a unha universidade diferente? Hai un baleiro que deixa ocos por un tempo e que só desaparece ó atopar algo semellante co que cubrir esa falta.

Non é casualidade que tanto nos automóbiles coma nos computadores se traballe tanto para personalizalos. O tuning é o modding dos coches e o modding é o tuning dos computadores. As semellanzas van alén do nome. Ninguén se emociona cando se despide dunha neveira, pero non é o mesmo cando levamos o noso coche de toda a vida ó depósito de chatarra (a cousa cambia cando o entregamos para mercar un moito mellor) e o mesmo ocorre co noso PC, o primeiro no que probamos xogos interactivos, no que gravamos CD's para nós e para tódolos amigos, no que vimos esas películas para maiores de 18 anos e ás agochadas dos nosos pais, no que chateamos con descoñecidos alén das nosas fronteiras, no que escoitamos música descargada ilegalmente de Internet, no que fixemos o noso primeiro currículo para buscar traballo por primeira vez e no que tantos e tantos traballos tivemos que facer para sacar adiante o instituto e a carreira, antes de que os vellos nos botaran da casa.

Aínda nos estraña que nos custe desprendernos del? Podemos trocalo polo mellor do mercado, coas mellores características técnicas e co software máis actualizado, que, aínda así, vai levar o seu deixalo na tenda e meter o novo no maleteiro do coche. Pasará un tempo antes de que o novo inquilino nos dea a confianza que lle tiñamos ó "pequeno vexeta" (remendado por mil sitios e pintado a correr para que non se lle notaran tanto as rabuñaduras) pero ese día chegará e de novo o vínculo afectivo irase forxando coma o aceiro inoxidable co tempo.

O *modding* naceu, probablemente, nalgún fogar dos Estados Unidos, e logo foi atopando as súas mellores expresións en xuntanzas semellantes a **Xuventude Galiza Net**. Se cadra tamén atopou un empurrón considerable cando Apple comezou a abrir novos camiños estéticos co iMac. Ou se cadra xa vén a cousa de antes.

O xermolo de todo foi que houbo algún observador que un día dixo: "Os computadores son máquinas grises e cheas de ruídos". Non lle faltaba razón ó xenio, así que de boas a primeiras, fartos desa pobreza estética, algúns individuos comezaron a modificar as partes máis sensibles do PC, mudando as letras da pantalla, o ton da carcasa (case en inglés), o material das pezas... convertendo os seus ordenadores en obxectos de decoración dignos dos salóns das máis ricas estrelas de Hollywood.

Pero a cousa non quedou aí e coa chegada das xuntanzas de informáticos norteamericanos en diversas lan partys (xa se sabe como funciona isto dos piques) operouse a milagre e os grises, monótonos e aburridos computadores foron pouco a pouco converténdose en únicos e sorprendentes ordenadores tuneados.

Obxectivos principais dun cambio na carcasa

Hai dous obxectivos principais, como ben se citan na definición que a Wikipedia ofrece do case mod: *"O 'case modding' ou 'case modification' é a modificación do chasis da computadora (tamén chamado 'gabinete', en inglés 'case' e de xeito erróneo 'CPU'). Alterar a computadora de xeito non convencional considérase un 'mod'. Moita xente, sobre todo seareiros do hardware, empregan estas modificacións para salientar o poder do equipo informático e por motivos estéticos. Normalmente atópanse en 'lan parties'".*

Polo tanto, quedémonos con estes dous conceptos:

- **Os motivos estéticos**
- **Os motivos de mellora de rendemento**

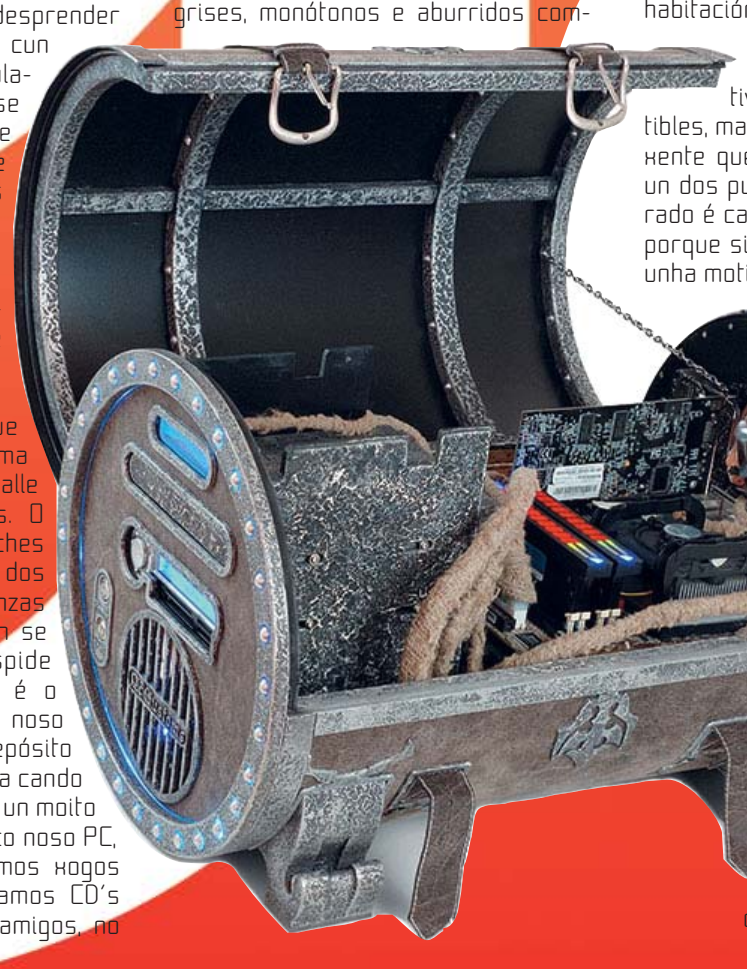
Estas son as principais razóns de ser do *modding*. Por unha banda, facer que o noso PC brille con luz propia no fogar (facendo xogo co contorno, afacéndose ás cortinas da nosa habitación ou á cor da colcha) e, pola outra, conseguir que funcione mellor. Estes dous obxectivos, amais, non son incompatibles, malia que si que é certo que hai xente que lle dedica máis atención a un dos puntos sobre o outro. O inspirado é cando os cambios non sen fan porque si, senón que todo cambio ten unha motivación definida. Ocorre coas mellores obras de arte: o envoltorio decorativo está ó servizo dunha mensaxe potente.

A chave de todo tamén é dedicar tempo e (moito) traballo a elixir os compoñentes co fin de poñer a punto o noso equipo, facendo o que os fabricantes de computadores nunca soñaron con facer.

A mellora do rendemento é certamente unha teima para moitos informáticos. Esta teima materializouse en prácticas coma a do *overclocking*, unha especie de precedente das manipulacións que se fan hoxe en día e que consiste basicamente en acelerar o ritmo do microprocesador do PC, que adoita a vir de fábrica cunha velocidade de base que non satisfacía ós usuarios. Estes crían (e cren, se cadra con razón) que os procesadores, xa sexan CPU ou GPU, distribúense coma se tivesen limitacións de velocidade, coma se fose preciso ceibar o pedal do acelerador. En linguaxe máis coloquial: saen capados, ben sexa por motivos de control de calidade ou ben por condicións do propio mercado. O proceso de overclocking é moi similar ó de alteralas condicións dun automóbil ou dunha moto para que teñan un meirande punto de velocidade.

> "O *modding* naceu, probablemente nalgún fogar dos Estados Unidos, e logo foi atopando as súas mellores expresións en xuntanzas semellantes a XGN".

Isto ten unha gran consecuencia: o equipo manipulado así xera meirandes temperaturas. Deste xeito, ós modders non lles quedou máis remedio que dar renda solta ó seu maxín para obter mellores métodos de refrixeración. Cómpre sinalar que este proceso de sobreventilación pode levarse a cabo de diversas maneiras, e se poden substituír parcial ou totalmente eses elementos de refrixeración tradicional. A modificación destes procesos é unha das expresións fundamentais do fenómeno modding, e pode consistir na instalación dun sistema de refrixeración líquida ou silenciosa ou (esta é máis recente) por evaporación. Tamén se soe alterar o funcionamento da ventilación. Neste senso, é posible empregar potenciómetros independentes que modifiquen a corrente que lles é subministrada mediante uns mandos situados na parte do PC que está máis preto do usuario. Sería, polo tanto, un panel de mandos da temperatura do computador.



O QUE SE PODE TOCAR E O QUE NON

Segundo os modders máis especializados que contan as súas experiencias na Rede en webs coma Coolmod.com, Hardcore-modding.com ou Modding-espanol.com, pódense tocar absolutamente tódalas partes do computador. O equipo informático preséntase así como un gran reto onde o que importa, case máis có resultado final, é a transformación, o proceso de traballo, o intermedio. Esta é unha das razóns de no movemento modder se desprece todo aquilo que se incorpora ó computador por medio da compra de certos compoñentes e sen a mediación do traballo manual. Desprézase o compring porque non ten mérito.

Segundo afirman os expertos, os cambios máis correntes que se poden levar a cabo nun PC teñen que ver coa colocación de neons ou elementos con luces, como por exemplo ventiladores. Tamén se adoita a actuar con elementos como a refrixeración líquida.

Pero todo é manipulable, comezando pola caixa para rematar no control de temperatura, pasando polos ventiladores, o disipador e o sistema de refrixeración.

Amais, entre os modders prémiase (case por enriba de tódalas cousas) a valentía. En certa medida, é coma un deporte de risco pero sen risco. Porque, digámolo ben claro, é pouco probable que haxa danos persoais en caso de que nos decidamos a cambiar para sempre a fasquía do computador. As voltaxes que distribúe a fonte de alimentación son baixas abondo, e moi raramente se leva a cabo unha operación con 220v. Polo tanto: apenas hai perigo de grandes descargas. Como moito, un pequeno latigazo. Polo que respecta ó aspecto externo do computador, se cadra tampouco é mala cousa que fique coma unha pedra de cantería a medio devastar. É un camiño a seguir. Os gurús do modding son claros ó respecto: é moi raro que rompendo algo na envoltura externa do equipo informático esnaquicemos algo do seu funcionamento interno. Ou sexa, que se rompes algo tampouco ocorre gran cousa.

A ninguén o castigaron de neno por romper un prato ó fregar a louza.

Non nos imos flaxelar agora.

CANTO CUSTA?

Os que dominan a materia afirman que o *modding* non ter porqué saír caro. Pasa o mesmo coa roupa: todo depende de até onde esteamos dispostos a chegar. Se queremos mercar un xersei verde que nos vaia a conxunto cun pantalón que xa temos, non fai falla ir a unha boutique e deixarlle un ril como fianza ó vendedor, hai moitas tendas onde seguramente estea máis ó alcance dos nosos petos e onde sexa moito máis moderno e actual có caro. No caso do computador, o segredo reside en mercar unha caixa externa barata, de 30 ou 40 euros e facerlle buratos para engadirlle ventiladores, que non soen pasar dos 10 euros.

Porén, tamén é certo que hai elementos moi caros coma os sistemas de refrixeración por gas, que poden oscilar entre os 300 e os 3.000 euros, todo depende da fame que queiramos pasar a fin de mes e da falta que teñamos do devandito dispositivo.

Iso si, por gabarnos de ordenador non imos aforrar en gasolina e chegar ó XGN cargando coa computadora ó lombo e facendo autostop na Autoestrada do Atlántico porque, máis que nada, iso xa é poñer en perigo a nosa vida.

AS MANIPULACIÓNS MÁIS CORRENTES

Botando unha ollada rápida pola web, é sorprendente comprobar ata onde chega a imaxinación da maioría dos modders que teñen tempo libre para facer realidade os deseños máis extravagantes. Isto aínda vai alén se o modder en cuestión é afeccionado a algún xogo, entón a cousa empeora. Para falar das transformacións que se poden efectuar no computador, nada mellor que visitar a Wikipedia, onde se ofrecen datos certamente interesantes. Estamos de novo a voltas co mesmo: todo é manipulable. Todo.

• Modificación de xanela. Isto alude a poñer unha xanela nun dos paneis da carcasa. Case sempre se fai nos laterais. Segundo a Wikipedia, isto fíxose tan común que xa moitos fabricantes as inclúen de serie, e ata se distribúen xa totalmente transparentes. Pero o feito de adquirilas así de fábrica pode levar a pensar no termo compring, tan criticado polos verdadeiros modders polo que nos imos manter á marxe do debate que poida xurdir.

• Modificación de luces. Trátase de alumear o interior do gabinete. Pódese facer con luz de cátodo frío, leds ou cable electroluminiscente. Normalmente, isto achega a inclusión dunha xanela, xa que doutra maneira non se poderían amosar os traballos.

• Modificación de arriamento. O normal é engadir un ventilador a maiores ó gabinete. Tamén se adoita a incluír arriamento por auga ou por aire. Os ventiladores, de deseño especial e controlados por termóstatos, poden mover suficiente aire para manter o sistema frío, á vez que producen un mínimo de ruído.

Non debemos trabucarnos cos mal chamados sistemas de arriamento que hai agora no mercado, que se conectan ó ordenador por porto USB e que só serven para refrixerar bebidas; non están mal pero non é o que precisa un modder de a pé.

• Modificacións de periféricos. A partir de aquí, entramos nas transformacións que non son tan correntes. É dicir: os modders, cando comezan estas tarefas de reconversión, non soen facelo polo rato, os altofalantes ou o teclado. Pero o caso é que cada vez é máis normal ver ratos e teclados con formas nunca soñadas polos fabricantes. En XGN é case seguro que poderemos ver bos exemplos disto tal como vimos noutras edicións.

• Modificacións de arriamento alternativas. Sostén a Wikipedia que hai fanáticos que chegan a instalar sistemas que inclúen cambios de estado da materia, ou nitróxeno líquido. A principal característica destes elementos, amais do estraños que resultan acompañando un computador, é que non están ó alcance de tódalas economías.

• Modificacións de gabinetes. Non hai nada que se resista ó proceso de modding. Se aceptamos o feito de que os gabinetes non teñen porque ser rectangulares e grises teremos diante de nós infinidade de camiños. Pódense facer os deseños máis futuristas, imitando maquinaria saída de imaxinación de escritores coma William Gibson ou Philip K. Dick ou ben dirixir a ollada cara a atrás, cara a tradición. A inspiración está en todas partes, incluso nas cousas que temos no fogar.

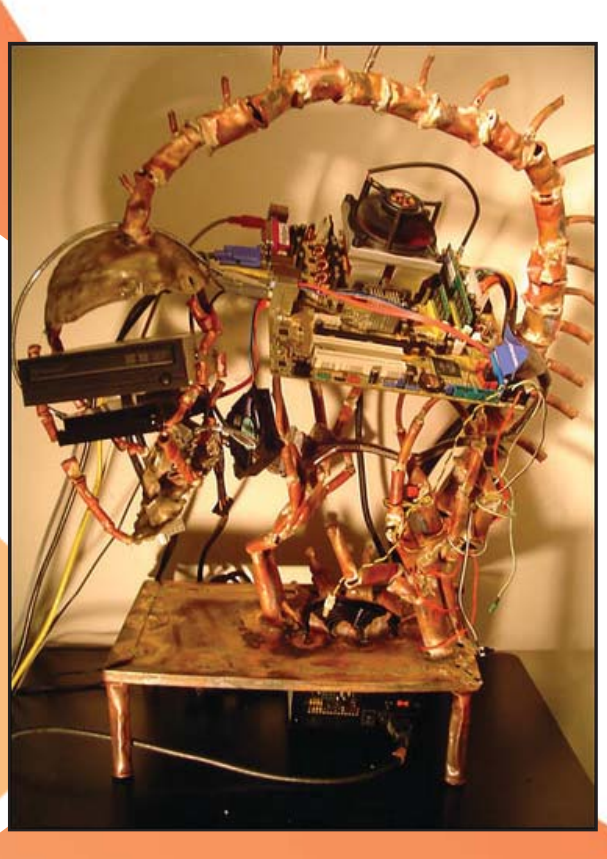
• Modificacións de compoñentes. Este é, por dicilo así, o terreo máis arriscado. Non se cambia a envoltura do PC, senón os seus propios compoñentes, como por exemplo os botóns dos lectores ópticos ou a vista dos discos duros. Este tipo de traballos soe traer algún que outro perigo para o bo funcionamento dos equipos.

O MODDING QUE SE COCE NA REDE

Vía iyube.com podemos ver moitos dispositivos que máis ou menos nos chaman a atención (malia todo o que levamos visto a estas alturas da reportaxe) dos que salientamos unha orixinal papeleira (ver imaxe) que máis de un quixera para o seu despacho. Rompe os tradicionais moldes da caixa cadrada e, coma se fose extraída directamente dun cómic, mete nun cono metalizado todo canto nos colle ó resto na nosa carcasa. O máis salientable son as cómodas asas coas que conta e as luces de neon do interior, que lle dan un aire futurista.

E que dicir da roda? Os seus traballos tivo que pasar este modder que se debeu inspirar no coche de Alonso para a obra (lanta incluída). Este pneumático ten a vantaxe de que nunca se pincha nin hai que cambialo cada certos quilómetros.
Un exemplo do insólito é a maqueta (ou o que queira que sexa) do esqueleto do dinosauro que vemos na imaxe. O seu creador é un seareiro indiscutible de Parque Xurásico e ten unha nai compracente que lle permite meter bechos estraños no cuarto. Outro galo cantaría se se inspirara nunha nécora ou nun mexillón; nin que dicir ten que levaría o premio ó modder culinario do XGN.

E que podemos dicir do microondas con complexo de pantalla de ordenador? No caso de que funcione (cousa que descoñecemos) é un dos mellores exemplos de tecnoloxía apta para frikis, que ás veces non se erguen da cadeira nin para comer. De tódolos xeitos (funcione ou non) sempre se pode empregar como almacén de CDs e outros obxectos que non teñen unha situación concreta.
Por último, aínda que non o pareza, o moble co bonsai e as pedras da imaxe (que ben podería ser collido dunha revista de decoración) acocha nas súas entrañas unha CPU. Nin luces, nin transparencias, nin cores rechamantes... nada diso precisou este modder para crear un computador do máis chulo, acorde co mobiliario de calquera oficina e con sistema de camuflaxe antirroubos.
Está claro que en materia de modding xa case non hai nada que nos sorprenda pero, aínda así, non nos perderemos o XGN deste ano para ver as obras dos internautas que gustan do máis tradicional e enxebre.



O FESTIVAL DE EUROVISIÓN MÁIS ENREDADO

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 baixo o lema de *¡Salvemos Eurovisión!*.
Así, os cantantes e grupos con interese en representar a España en Eurovisión podían crear un perfil en MySpace, subir unha canción a xeito de proposta e enviar un vídeo-saúdo para presentar a súa candidatura.

Erika Magdaleno se presenta por Madrid pese a ser orixinaria de Bueu

Bailaelchikichiki.com, o blog de Rodolfo Chikilicuatre

A mediados de febreiro abríuse 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 seleccionaríaos un xurado).

Os finalistas participaron nun programa en TVE o 8 de marzo no que interpretaron os seus temas para que fose o público quen seleccione ó representante de España en Belgrado o vindeiro 24 de maio.

Todo iso suporía a modernización do certame, para achegar ós mozos que parecían moi alleos ó Festival, á vez que se potenciaba a presentación de candidatos de toda a xeografía española.

"Este ano non sorprende que se presentasen a Eurovisión un total de 537 candidaturas cando o normal era non chegar ás 200"

Nun principio os candidatos aparecían timidamente, e apenas destacaban un par de candidaturas (como La Casa Azul, por ter unha carreira musical relativamente consolidada), que nos platós televisivos se traducía na aparición de Malena Gracia, á que daban por finalista nalgúns espazos, cando non pasou de ser unha candidata con nulas posibilidades de chegar á gala na que se enfrontaría ó resto de finalistas.

Nos ámbitos locais comezaron a darse a coñecer moitas candidaturas de intérpretes relativamente anónimos, de xeito que moitos xornais e emisoras de radio foron descubrindo candidatos, o que levou a moitos outros artistas a presentarse ó concurso como unha nova canle de promoción. Non sorprende así que se achegasen un total de 537 candidaturas cando outros anos apenas chegaban ás 200.

Participación galega

Pero Galicia non permaneceu allea a todo este fenómeno, e un eurofan coruñés, Samuel, xa se adiantou a presentar o seu A ritmo de tango, ó que seguiron outros coma Pablo Barge e o seu Cada vez, Leökch con Ey despierta ou o grupo Toll 64 co seu tema No Importa.

Curiosamente as provincias de Lugo e Ourense non contaban con candidatos ata que a última hora se presentaron Los Wachos e Rubén Ferro pola provincia de Ourense e un orixinal Isídrez por Lugo.

Pero a provincia máis activa foi, sen dúbida, Pontevedra, con 10 candidaturas, entre as que destacaban Tony Lomba (Quiero ser un Chupachup), Mary (Añoranzas), Erik y Shally (De Cine), Aid (co seu tema hip-hop Jungando) e Nueve8seis (cunha versión do seu tema Quiero).

Pero en MySpace tamén había máis participación galega de difícil localización, coma Rocío Caamaño (Salim) e Erica Magdaleno, que se presentaba por Madrid aínda que era orixinaria de Bueu.

Rocío non aparecía listada por ningunha provincia en MySpace, o que facía difícil localizar a esta moza de Cee que xa é bastante coñecida en Galicia polas súas participacións nos programas da TVG Menudas Estrelas, Supermáster (no que resultou gañadora) e Luar. Tamén conta xa cun disco, Comprometida.

"O Chiki Chiki foi unha bola de neve que medrou día a día "

A web de MySpace tivo problemas técnicos durante as votacións

Samuel, o eurofán coruñés que foi o primeiro galego en presentar a súa candidatura

O grupo nueve8seis era un dos favoritos por Galicia

Os 10 finalistas para representar a España en Eurovisión

Dende Eurovision-Spain.com protestan pola elección de Rodolfo Chikilicuatre coma candidato de España

Problemas técnicos

A elección de MySpace por parte de Televisión Española para a organización da plataforma web do concurso non pareceu moi axeitada, pois estivo repleta de incidencias (como a de Rocío Caamaño) que mesmo provocaron o retraso das votacións a través da Rede, xa que o servizo se colapsou totalmente ó iniciarse o período de votacións.

Dende MySpace afirmaron que o número de visitas recibidas durante as votacións multiplicaba por 5 o seu máximo histórico de visitas, e non tiñan prevista tal carga no sistema, de aí que demorasen 48 horas as votacións, aínda que ó retomarse o proceso as incidencias non cesaron: en moitos momentos a páxina non cargaba correctamente, os votos non se procesaban, aparecía información incorrecta ou mensaxes de erro en pantalla… en definitiva, que o proceso virtual foi unha desfeita.

Pero os problemas non foron só técnicos, senón que a propia dinámica de votación era sumamente trapalleira, permitindo a emisión de 5 votos diarios por cada enderezo de correo electrónico, o que facilitou a sabotaxe do sistema mediante votos fraudulentos que por sorte se eliminaron ó rematar o período de votación.

Bo resultado galego

Aínda que ningún galego fose seleccionado a través de MySpace, os resultados dos candidatos galegos foron moi bos, quedando na 15ª posición Los Wachos con 22.370 votos. Rubén Ferro tamén acadou 14.098 votos, Nueve8seis sumou 8.013 votos, Rocío chegou ós 6.480 votos (pese á dificultade de atopar a súa candidatura), Tony Lomba xuntou 6.159 votos e Erik e Shally fixéronse con 5.623 votos, ou sexa, que boa parte das candidaturas quedaron en boa posición, superando sen problemas os 5.302 votos de Malena Gracia (cantante á que lle sobrou a promoción).

O baile do Chiki Chiki

O principal problema de permitir unhas votacións moi abertas é que os candidatos con máis promoción tamén teñen máis posibilidades, e así non sorprendeu a ninguén que o éxito de La Casa Azul levase a Guille Milkyway á gala televisiva na que se elixiría ó candidato a Eurovisión, pero o que a organización do evento non esperaba era que dende outra canle de televisión lanzasen ó seu propio candidato, Rodolfo Chikilicuatre (**http://www.myspace.com/rodolfochikichiki**), que con moito sentido do humor animaba ós seguidores de Buenafuente a bailar o Chiki Chiki.

Non só a aparición en televisión axudou a potenciar a figura do Chikilicuatre, senón que a súa coreografía sen complexos, o ritmo de reggaetton claramente paródico e a súa aposta pola Internet coma canle promocional levaron a Baila el Chiki Chiki ás pantallas dos ordenadores de toda España (mesmo onde non ten cobertura La Sexta).

O Chiki Chiki foi unha bola de neve que medrou día a día, apoiado sempre polo programa televisivo que o promovía, pero tamén por moitísimos blogs e foros que gozaban cada vez que o personaxe interpretado por David Fernández Ortiz pronunciaba frases inintelixibles ou tocaba a súa guitarra eléctrica de xoguete.

Dende o primeiro momento Rodolfo Chikilicuatre contou cun blog (http://www.bailaelchikichiki.com) dende o que se publicaban os seus vídeos, así como outros detalles que contribuíron sen dúbida a impulsalo como figura mediática. Sorprenderse así da súa chegada á gala de TVE para elixir o candidato a Eurovsión suporía descoñecer a forza que na actualidade ten a Internet.

Rodolfo Chikilicuatre será o representante de España no Festival de Eurovisión.

O trunfo friki

Os votos a través de Eurovisión levaron á gala de TVE a Rodolfo Chikilicuatre, La Casa Azul, Arkaitz (descendente de galegos), Coral e Bizarre, mentres que un xurado seleccionou cun criterio sospeitoso a Ellas, Lorena C (con lazos familiares co director de El Orfanato), Marzok Mangui, D-Vine (unha das súas vocalistas participa no programa televisivo Fama) e Innata (cantante da sintonía de Sin tetas no hay paraíso).

Así pois, non parecía que a selección dun candidato sería complicada, pero por sorpresa para algúns, o público apostou masivamente por Rodolfo Chikilicuatre, pese a ser o artista coa peor posta en escena e a peor canción da gala, quedando claro que a audiencia da mesma tiña moito sentido do humor e non consideraba o Festival de Eurovisión coma un evento sacrosanto, contrastando coas declaracións do responsable da web Eurovision-Spain.com, que non dubidou en declarar que «el triunfo del voto friki» é culpa da «estupidez de la España más choni, paleta y pueblerina y casposa».

Podemos discutir se Rodolfo Chikilicuatre partiu con vantaxe (pero hai que recoñecer que o resto de candidatos tamén tiñan a súa traxectoria), pero está claro que o candidato de España a Eurovisión en 2008 é o máis democrático e popular que houbo en toda a historia do Festival, pois foi a primeira vez que a súa selección foi totalmente aberta, aínda que o voto a través de SMS e chamadas a números telefónicos 905 non sexa o mellor sistema de votación adoptable (aínda que si o máis rendible economicamente).

INTERMEDIARIOS? NON, POR FAVOR

Falamos nestas páxinas do chamado *"mal de Radiohead"*, é dicir: a teima dunha boa cantidade de grupos e solistas de hoxe de procurar novos xeitos máis directos e abertos de entrar en contacto coas orellas do seu público, real, potencial ou virtual

Hai acenos que teñen unha especial carga simbólica. Acontece con eles como coas boas películas. Ves o que ves pero sabes que hai algo máis, algo definitivo ou decisivo. Isto é aplicable á ficción e ós 100 minutos de duración media dun filme, pero tamén á vida. Con estes movementos convivimos e ás veces somos quen de identificalos. Server, non serven realmente para gran cousa pero son quen de resumir o que semellaba irresumible. Por exemplo: reflectir un cambio social, un xiro dos tempos. Pensemos na música e no fondo, que é en definitiva é o tema sobre o que trata isto: se hai algo detrás da imaxe de Radiohead anunciando perante o mundo que vai comercializar o seu novo traballo na Rede coa única condición de que lle botes algo no sombreiro, é precisamente fondo.E non só polo que significa en relación co intre presente, senón tamén polo que vén logo. E o que veu logo foi unha listaxe en constante desenvolvemento de solistas e bandas que se desvinculan, como Radiohead, dos grandes selos discográficos (e que tamén do que significan) para facer eles mesmos o seu propio guiso e en relación directa cos seareiros, grazas á Rede e cun horizonte sensiblemente máis limpo de intermediarios.

A fin de contas, os intermediarios de hoxe (xa se sabe) son os que mañá ocuparán o teu asento e, o que o peor, o recanto do miolo dende o que tomas as decisións.

Como dicíamos, logo de Radiohead (que de xeito paradoxal se converteu en líder de vendas no Reino Unido logo de poñer o seu CD ó alcance de calquera peto), viñeron outros. Artistas como Oasis, Jamiroquai, Madonna ou Nine Inch Nails xa anunciaron o seu interese por seguir o ronsel da banda de Thom Yorke. Por certo que o de Nine Inch Nails foi toda unha liberación, ou polo menos así o venderon, anunciando a súa marcha do selo co que estiveron ligados ó longo de 18 anos. Ou sexa: ceibes para ofrecer a súa música onde ou como quixeran, mesmo para volver ó rego, se fose preciso. Madonna tamén fixo pública unha iniciativa semellante, polo menos no que se refire a desligarse da súa casa discográfica para acordar cun selo máis independente de organización de concertos a venda dos seus discos e a promoción dos seus encontros co público.

Sexa como sexa, hai máis vida alén de Radiohead e da Rede. O grupo británico non foi o primeiro en desfacerse de vellos conceptos comerciais condenados a desaparecer. En España púidose asistir a outro deses acenos decisivos e radicais pero cun aquel máis de espírito punkarra. Falamos de Manolo Kabezabolo, quen puxo o seu disco na súa web para que quen quixera descargalo puidera facelo libremente. Non satisfeito con este novo xesto de carga simbólica, rematou a faena con outro aceno igual de decisivo: o do dedo medio despregado coma un desafío directo a Ramoncín e, xa postos, o que este simboliza.

Unha actuación da banda galega Skarnio no blog *Música de la calle*

> "Paradoxalmente, Radiohead converteuse en líder en vendas no Reino Unido logo de poñer o seu CD ó alcance de calquera peto".

O caso é que a Rede semella o principal instrumento do que se valen estas novas propostas de trato cos consumidores e seareiros, propostas que (ollo) non teñen porque significar máis fame para os grupos e cantantes. A fin de contas, para as bandas que poden e/ou queren apostar polo novo, as cancións son tarxetas de presentación para que a xente enganche con elas e vaia logo ós seus concertos. Así de sinxelo. No caso de Nada Surf, a proposta é tamén radical, malia non ter relación directa coas tecnoloxías. O trío norteamericano, que estivo en Vigo hai uns días achegando novas doses de rock e contundencia, veu con agasallo para os seus seareiros: o seu novo disco, concretamente o titulado Lucky, que decidiron comercializar sen axuda e de maneira conxunta coas entradas para os concertos. É dicir: quen foi a un dos concertos que deu o trío na Península e pagou os 18 euros de rigor, non só puído gozar da música en directa senón que tivo o privilexio de carretar as cancións para a casa sen ter que gastar un euro máis.

Nunha entrevista recente na Internet, Daniel Lorca, compoñente do grupo, definía a súa situación deste xeito: *"Xa que somos realmente independentes, podemos permitirnos agasallar o disco as persoas que veñan, dándolles ademais a ocasión de mercar máis copias na sala por cinco euros ou se cadra incluso menos. Creo que sabendo que están a mercar algo que vén directamente do grupo e que se lles ofrece con agarimo e respecto, a xente nos apoiará e ó final haberá máis copias lexítimas circulando"*.

Problemas coa industria

Non todo semella un amplo abano de posibilidades de liberación para os artistas. A cousa non é tan doada, sobre todo se hai un contrato de por medio que che obriga a certos compromisos. Algo disto hai no caso de Robbie Williams, quen, engaiolado coa iniciativa de Radiohead, amosou o interese por facer algo semellante, atopándose a continuación cun muro de formigón coa palabra "EMI" escrita en letras ben grandes en cada bloque. Todo tivo a súa orixe cando Williams ameazou con declararse en folga en protesta pola compra de EMI por parte do grupo de capital risco Terra Firma. En parte polo perrencho, Williams mesmo se propuxo negarse a facer entrega do seu traballo e malia ter un contrato na súa contra valorado en 80 millóns de libras. Ó final, cumpriu a primeira das súas ameazas e púxose en folga, á espera de que a compañía (que anunciou que eliminará até 2.000 empregados para reducir custos) rectifique. Sinalar que Robbie Williams estivo só neste tirapuxa con EMI. De feito, pesos pesados como Paul MacCartney e The Rolling Stones xa anunciaron a súa marcha (os Rolling vanse para o selo Universal), sendo o devandito caso de Radiohead un dos máis significativos, polo que (volvemos á leria coa que abrimos este texto) ten de simbólico e de aposta pola Rede.

> "Robbie Williams amosou interese por facer algo similar á iniciativa de Radiohead"

Asemade, The Verve tamén ameaza con cancelar o seu novo traballo con EMI, sen descartar que nun futuro este novo disco sexa vendido principalmente pola Internet e sen intermediarios. Para a prensa internacional, o caso de EMI é un exemplo resumido do que está a acontecer coa industria do disco, ancorada durante tempo de máis a unhas canles enferruxadas e uns prezos prohibitivos de máis para a gran maioría dos seareiros.

A galega Skárnio procura novas canles

A busca de novos camiños para chegar ós seareiros e consumidores estase a dar en todo o mundo, e Galiza non é unha excepción. Un dos casos máis recentes é o de Skárnio, que veñen de sacar novo disco, O noso caminho, coma unha declaración de intencións e un feixe de apostas e compromisos: compromiso pola cultura ceibe (o disco vén con licenza Copyleft, que é como pedir o mesmo trato para a música có software libre), compromiso polo traballo propio (o CD foi autoeditado no selo Arredista Produçons) e compromiso coa loita social (por exemplo a defensa lingua, da Terra e, tamén da terra). A aposta pola licenza Creative Commons (que non é nova en Galiza, e xa hai unha chea de grupos que se está a adherir a este concepto alternativo de entender a autoría) desta banda orixinaria do Calvario en Vigo ten que ver co seu interese por ter mellor difusión e máis liberdade creativa. Sinalar que este tipo de dereitos permiten a copia dixital, distribución e modificación mentres se recoñeza o alicerce do que se parte e sempre que non se faga con arela de lucro.

O grupo xa ten recuncho en MySpace (www.myspace.com/skarniogz) e web propia (www.skarnio.info) dende a que poderán ser descargados os temas en breve.

A xogada redonda de Radiohead

Todo seareiro musical pasa algunha vez por non saber moi ben cómo entender as actitudes dos seus artistas ou grupos preferidos. Hai algúns que poñen certamente a proba a capacidade de asimilación dos afeccionados, como por exemplo David Bowie, recoñecido polo valor da súa música e, tamén, polos xiros de fondo e forma que deu a súa carreira. Radiohead tampouco fica atrás. Sen necesidade de afondar é posible ver dous grandes cambios de rumbo na súa andaina. Primeiro, o que tivo lugar no seo da súa propia concepción musical, pasando do rock independente á experimentación electrónica e, segundo, o que se deu nas canles coas que se comunican e interrelacionan co seu público.

Falamos pois da súa aposta pola venda exclusiva na Rede do seu último traballo (In Rainbows) e ó prezo que fixase o mesmo internauta, manobra que por unha banda abriu vieiros de mercado e, pola outra, espallou as posibilidades comerciais do propio grupo. Dito doutro xeito: a xogada non puído saír mellor a todos os niveis, xa que In Rainbows foi hai unhas semanas líder de vendas no Reino Unido.

Ademais, figura en todas as escolmas de prestixio do mellorciño de 2007 (como en Allmusic.com) e, aínda por enriba, serve de referente a grupos como Oasis para futuras manobras do mesmo pau.

Revolución musical ou marketing puro e duro? Innovación ou oportunismo? O certo é que hai opinións na Rede para todos os gustos e, como en tantas outras cousas, é ben posible que a resposta estea no canto en que todas as opinións se tocan. É dicir: que é probable que haxa un pouco de todo. Sexa como sexa, Radiohead semella ir en serio no que se refire á aposta polo dixital, polo libre, fronte ós tradicionais puntos de vista da sección máis proteccionista da industria do disco, para quen o mellor que pode pensar no seu negocio é que todo fique igual durante décadas e máis décadas (é dicir, con CDs nos andeis das tendas por perpetuidade de 19 euros cara a arriba).

Por certo que recentemente falamos na nosa web de Código Cero da publicación dos seus primeiros sete traballos nunha memoria USB. Algo así como levar na chaqueta unha chapa da túa banda preferida, pero agora resulta que a chapa é o propio grupo.

A Web recupera a figura do mecenas na iniciativa Apadrinaunartista.com

A Rede sentoulle ó negocio da música como algo máis ca un lavado de face. Mudoulle as entrañas mesmas, para mal de algúns e oportunidade de outros. En realidade, todos os papeis cambiaron e xa que case ninguén, nin produtores, nin directivos de discográficas, nin músicos nin seareiros segue a ocupar o mesmo posto. Nalgúns aspectos, o negocio xa volveu (de maneira paradoxal) a conceptos herdados do antergo. Así, Radiohead vén de pasar o chapeu virtualmente polo seu último traballo (cada internauta pagou por el segundo as súas posibilidades e/ou xenerosidade) e agora tamén semella que volve a práctica do mecenazgo. Podemos velo en Apadrinaunartista.com, unha proposta web de dous irmáns cataláns (Xavi e Albert León) que procuran a través da Rede a particulares que estean en disposición de investir en novos grupos musicais.

Na imaxe, un dos grupos que concorre neste proxecto, Flores en el Ártico.

En certa maneira, o invento funciona coma determinadas ONGs, só que desta volta vai dirixido a botarlles unha man ós músicos, sobre todo no que se refire á complicada (por custosa) tarefa de gravar un disco. Segundo explicou os días pasados a Axencia Efe, o servizo segue a liña dunha práctica moi habitual no eido anglosaxón e que se coñece como *"crowdsourcing"*, algo así como *"buscador de multitudes"*, unha estratexia que se basea en lanzar un produto no mercado para medir logo o interese xerado.

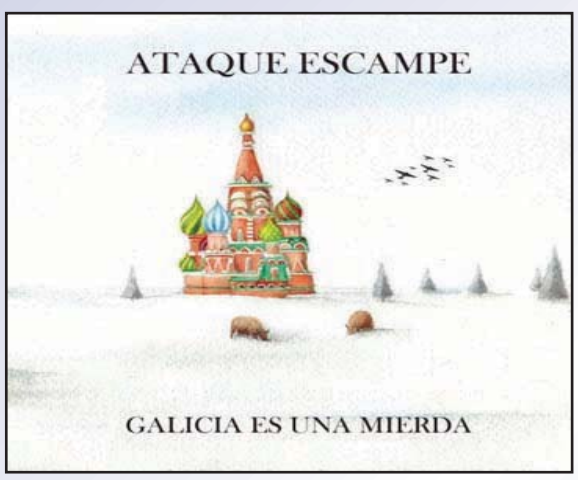
> "Apadrinaunartista.com é unha páxina de dous irmáns cataláns que procuran axuda para os novos grupos musicais a través da Rede".

Como se pode supoñer, a web está especialmente deseñada para escoitar e apoiar, sen que exista moita distancia entre a consecución de un e outro paso (a fin de contas, diso se trata: de facilitar o vieiro). Por certo que o custo de produción dun disco é de 34.070 euros, polo que se entende que sexa preciso para moitos solistas ou agrupacións contar cun padriño ou madriña que bote unha man. A gran diferenza dun proxecto destas características cunha discográfica tradicional radica en ceibar ós músicos dunha boa parte das ataduras dos contratos. En realidade, sinalan os seus responsables, os artistas poden baixar do carro en canto queiran. Sexa como sexa, o proxecto semella xurdir con boa estrela: hai só tres meses que botou a camiñar e xa conta con case 150 agrupacións e de estilos ben diferentes. Polo que respecta á cifra de investidores, a cousa pinta ben: só durante estes sete días últimos medrou a participación dos mesmos nun 15% con respecto ó comezo.

Actuación recente vista no caderno de GBCollins en Flickr

A Regueifa lanza na Rede as novidades de Ataque Escampe e Vale Tudo

A Regueifa, o selo discográfico en liña con dúas faces (www.aregueifa.net e máis o blog aregueifa.blogspot.com), ten novidades estes días de interese para os internautas galegos e para todos os cidadáns do mundo que levan un galego ou galega dentro. Curiosamente, un destes novos lanzamentos discográficos leva por título algo que ben se pode interpretar coma un canto nos dentes para todos e todas os que se cren máis importantes do que en realidade son, sexan de Galiza ou do resto do planeta. Falamos do segundo traballo do grupo Ataque Escampe, Galicia es una mierda, un albume descargable dende xa e que inclúe os que se cadra sexan os 13 temas de rock galego máis ambiciosos da tempada. Non en van, van dirixidos a cumprir cunha tarefa de envergadura: *"Reflectir todas as contradicións existentes na Galiza, no mundo e na historia da música"*, sinalan os seus integrantes, Roi Vidal, Marco Gelpi, Samuel Solleiro, Miguel Mosqueira e Alex Charlón.



Por certo que o título do albume, que se pode baixar dende A Regueifa nun Zip de 62 Mb, foi un dos eixes sobre os que xirou unha entrevista cos músicos en Vieiros, na que van directos a meter o dedo sen contemplacións alí na ferida onde máis amola: "*Se dixésemos 'España es una mierda' se cadra estabamos detidos...*".

A outra novidade da Regueifa vén da man dos lugueses Vale Tudo, que debutan nisto de editar discos cun traballo homónimo de seis cancións. A liña do grupo, integrado por Rafael Mallo e Óscar Vilariño, consiste máis ou menos en anexionar (musicalmente) a Galiza os territorios que foron o xermolo do folk e o blues americanos, dándolle a todo un aquel de ollar cara adiante onde nada, nin sequera algo que semella tan chantado na terra como o blues, ten porqué soar sempre do mesmo xeito.

Ambos discos aparecen publicados en liña baixo licenza Creative Commons, o que quere dicir que as cancións poderán ser usadas e compartidas libremente sempre e cando non sexa con arela de lucro e se recoñeza a autoría das cancións. Obviamente, isto que non quita que os grupos acheguen copias polo tradicional dos seus albumes.

Sobre A Regueifa

Este selo galego en liña constitúe un espazo libre de distribución de música a través das licenzas Creative Commons. Artistas e internautas poden achegar e máis solicitar o que se lles ocorra: "Non importa o que fagas (música, videocreación, pintura, poesía, fotografía ou banda deseñada), nen como o fagas, se é dixitalizabel e queres difundilo na Rede". O sitio de Aregueifa.net é un Netlabel (Selo de Rede, en galego), nova índole de discográfica sen sede física e distribuíndo música de balde para os internautas, que non están obrigados a achegar datos persoais ou a aturar publicidade agresiva (unha discográfica Netlabel sería o máis semellante a un amigo afeccionado á música que che peta na porta para dar consellos). A Regueifa trae obras de tódolos recunchos do mundo para as nosas orellas e –asemade- reivindica o que se produce en Galiza.

UN CLICK, UNHA ÁRBORE

Internet é unha gran caixa que pode ser tan grande ou tan pequena como se poida imaxinar e quen teña ollos para ver atopará algunha que outra sorpresa. Se cadra un exemplo deste compoñente de cousa non agardada ten que ver co que se está a facer nela na loita contra o cambio climático.

A INTERNET FERVE DE RECURSOS E PROPOSTAS PARA LOITAR CONTRA O CAMBIO CLIMÁTICO, FACILITANDO NO POSIBLE OS XEITOS DE PARTICIPAR

A fin de contas, hai dez anos poucos de nós saberíamos responder con exactitude á seguinte pregunta: *"Cal credes vós que será dentro dunha década a plataforma idónea para mobilizar xente e recursos a prol do medio?"* Certo é que a tarefa é grande, que parte do mal xa está feito e non ten remedio e que a Rede non ten mans para prantar árbores nin auga para apagar lumes nin nubes para carretar chuvia. Porén, abre portas, convoca puntos de vista, move á discusión, serve para mobilizar e, sobre todo, para poñerlle un pouco de freo á maquinaria do poder, corporativo, mediático e político, moi pouco resolto a achegar solucións ó devandito problema. Que nos queda entón? Pois facer uso do compoñente "panca" da Rede. Falamos de facerlles cóxegas ás empresas co fin de que se poñan en marcha, estean ou non directamente implicadas no asunto.

Greenpeace, coa súa propia canle en liña

A organización ecoloxista Greenpeace ve cada vez máis a Rede como un auditorio sen límite onde se pode falar igual de alto co que tes perante túa como que tes a miles de quilómetros de distancia. A súa mensaxe é o que non cambia: non chega con estar só comprometido a prol do medio ambiente e para evitar o quecemento da Terra, hai que pasar á acción. Nesta liña é onde se sitúa o seu novo proxecto en liña, Greenpeace TV, unha canle de televisión en España que achega reportaxes, documentales e tamén partes informativos. A posta en marcha oficial desta cadea, que se actualiza cada mes con novos contidos, celebrouse na xuntanza do panel internacional sobre o cambio climático da ONU, en Valencia, sendo as actividades desta reunión o pretexto para a súa estrea. A idea é tratar temas principalmente medioambientais referentes a España (sobre todo), e dar conta das actividades vindeiras da organización. Sinalar que o país é o segundo no que Greenpeace habilita unha televisión en liña, sendo Holanda o primeiro.

Greenpeace vén de estrear canle de televisión na Internet

Google quere revolucionar o mundo da enerxía, apostando polo sostible

O buscador Google anunciou hai uns días que vén de reforzar o seu compromiso a prol das solucións enerxéticas limpas e sostibles. Esta aposta polo verde, segundo informou The New York Times, non é cousa de hoxe, senón que se remonta a anos atrás, ó tempo no que se decidiu dende as máis altas instancias da empresa de Internet habilitar un bo número de tomas eléctricas nos seus garaxes (agardando a que os coches eléctricos se afiancen) ou paneis solares ó carón das súas oficinas (a día de hoxe, un total de 9.200, achegando unha boa parte das necesidades de consumo).

O que si que é unha novidade é o alcance da intención da compañía (Google da man do seu departamento de obra socia., Google.org), ambiciosa abonda, de conseguir que o planeta enteiro mude o fondo e a feitura do seu emprego da enerxía. Por exemplo: apostar polos devanditos vehículos limpos, atopar fontes renovables novas ou investir en investigación para a previsión secas ou inundacións.

O caso é que en setembro do ano pasado a compañía xa achegou 10 millóns de dólares para estes fins, e en novembro, Larry Page (cofundador da firma) deu a coñecer un plan de ducias de millóns de dólares para procurar unha enerxía renovable competitiva máis barata cá carbón, co obxectivo de construír plantas por todo o mundo que sexan quen de subministrar un xigavátio. Logo, en xaneiro xa de 2008, anunciou o financiamento cunha suma semellante dunha empresa que promove o uso de enerxía solar. Segundo puidemos saber, os obxectivos de Google son ir alén de todo isto e duplicar a curto prazo os seus compromisos, económicos e humanos.

Estas medidas, que tendo en conta a natureza corporativa de Google tamén irían orientadas a obter beneficios (e, non o esquezamos, recursos para sustentar as amplas necesidades de consumo dos seus centros de información), xorden en boa medida da vocación ambientalista dos seus fundadores, Larry Page e Sergey Brin, e, tamén, do interese da empresa por facerse con profesionais de talento comprometidos coa innovación.

World Wildlife Fund convoca pola Rede un novo e ambicioso apagamento mundial

A entidade pola loita contra a destrución da natureza World Wildlife Fund (WWF) está a botar man -unha vez máis- da Internet para convocar unha desas medidas destinadas a mover conciencias. Ou a crealas, no caso máis que probable de que non existan. A iniciativa non é outra cousa que unha cadea, unha arela de mobilización dirixida á comunidade internauta co obxectivo de convocar a 24 espazos urbanos de todo planeta a levar a cabo un apagamento xeralizado das luces e os televisores durante a noite do 29 de marzo, ás 20.00 horas (hora local). No fondo, a iniciativa (que vai encamiñada a denunciar a pasividade do mundo perante as consecuencias fatais do cambio climático), non é nova, pero si que pretende ser nova no seu alcance xeográfico e social, moito máis ambicioso ca outros proxectos semellantes postos previamente en marcha.

Tras de si, a World Wildlife Fund ten a experiencia da mobilización do ano pasado en Australia, onde 2,2 millóns de persoas ficaron desenchufadas ó longo dunha hora (en Sidney, mesmo se chegou a apagar o mítico Opera House). Polo de agora, xa confirmaron a concorrencia na proposta deste ano cidades de envergadura como Atlanta, Copenhague, Manila, San Francisco, Chicago, Aalborg, Odense, Vancouver, Bangkok, Dublín, Montreal, Tel Aviv, Melbourne, Perth, Canberra ou Phoenix.

> "A entidade propón un apagamento xeralizado das luces e os televisores durante a noite do vindeiro 29 de marzo"

A iniciativa en cuestión chámase A Hora do Planeta e podemos ver información abonda sobre ela na páxina da organización, www.worldwildlife.org/earthhour/, ou na páxina web habilitada para o caso: www.earthhour.org. Neste intre (comezos de marzo) xa hai unhas 70.000 persoas inscritas no proxecto e máis de 4.000 empresas.

Fotograma do filme de Dygra, O espírito do bosque

Dygra Films celebra o seu 20 aniversario con cine 3D e a protección do medio

Os estudos galegos Dygra Films (www.dygrafilms.es) celebraron hai uns días en Kinépolis Madrid o seu 20 aniversario con dúas apostas claras: a innovación tecnolóxica e a defensa do medio ambiente. O director dos estudos, Manolo Gómez, destacou que *"o compromiso, a innovación e a formación son os tres piares sobre os que medrou Dygra e que fixeron do seu un modelo diferente"*.

"A protección dos bosques será o eixe da campaña de sensibilización que desenvolverá Dygra durante 2008 xunto con outras institucións"

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

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

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

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

IBM presenta un mundo virtual para a loita contra o quecemento da Terra

IBM vense de meter até os xeonllos en materia educativa. E faino con certa ambición, mesturando o labor formativo propiamente dito co da loita a prol do medio ambiente e todo iso servido cunha boa presentación en clave de mundo virtual en 3D de acceso libre. Os destinatarios desta proposta chamada "PowerUp"? (www.powerupthegame.org) Pois serán os nenos e os adolescentes, e ten a súa lóxica que así sexa, tendo en conta que os maiores temos ben enraizados certos costumes negativos para o noso medio ós que semella que non hai xeito de erradicaren (por exemplo: coller o coche para ir ó traballo malia saber que chegaremos antes camiñando).

"A proposta de IBM ten feitura de xogo en rede e de mundo virtual en 3D"

O caso é que a proposta de IBM ten feitura de xogo en rede e de mundo virtual en 3D, collendo un pouco de cada cousa, e o reto que lles achega ós rapaces e rapazas é o de tentar salvar o planeta (para o caso, chamado "Helios") mentres reciben coñecementos de ciencias e matemáticas. A iniciativa preséntase para xogar a título individual ou en grupos, e cómpre sinalar que teremos máis posibilidades de salvar ó devandito planeta canto máis expertos sexamos en materia de enerxías renovables. Neste punto, ir aprendendo que as lámpadas de baixo consumo estragan menos enerxía e que é sempre mellor poñer un xersei que poñer a caldeira ó máximo, pode significar ante todo unha boa preparación. A previsión é que IBM dea a coñecer oficialmente o seu mundo virtual no transcurso do Engineers Week 2008 que xa deu comezo e que fica aberta até o 23 deste mes. Con todo, xa está accesible de xeito gratuíto na web habilitada para tal efecto.

Sinalar tamén que para o desenvolvemento deste proxecto convocouse a douscentos nenos e nenas, de idades comprendidas entre os 12 e os 16 anos, que asesoraron ós deseñadores de IBM de cara a presentar o xogo ó público. Asemade, tamén participaron o TryScience do New York Hall of Science, o Museo Tecnolóxico de San José (California) ou tamén o Museo Bakken de Minneapolis, achegando actividades e contidos.

O mundo virtual de IBM achega formación para o coidado do planeta

Cen escritores de todo o mundo tiran partido da Rede para loitar polo medio ambiente

Agora que cuestións como a conservación do modelo de familia tradicional semella ser o gran motivo polo que manifestarse, resulta que tamén hai temas de importancia como a paz, a igualdade ou a preservación do medio ambiente. Ironías aparte, desta volta toca falar precisamente do uso da Rede como gran praza pública dende a que tentar facer ruído a prol dunha causa común: a defensa da natureza e a loita contra un dos grandes males deste tempo, o cambio climático. A particularidade é de que desta vez a iniciativa une a un gremio ben definido, o dos escritores, ben sexan do eido científico, económico, xornalístico, literario ou musical.

A Rede de Escritores pola Terra, que non é un proxecto exclusivo para operar na Rede pero que non se concibe sen ela, constitúe unha plataforma de autores procedentes de todos os recantos do planeta que se convoca e se dá a coñecer a través de dúas propostas en liña: unha páxina oficial e máis un blog colectivo.

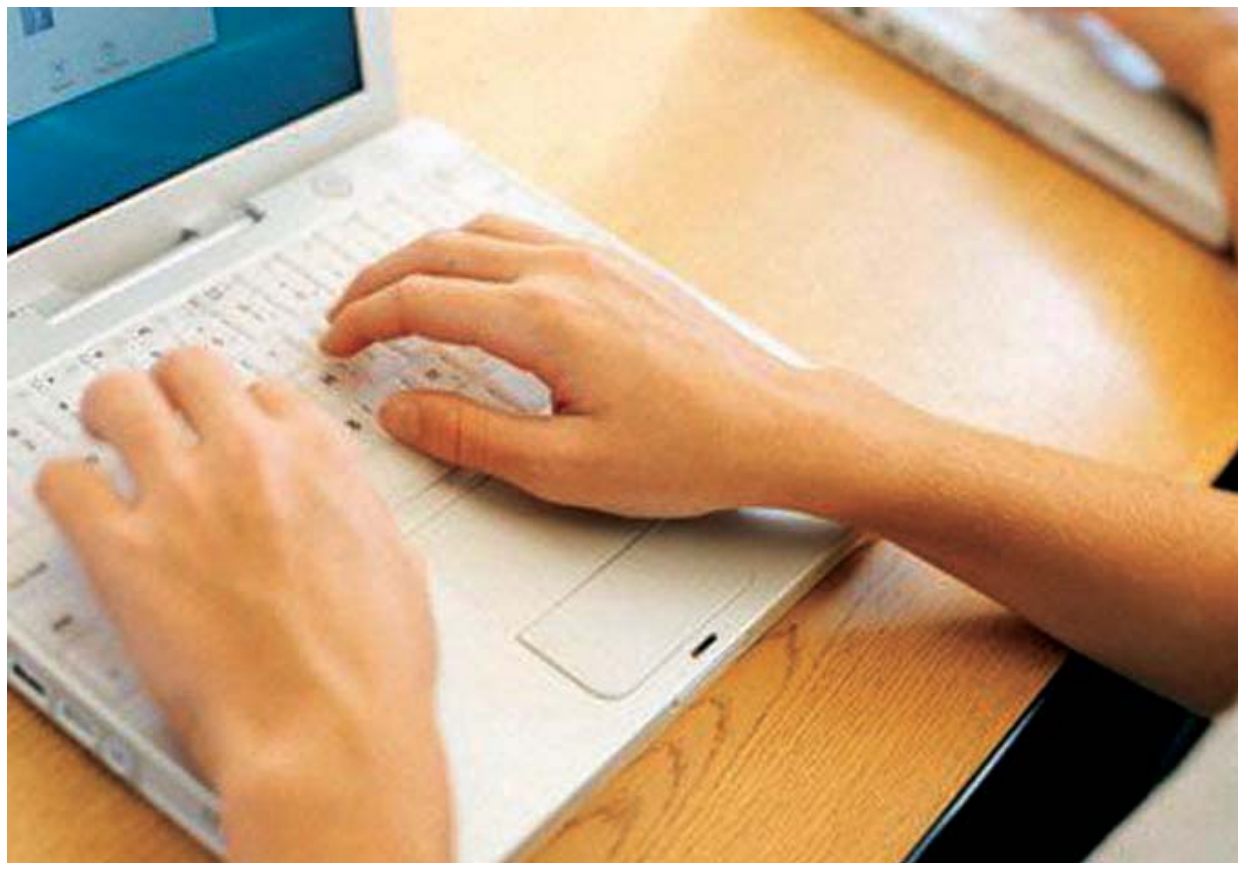
O colectivo, que naceu o ano pasado durante uns encontros organizados en Granada (Nicaragua) pola ONG Mare Terra, está integrada neste intre por unhas cen persoas, e conta cos seguintes obxectivos: dar voz a un medio ambiente cada vez máis deteriorado, sensibilizar ós gobernos e propoñer solucións. Agora, a plataforma vén de coller novos pulos coa presentación das conclusións do devandito encontro e do manifesto resultante. Na devandita rede participan escritores e activistas a prol do medio ambiente como Ernesto Cardenal (Nicaragua), Syney Posuelo (Brasil), Guillermo Brown (Chile), Ricardo Aguilar, Arturo Larena, Joaquín Araújo ou Juan José Ruíz, autor (precisamente) das conclusións da reunión celebrada en Nicaragua hai agora un ano.

Bosquevirtual.com: a aposta de Fenosa por Second Life

Bosquevirtual.com é unha iniciativa web de Unión Fenosa de 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 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 (a comezos de marzo de 2008) contabilizamos preto de 23.000 doazóns dos internautas, o que representa máis de 1.085.616 quilogramos de gases deixados de emitir e máis de 11.308 árbores plantadas.

XA HAI UN ORDENADOR PARA CADA SEIS ALUMNOS



A CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN ANTICÍPASE AO OBXECTIVO PREVISTO PARA O REMATE DESTE CURSO NO EIDO DOS CENTROS PÚBLICOS

A Consellería de Educación e Ordenación Universitaria está a distribuír estes días un total de 9.066 equipos informáticos, en concreto 7.143 ordenadores de sobremesa e 1.923 portátiles. Con esta acción, a ratio alumno por ordenador redúcese a 6, obxectivo previsto pola Administración educativa para alcanzar ao remate deste curso 2007-2008.

No curso 2005-2006 este indicador era de 12 alumnos por equipo. Ademais, esta dotación de ordenadores complétase este curso coa distribución de 300 proxectores, 160 pizarras e 200 impresoras. A Consellería de Educación destinou en 2007 para equipos informáticos e material multimedia un total de 11,2 millóns de euros.

Esta acción enmárcase no obxectivo que se marcou a Administración educativa desde a chegada ao Goberno de dar un importante pulo á implantación do uso das Tecnoloxías da Información e a Comunicación (TIC) en todos os centros públicos, tanto a través da dotación de material informático como mediante a mellora das infraestruturas.

"A Administración galega puxo a disposición da comunidade educativa máis de 36.000 equipos informáticos e multimedia".

Así, nestes dous anos, a Consellería de Educación adquiriu un total de 26.607 portátiles e PCs. En total, a Administración galega puxo a disposición da comunidade educativa máis de 36.000 equipos informáticos e multimedia (ordenadores, portátiles, proxectores, pizarras, impresoras e outros materiais).

Deste xeito, a dotación realizada nestes dous anos permitiu practicamente duplicar o número de equipamentos de centros informáticos da rede de centros públicos, pasando dun parque de 32.000 ordenadores no curso 2005-2006 aos 58.000 deste ano académico.

Proxecto Wifi nos centros de infantil e primaria

A totalidade dos 1.000 centros de primaria e secundaria contan con canleado básico, é dicir, con acceso a Internet en espazos administrativos, na biblioteca, na aula de informática e na sala de profesores. Ademais, case o 80% dos centros de secundaria contan con canleado estendido a todas as dependencias, mentres que nos centros de primaria esta porcentaxe é de ao redor do 8%.

O obxectivo da Administración educativa é que ao remate da lexislatura todos os centros de primaria e secundaria conten con conexión integral, ben por canleado ou mediante tecnoloxía Wifi. Neste senso, a Consellería vai poñer en funcionamento un proxecto nos centros de infantil e primaria para dotalos dunha intranet que permita o acceso á rede desde todas as dependencias, utilizando tecnoloxía Wifi.

Máis de 38 millóns de euros

A Administración educativa destinou entre 2006 e 2007 máis de 38 millóns de euros, tanto en infraestruturas e servizos de rede como en dotación de equipos informáticos. En concreto, achegou á instalación de canleando nos centros neste período 2,8 millóns de euros; e 2,2 millóns de euros anuais á prestación do servizo de redes de datos.

Por outra banda, nestes dous anos a Administración educativa investiu 22,8 millóns de euros na adquisición de equipos informáticos. Pola súa banda, a entidade pública empresarial Red.es achegou un total de 8.327.127 euros a esta acción.

Para o curso 2008-2009 a Consellería ten previsto realizar un investimento de 9 millóns de euros en equipos informáticos e audiovisuais. Con esta acción orzamentaria o próximo curso distribuiranse novas pizarras dixitais, vídeoproxectores, impresoras, PCs e portátiles.

Acordo co Goberno central para formar ó profesorado en materia TIC

O Consello da Xunta vén de autorizar a sinatura dunha addenda ao convenio de colaboración entre o Ministerio de Educación e Ciencia e a Consellería de Educación e Ordenación Universitaria para o desenvolvemento das accións contempladas no Convenio-Marco Internet en el aula, asinado polos Ministerios de Educación e Ciencia e de Industria, Turismo e Comercio e a entidade pública empresarial Red.es. A finalidade desta addenda é colaborar na formación do profesorado nas Tecnoloxías da Información é a Comunicación (TIC).

Para dar cumprimento a este obxectivo, a Administración educativa galega achegará 129.447 euros en 2008, e o Ministerio de Educación e Ciencia transferirá á Consellería neste ano outros 129.447 euros. Así, en total, esta acción disporá dun investimento de 258.894 euros.

Dentro do programa Internet en el aula inclúense unha serie de actuacións que teñen por obxectivo introducir a Sociedade da Información e do Coñecemento no ámbito educativo, contribuíndo así ao uso e aproveitamento das Tecnoloxías da Información e a Comunicación.

En abril de 2005 asinouse un Convenio-Marco de Colaboración entre os Ministerios de Educación e Ciencia e de Industria, Turismo e Comercio e a entidade Red.es, no que se prevé a execución deste programa polo Ministerio de Educación e Ciencia, mediante accións destinadas ao fomento da elaboración, difusión e utilización de materiais didácticos dixitais para a comunidade educativa e a capacitación de docentes e asesores de formación do profesorado.

En decembro de 2005 asinouse o Convenio Bilateral de Colaboración entre o Ministerio de Educación e Ciencia e a Consellería de Educación para o desenvolvemento destas actuacións. O obxectivo da addenda autorizada hoxe é executar, mediante fórmulas de colaboración, as accións contempladas no programa Internet en el aula para o ano 2008, coa finalidade de deseñar, elaborar e difundir programas e contidos educativos destinados á formación permanente do profesorado de educación infantil, primaria e secundaria, e contribuír así á integración da comunidade educativa na Sociedade da Información.

Correo tv
© 2 0 0 8

Sintonízanos!

a través de R

Combo R y Combo 2:
número 79 del dial
Combo 3 y Combo 1:
canal 11 de VHF (217,25 Mhz)

en ANALÓGICO

REEMISORES	CANALES
O Pedroso	Canal 60 (783.25 Mhz)
Montouto	Canal 44 (655.25 Mhz)
As Cancelas	Canal 55 (743.25 Mhz)
Ames y Brión	Canales 24 y 57

Llama al **981 561 464** (de 9 a 13 y de 15 a 19 h.) y te ayudaremos a sintonizarlo

A REDE E OS MÓBILES, NA SÚA XUSTA MEDIDA

ACHEGAMOS NESTAS PÁXINAS UNHA SERIE DE PROPOSTAS E CONSELLOS PARA QUE OS CATIVOS USEN ESTES E OUTROS RECURSOS TECNOLÓXICOS DE XEITO RESPONSABLE

Existe o día mundial da saúde, o día mundial do traballo, o día mundial para a paz, o día mundial do medio ambiente, o día mundial dos dereitos do consumidor... e unha longa listaxe de días mundiais de ou días internacionais de que se me puxera a enumeralos todos non me chegarían as 32 follas da publicación.

Mais hai un que me chamou especialmente á atención, o Día Europeo por unha Internet máis Segura, celebrado o 12 de febreiro, no que a entidade do Ministerio de Industria, Red.es, deu a coñecer unha serie de recomendacións para empregar o teléfono móbil de xeito responsable por parte dos menores, xa que este ano versaba precisamente sobre iso: o correcto emprego do teléfono móbil.

A través do seu programa para a infancia e as novas tecnoloxías, www.chaval.es, a devandita entidade vén de desenvolver un xogo para que os menores asimilen de xeito divertido unha serie de consellos sobre o emprego responsable do móbil (algo que non lle viña mal a moitos adultos, que máis que móbil teñen unha central de descargas porno coas que se gaban diante dos amigos).

O xogo en cuestión, baseado no Arcade Invaders dos anos 80, está dispoñible na páxina web www.internetseguraenred.es dende o pasado 7 de febreiro e a través del, os usuarios divírtense ao tempo que reciben consellos de cómo empregar o móbil de maneira axeitada.

As recomendacións que os xogadores "captan" en forma de puntos para pasar á seguinte fase divídense en 5 bloques distintos: mobilidade, lecer, gasto, acceso e seguridade. Ó final do xogo, o neno pode visualizar nunha pantalla tódalas recomendacións acadadas durante a partida así como os empregos pouco recomendables do móbil que tivo que destruír para gañar.

Mobilidade

É a calidade do teléfono móbil para achegarnos comunicación e conexión coa xente que nos interesa en cada intre, esteamos onde esteamos. As mensaxes que os menores reciben cada vez que destrúen as bolas adecuadas son do tipo de:

- *Acabas de chamar a un amigo para ir ó cinema.*
- *Chamas ós teus pais para que saiban onde vas estar.*
- *Xusto a tempo! Acabas de lembrar que era o aniversario dunha amiga e de seguido a felicitas.*

A idea é que seguindo estas pautas os menores fagan un uso responsable do teléfono móbil, aproveitando as súas vantaxes sen abusar dos servizos que ofrece.

Lecer

A día de hoxe, case non existe móbil co que non se poida facer fotos, descargar música e imaxes e compartir eses arquivos con outros usuarios. O abuso destes servizos, ademais de engrosar a factura de telefonía (como veremos máis adiante), pode provocarlles adición ós nenos e serios problemas de conduta se se alonga no tempo.

As mensaxes que aparecen no xogo virtual en relación ao lecer son:

- *Ó entrar no colexio, apagaches o teu móbil.*
- *Fixeches fotos do teu grupo de amigos cando estabas de vacacións.*
- *Gravas un vídeo coa túa familia.*
- *Rexeitaches un chat por SMS cun estraño: moi intelixente pola túa parte!.*
- *Ves de recibir spam pero non contestaches nin o reenviaches.*
- *Acabas de compartir a túa canción favorita cun amigo.*

Controlar o gasto

Como dicíamos antes, o sobreuso do teléfono móbil sen necesidade engrosa con moito a factura de telefonía que lles chega ós pais a finais de mes. Isto provoca que moitos opten por retirarlles o móbil aos fillos como castigo. Unha boa opción é facerlles ver que se pode controlar o gasto e convidalos a participar (mediante tarefas sinxelas) no pago da factura ou na recarga da tarxeta.

Red.es recomenda ter coidado perante os servizos de pago que están ó alcance dos máis cativos a través do teléfono móbil. E os consellos que dá a través das bolas do xogo son:

- *Es breve nas conversas polo móbil, ben feito!*
- *Pídeslles permiso aos teus pais para descargar o último videoxogo de moda.*

> "O teléfono móbil danos acceso a moitos contidos que debemos controlar cando os usuarios son nenos".

Acceso a servizos e entretemento

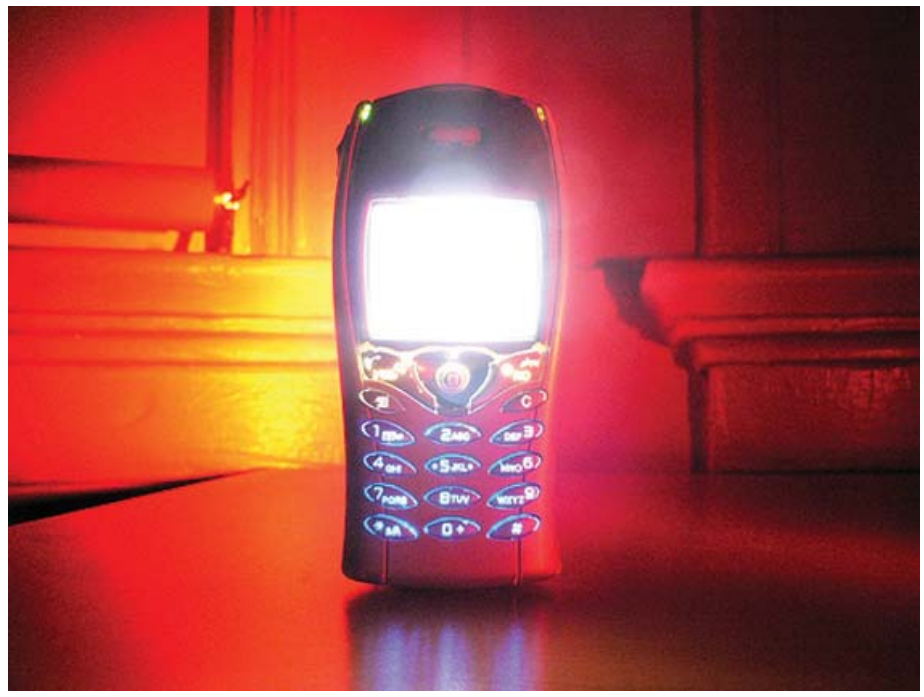
Hoxe en día o teléfono móbil danos acceso a gran cantidade de contidos e información que poden ser de utilidade pero que poden chegar a ser moi negativos se accedemos a eles de xeito indiscriminado, sobre todo cando os usuarios son nenos de corta idade.

As burbullas en forma de consello que se desprenden do xogo de Red.es son:

- *Infórmaste da hora á que comeza a película que queres ver.*
- *Podes ir escoitando música de camiño á escola (non sei ata que punto este pode ser un bo consello, xa que os atropelos de peóns despistados están á orde do día, pero aceptámolo como válido no senso de que é un emprego racional por parte do usuario).*
- *Acabas de enviar unha tarxeta postal que un amigo recibirá na caixa de correo da súa casa.*
- *Dáste de alta nun servizo de alertas para coñecer as novidades sobre o que máis che interesa (sempre e cando non sexa pornografía ou violencia esaxerada e o menor teña o consentimento dos pais, si).*
- *Chamas aos servizos de emerxencia ante unha situación de incendio, accidente, roubo... Moi responsable!*

A comunicación que se volve incomunicativa, capturada do sitio de Trustmeiamnotageek

Movil Invaders, o xogo en liña posto en marcha por Red.es



O móbil está ben, sempre que non acapare as nosas vidas, imaxe vista no sitio de Herby_fr.

Seguridade

O móbil pode ser causa de sinistros e altercados en moitas ocasións. Para evitar estes males, os expertos recomendan no xogo que os menores empresten atención. As burbullas con premio indican:

• *Vas na bici ou en monopatín e sabes que non é o intre de chamar nin de mandar SMSs (tamén válido para os maiores que conducen vehículos e motocicletas).*

• *Deixas de xogar co teu móbil porque na rúa has de estar atento aos coches.*

• *Non levas o móbil á vista. Xenial! Así podes prever que cho rouben. (Isto último era o que lle facía falta a algún adulto que ten no móbil unha prolongación do seu brazo dereito).*

• *Os teus pais acaban de agasallarte cun novo móbil e levas o antigo a un punto de reciclaxe.*

En canto aos usos pouco axeitados do terminal que os xogadores deben destruír para pasar á seguinte fase, tamén están divididos en 4 fases que resumen os principais malos hábitos no emprego deste dispositivo que, tanto nenos como adultos, adoitamos a ter.

Son os seguintes:

Lecer

• *Estás nun lugar "silencioso": Shhhh... baixa o volume do teu móbil se están nun cinema, unha biblioteca, un teatro... para non amolar.*

• *Das o teu número a un descoñecido: nunca o fagas! O teu número só o deben saber os teus amigos e familiares. (-ves Marta?)*

• *Ves de contestar a un número oculto: cando non sabes o que te podes atopar, mellor non contestar. (No meu caso adoitan ser comerciais dunha caixa de aforros, téñoo comprobado: admítoo).*

• *Pasas o vídeo dunha agresión: trata ós demais como che gustaría que te tratasen a ti. (Sobra dicir que non só gravalo e pasalo está mal, agredir sen gravar tamén!).*

• *Les un correo spam: non é máis que correo lixo e pode traer problemas.*

• *Faslles unha foto a uns policías: non é por timidez, pero ninguén debe coñecer a súa identidade. Son como super heroes sen carauta (xa será menos...).*

Controlar o gasto

Red.es recomenda ter coidado ante os servizos de pago que están ó alcance da man dos menores a través do móbil. A burbulla do xogo di:

• *Levas unha hora falando: tes que controlar o gasto para que os teus pais confíen en ti.*

Acceso a servizos e entretemento

As burbullas pertencentes a esta área indican:

• *Ves de recibir un contido ilegal: todo o que atente contra a dignidade da persoa ha de denunciarse. Dillo aos teus pais.*

• *Chamada de emerxencia falsa. Non é unha sinxela brincadeira. Pois pos vidas en perigo.*

Seguridade

As advertencias neste senso que aparecen ó eliminar as burbullas "malas" son:

• *Estás empregando o móbil mentres vas na bici ou no monopatín: cando vas conducindo que nada te distraia, é perigoso (para ti e para os demais viandantes).*

• *Vas cruzar a rúa mentres xogas co móbil: se non estás atento aos coches pódenche dar un susto (no mellor dos casos, no peor, o susto pódeno levar teus pais).*

• *Levas o móbil asomándose no teu peto: coidado, ou pode ser que cho rouben.*

• *Tiras o teu vello móbil ó lixo: é importante que o leves a un punto de reciclaxe.*

Tanto os usos axeitados como os non recomendados contan para gañar a partida. Dando conta deles, os cativos poden diferenciar entre o que está ben e o que está mal á hora de facer bo emprego da telefonía móbil. Mais por moitos xogos e webs que se creen, os pais cumpren un papel fundamental á hora de educar aos nenos no uso das novas tecnoloxías. O Día Europeo por Unha Internet máis Segura foi importante neste senso. Con todo, nunca abonda cando se fala de educación dos menores, sobre todo se temos en conta que serán os adultos do mañá, que non apagarán o móbil no cinema, non se despegarán do dispositivo nin para xantar e aproveitarán o camiño de volta á casa para falar por teléfono con ese amigo que hai anos que non ve.

Móbiles e máis móbiles, vistos no sitio de JulianHt en Flickr

A web chaval.es

O Día da Internet Segura celébrase cada ano no mes de febreiro e é unha oportunidade para dedicar algo de tempo no colexio á sensibilización polo uso racional da Rede. Cun aquel de responsabilidade podemos tirar cada vez máis partido a este novo medio e dende Chaval.es achegan claves para chamar, enviar mensaxes, facer e intercambiar fotos e vídeos de xeito seguro e responsable co teléfono móbil. Na web aprréndenlles ós cativos a comunicarse cos amigos e familiares e mandarlles SMS e MMS que sexan útiles e non coma un xoguete máis.

Hogos virtuais, test de cómo empregar o móbil, divertidas aplicacións e outras ferramentas fan desta web unha boa aplicación que educa á vez que achega divertimento, xa que, como ben din, "educar ás nenas e nenos non é tarefa doada e cando se trata de materias coas que os propios pais e educadores non están familiarizados resulta aínda máis complicado".

Neste senso, Chaval.es dá resposta a algunhas das preguntas máis frecuentes que lles poden xurdir ós proxenitores no emprego das novas tecnoloxías e que son a clave dun emprego responsable de Internet e as novas tecnoloxías por parte de todos.

RECURSOS PARA NON CAER NO *MONO* TECNOLÓXICO

A editorial Nova Galicia (www.novagalicia.com) estivo os días pasados presentando as súas novidades en Compostela (no Club Internacional de Prensa), e case todas elas comparten o mesmo alicerce: a preocupación polos males actuais da sociedade e a vontade de achegar algunha que outra resposta.

A EDITORIAL NOVA GALICIA PRESENTOU OS DÍAS PASADOS UNHA SERIE DE NOVIDADES EDITORIAIS ENCAMIÑADAS A FACER MÁIS SAUDABLE O ACCESO DOS RAPACES E RAPAZAS Á SOCIEDADE DA INFORMACIÓN

Non en van, os novos títulos forman parten dunha serie, polo que é razoable que haxa unha raizame común. A serie chámase Saber para Vivir, e dentro da colección trátanse temas que tocan de preto a esta revista, como por exemplo a adicción ás novas tecnoloxías ou o uniformismo cultural por causa da globalización, que son, digámolo así, o reverso negativo desta cousa na que estamos enleados e que se vén chamando *"Sociedade do Coñecemento"*.

Presentación pública da colección Nova Galicia

"A colección de Nova Galicia complétase con volumes sobre a sexualidade, a autoestima, o consumismo ou as emocións, entre outros".

O caso é que o catálogo, coordinado e dirixido por Elisardo Becoña, vai encamiñado principalmente ás principais vítimas en potencia dos males devanditos, amais de outros como a violencia escolar ou as drogas: os mozos e as mozas. Os libros, que segundo apuntou Nova Galicia van desprovistos de todo aquilo que poda ser un atranco na comunicación directa co lector, son breves (52 páxinas) e directos. Dentro da serie, sinalar que o de A Globalización foi elaborado por Elisardo Becoña (catedrático de Psicoloxía Clínica na USC) e por José Manuel Vázquez (catedrático de Prehistoria na USC), tocando cuestións como a evolución na historia do transmisión do coñecemento (da imprenta ós ordenadores) ou os aspectos positivos e negativos do proceso globalizador.

Polo que respecta ó volume Adicción ás Novas Tecnoloxías, sinalar que vai dirixido a achegar respostas ó problema dun emprego excesivo das ferramentas dixitais, cuestión que desencadea xeralmente un desleixo pola vida escolar ou familiar, unha arela de consumismo ou mesmo (de xeito paradoxal) un illamento comunicativo, ó priorizar de xeito unánime todo o que poida vir polo dixital no canto do que chega a través das canles tradicionais (por exemplo: nenos e nenas pechados nas súas habitacións co chat sen buscar máis contacto cos demais ca ese, ou conversas orais interrompidas por unha chamada de teléfono móbil que non ten porqué ser máis importante có que se está a falar, etc.).

A devandita colección de Nova Galicia complétase con volumes sobre a sexualidade, a autoestima, o consumismo ou as emocións, entre outros.

Pasando tempo de máis na Rede, visto no caderno de Paradigm-4 en Flickr.

Presentación do catálogo na páxina web da editorial

Sen dúbida móbiles de máis, vistos no caderno de Keng en Flickr

TREBELLOS TECNOLÓXICOS

DOUS NOVOS ORDENADORES ULTRAPORTÁTILES DE GIGABYTE

O Fabricante Gigabyte aproveitou o CeBIT para presentar novos ordenadores ultraportátiles, os modelos M528 e M700, que destacan polo seu elegante deseño.

O UMPC M700 incorpora un procesador VIA C7-M a 1,2 GHz, unha pantalla táctil LCD de 7 polgadas cunha resolución de 1.024 x 600 píxeles, 2 Gb de memoria RAM e un disco duro de 40 ou 60 Gb de capacidade. Amais, Funciona co sistema operativo Windows Vista Home Premium e o seu peso é de só 0,68 quilogramos.

O UMPC M528 inclúe pola súa banda un procesador Intel Centrino Atom a 800 MHz, unha pantalla táctil LCD de 4,8 polgadas cunha resolución de 800 x 480 píxeles, 512 Mb de RAM, disco SSD de 4 Gb, cámara integrada de 1,3 Mpíxeles, teclado QWERTY completo, conectividade HSDPA e receptor GPS. O sistema operativo deste equipo será Linux e só pesa 0,34 quilogramos.

ANTENA USB PARA TRIPLICAR A COBERTURA WI-FI

Corpo da información. A tipografía elixida para este texto é a Moondog Fifteen, a 8 puntos de tamaño e 10 puntos de interliñado. O corpo do texto axústase a ámbolos dous lados. Cores recomendadas: "orange" para o título da información e negro para a información.. A principal característica do estilo é a de fixar un salto inial de 3 milímetros na primeira liña de cadanseu parágrafo. O texto percorre unha ou dúas columnas aliñadas pola esquerda e a dereita. O desprazamento dos parágrafos, imaxes e titulares é a principal característica desta páxina: un xogo de letras en movemento.

Fixar un salto inial de 3 milímetros na primeira liña de cadanseu parágrafo. O texto percorre unha ou dúas columnas aliñadas pola esquerda e a dereita. O desprazamento dos parágrafos, xogo de letras en movemento.

UN LECTOR DE TARXETAS SIM PERMITE RECUPERAR MENSAXES SMS BORRADAS

Os expertos en seguridade informática advirten que cando borramos un ficheiro do noso ordenador normalmente queda un rastro de xeito que se podería recuperar (por motivos de espionaxe) pero agora nos advirten de que algo semellante acontece coas mensaxes SMS que escribimos e recibimos no móbil grazas a un lector de tarxetas SIM que se vende na Internet a 149 dólares (98,98 euros).

O Cell Phone SIM Card Spy é un dispositivo USB no que se introduce unha tarxeta SIM para copiar os contactos telefónicos ó PC, buscar textos borrados, amosar os 10 últimos números marcados, copiar datos dunha tarxeta SIM a outra, editar a información da SIM dende o ordenador, facer copias de seguridade dos datos en tarxetas SIM e mesmo programar a SIM para que sólo permite chamar a números autorizados previamente (ideal para controlar o uso de cativos ou empregados).

Nun principio se entende que este tipo de trebello ten aplicacións moi útiles coma copiar a información da nosa tarxeta SIM a outra cando cambiamos de operadora, pero o uso forense é o máis característico, sendo o único dispositivo no mercado que asegura permitir a recuperación de mensaxes e números telefónicos borrados.

DISCO DURO WI-FI DE 1 TB DE CAPACIDADE

Para atender a demanda de grande almacenamento para pequenas empresas e fogares, Freecom conta cunha gama de unidades externas moi robustas que incorporan grande conectividade, como o DataTank Gateway WLAN que inclúe dentro da súa resistente carcasa de aluminio 2 discos duros SATA de 500 Gb accesibles a través de USB, FireWire, Ethernet e Wi-Fi, polo que permiten que os ficheiros almacenados nos mesmos estean moi accesibles.

Este disco duro mide 20 x 9,6 x 12,4 centímetros, pesa preto de 3 quilogramos e pode funcionar en modo RAID 0 (de xeito que funciona coma un único disco de 1 Tb de capacidade) ou RAID 1 (facendo espello do disco principal para garantir a integridade dos datos a costa de reducir o almacenamento á metade). A información tamén está accesible a través de navegador web e FTP, o que fai doado chegar ós ficheiros de xeito remoto.

Podemos asegurar que este disco duro é todo un exemplo de integración tecnolóxica, pois xunta nun único dispositivo un disco duro, servidor de ficheiros, servidor de páxinas web, servidor para copias de seguridade, servidor de FTP, router de rede, servidor de impresoras USB, servidor de ficheiros multimedia, servidor USB (para compartir discos USB) e devasa (Firewall). Tamén existe a posibilidade de empregar o disco duro para descargar ficheiros da rede BitTorrent sen empregar o ordenador. O prezo desta unidade é de 579 euros, aínda que tamén existe unha versión de 2 Tb a 1.132 euros.

AS DÚAS *VIDAS* DE A VOZ DE VILALBA

25 anos despois da súa estrea en papel, volve (agora na Rede) o xornal posto en marcha por Moncho e Mario Paz e Paulo Naseiro

A Rede pode ser moitas cousas, unha parte delas nunca antes vistas, pero tamén pode adoptar en ocasións a feitura dun papel vello. Ou mellor aínda: a feitura dun papel vello recuperado e posto ó día. Algo disto -dun labor de rehabilitación histórica- hai no novo proxecto web galego do que imos falar: www.avozdevilalba.com.Trátase dun espazo que, como indica o seu nome, vai encamiñado a ofrecer información en liña e para o mundo sobre a vila chairega e a continuar no dixital a liña deixada polo xornal en papel *A Voz de Vilalba* entre os anos 1983 e 1986.

O caso é que se trata dunha refundación, coincidindo co 25 aniversario da súa saída en formato tradicional de mans de tres rapaces da dita localidade, e coincidindo amais co xurdimento de El Eco de Villalba, o primeiro xornal da vila fundado en 1908 por Manuel Mato Vizoso. Segundo indican agora os tres responsables das dúas vidas de A Voz de Vilalba (Moncho Paz –con quen tivemos ocasión de falar- e máis Paulo Naseiro e Mario Paz), a publicación pode consultarse a maiores con feitura de blog e, ó longo de 2008, de novo en formato tradicional, nun número en papel que contará con entrevistas a destacados veciños da localidade e con artigos de opinión e novas de actualidade.

Volvendo á www.avozdevilalba.com, dicir que un dos seus obxectivo principais vai ser o de axudar á normalización do emprego das redes na comarca de onde xorde. Ó mesmo tempo, segue a liña dos xornais en papel cos que medramos, pero tentando tirar partido de novos recursos tecnolóxicos. Ou sexa, facendo o posible para que a recuperación non se limite á fachada. Así, inclúe foros sobre Vilalba e toda Galiza, posibilidade de deixar comentarios sobre o que se publica ou ligazóns activas e actualizadas a outros medios galegos.

Pero deixemos agora que sexa o propio Moncho Paz, membro do equipo que puxo en marcha a edición orixinal, o que nos fale polo miúdo dos porqués desta iniciativa. Ó seu xuízo, non só se recupera así un proxecto xornalístico, senón tamén unha experiencia que marcou tres vidas. As de tres rapaces novos coa arela de comunicar.

A VOZ DE VILALBA
INFORMATICA

Portada do número 25

-Como xurdiu isto de recuperar o voso xornal botando man agora das novas tecnoloxías? Sodes amigos dende aquela e mantedes o contacto? Estades os tres vinculados aínda á comunicación?

-O ano pasado publicouse a edición facsimilar de toda a colección de A Voz de Vilalba (1983-1986), nunha iniciativa conxunta da Universidad Rey Juan Carlos de Madrid (URJC) e do Instituto de Estudos Chairegos (IESCHA) de Vilalba. Pero dende xa hai algún tempo levabamos dándolle voltas á necesidade de facer algo coincidindo co 25 aniversario da publicación, e decidimos que unha web podería ser boa idea, entre outras cousas, polo simbolismo que representa o feito de que *A Voz de Vilalba* –en 1983– imprimíase nunha vella multicopista, daquelas coñecidas como vietnamitas, que se empregaban na clandestinidade durante o franquismo; o contrapunto no tempo está no emprego actual das novas tecnoloxías e as posibilidades que ofrece Internet, se tivésemos estes medios daquela faríamos marabillas. O outro motivo que nos impulsou a sacar este proxecto agora é o centenario de El Eco de Villalba, xornal fundado en 1908 por Manuel Mato Vizoso e José Novo Pardo, do que precisamente o IESCHA está a preparar unha edición facsimilar. Vilalba sempre tivo unha grande tradición xornalística, a proba é que ao longo do primeiro terzo do século XX -entre 1908 e 1932- xurdiron 18 cabeceiras.

Sempre dicimos que a experiencia de A Voz de Vilalba marcou definitivamente as nosas vidas. Creou entre nós unha complicidade que se mantivo co tempo; en troques de falar, moitas veces cunha simple ollada de esguello xa sabemos o que pensa o outro. Seguimos a ser moi bos amigos e participamos uns nos proxectos dos outros.

-Considerades que as vilas galegas en xeral están faltas de información local? E de que tipo?

-As novas que máis interesan son as que afectan á nosa vida cotiá (proximidade da información). Nos últimos anos déronse moitos pasos que favorecen a información local, fundamentalmente nos medios audiovisuais (radio e TV); tamén a través de proxectos como o de Vilas Dixitais e das páxinas web dos concellos, aínda que estas últimas están máis orientadas ao turismo e a destacar a singularidade das comarcas dende unha visión basicamente costumista. En xeral, coido que se bota en falla prensa local de calidade e tamén prensa local en Internet. Unha prensa moderna, crítica (construtiva) e que axude a mellorar a información que reciben os cidadáns.

Neste senso, consideramos que a nosa iniciativa é innovadora e pretendemos que sexa o comezo dun novo proxecto, do que agardamos recibir colaboración, tanto da Administración Pública como de particulares.

-Podería un xornal en liña sobre unha localidade en concreto espertar o interese dos veciños polas novas tecnoloxías? É este un dos vosos obxectivos, normalizar o emprego das novas canles?

-Proxectos como Cidades Dixitais son os que contribúen de verdade a achegar as novas tecnoloxías aos cidadáns; en concreto Vilalba e As Pontes integráronse no mesmo a través do programa Vilas Dixitais. Somos conscientes que o uso de Internet na zona incrementouse considerablemente nos últimos tres anos; por iso decidimos que estabamos no momento adecuado, ademais de coincidir co 25 aniversario da saída de A Voz de Vilalba en formato papel e os 100 anos da fundación de El Eco de Villalba. Poren, podemos dicir que unha das nosas intencións é aportar o noso grao de area para favorecer a normalización das novas canles na Terra Chá; pero tamén queremos exportar o produto como unha iniciativa innovadora, que sirva de exemplo a seguir en outras localidades galegas.

-Creo que a vosa idea non é precisamente facer o mesmo na Rede que faciades en papel. Sabemos que non é así pero queremos que nolo contedes vós. Cal era a vosa idea coa Internet entre mans?

-A versión dixital de A Voz de Vilalba pretende ser unha plataforma para dar a coñecer a actualidade local na rede, un foro de opinión e unha xanela aberta a todos os que queiran colaborar connosco na recuperación da nosa cultura e da nosa memoria histórica.

A Voz sempre foi un medio pensado para todos os públicos. Xa o dicíamos na nosa cabeceira en papel, "xornal ao servizo do pobo". Empregando os termos de MacLuhan, pretendemos crear unha especie de "*aldea global*".

-Que nos vai deparar A Voz de Vilalba no futuro? Cara a onde queredes chegar?

-Queremos ser un medio local de referencia en Internet, un exemplo a seguir en outras localidades galegas. Apostamos pola liberdade de información e opinión, que non é doado nun tempo no que a prensa está moi mediatizada por intereses económicos e políticos. E para iso solicitamos a colaboración de todos.

la voz de vilalba
TIRAL

A portada do número 3 de La Voz de Vilalba, editado no verán de 1983

-Fálanos brevemente dese número en papel especial que tendes preparado lanzar este ano. Sería un complemento á web, botando man dos contidos dela, ou sería independente?

-Será totalmente independente da web, un número especial conmemorativo. Sairá á rúa o domingo 29 de xuño de 2008, a data exacta do 25 aniversario de A Voz de Vilalba e nel terán cabida opinións de coñecidos vilalbeses, informacións sobre temas de actualidade, polémicas, reportaxes e algunha que outra sorpresa.

Mario Paz, Moncho Paz e Paulo Naseiro nunha imaxe recente.

CALL OF DUTY 4 (MODERN WARFARE): SE LEVA RPG... É DOS MALOS.

Preséntase esta cuarta edición do clásico **Call of Duty** (A chamada do deber) como a experiencia máis real até o de agora en xogos de acción. Neste caso, xogos de guerra (coma o clásico de Mathew Brotherick). Moi axeitadamente, os responsables fan un mutis polo foro na cuestión de seguir pola fronte da Segunda Guerra Mundial. Abandonan a trama para adestrarse nesta nova etapa de terrorismo internacional. E fano pola porta grande.

Despois do bo sabor de boca que nos deixaron a todos con cada unha das aventuras nas que se meteron, a xente de Activision (si, a mesma do Guitar Hero!) decidiron botar o resto nesta edición do COD4.

Aviso a navegantes: Ollo cos requirimentos do sistema, que non son moco de pavo (ou "perú", que dirían en Portugal). Eu mesmo tiven que facerme cunha Envidia da serie 8600 para poder xogar máis ou menos dignamente (Envexa, eh? ?

As bolsas do mareo están debaixo do asento. Dixen.

Imos ó caso.

O xogo individual é cuase unha aventura gráfica na que terás que encarnar a dous soldados das forzas internacionais en Oriente Medio e Europa do Leste. UN membro das sempre benvidas SAS británicas e un aguerrido marine das forzas de terra norteamericanas. Hu ha!.

A trama fala dunha ameaza á seguridade mundial por parte dun líder descontento polo devir dos acontecementos a nivel global (sóavos?). Para deixar claro quen é o malo neste caso, na primeira secuencia a violencia é explícita: golpe de estado, asasinato dun presidente (que verás en primeira persoa), fusilamentos, etc ...

E despois ves ti. O xogo é un first person shooter. Un shooter en primeira persoa e en tres dimensións ambientado á perfección. Cun respecto e unha fidelidade espectaculares nos movementos e nos escenarios. Cómpre salientar especialmente os efectos climáticos e as luces dos diferentes escenarios (a diferentes horas) que vas ir atopando ó longo da aventura.

Non paga a pena que me estenda na descrición da realidade que destila cada unha das pantallas. Remítome ás fotos (que son fotogramas reais do mesmo xogo) é os vídeos se os podes descargar en Internet. Sinxelamente é iso: a experiencia máis achegada a realidade que tes á túa disposición neste intre.

As misións son moi interesantes. O número de armas a empregar é moi amplo: dende as típicas MP5 até a excelente e inconfundible AK47 e a súa adaptación sniper "Dragunov", pasando pola impresionante Barret de Calibre 50.

Tamén merece atención especial a aparición en escena dun AC130 Spectre, un avión de apoio próximo cargado de agasallos para o publico asistente á festa. Agasallos de 20, 40 e 105 mm que poderemos entregar ó noso antollo durante unha parte da aventura que revivirá os momentos Youtube AC130 Footage máis interesantes dos últimos tempos.

> "O xogo existe para case todas as plataformas do mercado mais esixe moito no apartado gráfico"

Tamén cómpre salientar unha recreación moi realista dos restos dunha cidade de 500.000 habitantes abandonada a toda mecha polas xentes que alí vivían. Chernobil, creo que lin que se chamaba no cartaz da entrada.

Resumindo. O xogo existe para todas as plataformas do mercado (ou case). Esixe moito no apartado gráfico, pero, en troques, ofrece unha experiencia única e polo de agora irrepetible. E todo (dependendo da plataforma que uses) polo módico prezo de sempre (de 50 a 90 euriños, adependendo do soporte).

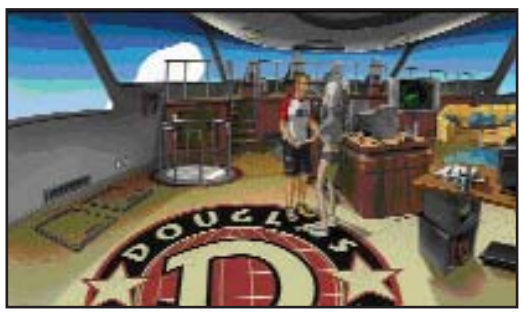
Ah. É tamén conta cun modo en liña que aínda non tiven a oportunidade de probar. Mais as lagañas do meu compañeiro Marcos garanten cambras no dedo índice a todo aquel que teña a afouteza para asomarse a este novo xeito de entender os xogos.

Por favor. Quero unha expansión xa!. Dixen.

Santa Claus ven este ano co seu novo transporte. Iepa!.

Coa colaboración cultural de: El Corte Inglés

WII: RUNAWAY 2 ESTÁ LISTO PARA A PLATAFORMA BRANCA DE NINTENDO



As boas noticias chegan a moreas para os adictos ó movemento. Neste caso son os responsables da saga de aventuras gráficas Runaway os que se queren sumar a febre da Wii.

A segunda das partes da devandita serie (recomendamos que probedes a primeira parte para PC) está sendo rematada xa para este soporte despois de coñecer versións en PC e Nintendo DS.

Lembrar a toda a parroquia que estamos diante dunha das aventuras gráficas con máis xeito dos últimos tempos. Un prodixio de bo gusto en gráficos, moi longa e cun humor que nos traerá á memoria vellos tempos de tentáculos e piratas postos de grog.

Para os que non deades agardado por esta estrea comentarvos que nos andeis das vosas tendas de videoxogos está disponible a versión de PC distribuída por Interactive e que inclúe de boa fe (de balde) a primeira parte deste xogo (nunca está de máis).

BUZZ! TERÁ VERSIÓN PARA PSP

A saga de xogos de preguntas *Buzz!* vai facerse portátil, e este verán contará cunha versión para PSP na que incluirá máis de 5.000 preguntas de temas coma música, deportes, natureza, cine ou ciencia, completadas por máis de 1.000 fotografías e vídeos cos que xogar.

O xogo contará con 6 quendas e procurará traducir á consola portátil a dinámica de xogo da versión doméstica, aínda que todo apunta a que deberán suplir a falta de múltiples controladores de xogo facendo circular a PSP entre os distintos xogadores.

Buzz! tamén permite un modo de xogo para un único xogador, que presentará 15 desafíos diferentes para comprobar os coñecementos do usuario.

GUITAR HERO: AEROSMITH ANUNCIADO PARA O MES DE XUÑO

A saga de videoxogos Guitar Hero chegará á súa 5ª entrega da man do grupo musical integrado por Steve Tyler, Joe Perry, Brad Whitford, Tom Hamilton e Joey Kramer, que terán así o seu propio videoxogo dentro deste xénero musical que permite que os seguidores dunha das bandas de rock máis importantes dos EE.UU. repasen os seus grandes éxitos.

Guitar Hero: Aerosmith sairá no mes de xuño e xa se pode reservar en varias tendas en liña norteamericanas. Para celebrar o Futuro xogo, os usuarios de Guitar Hero III puideron descargar de balde o tema Dream On entre os días 16 e 18 de febreiro.

Os xogos de Guitar Hero normalmente inclúen unha selección de temas de distintos grupos, pero a variedade de temas de Aerosmith, que van dende a balada Don't Want to Miss A Thing ata a cañeira Love in an Elevator, permitirán que os usuarios non se aburran aínda que non sexan os máis fieis seguidores da banda que vendeu máis de 150 millóns de discos en todo o mundo.

"O xogo sairá no mes de xuño e xa se pode reservar en tendas en liña norteamericanas"

Neversoft desenvolverá as versións de Xbox 360 e PS3 do xogo, Vicarious Visions traballará na versión para Nintendo Wii e Budcat Fará o propio coa entrega para PS2.

O WII FIT CHEGARÁ A ESPAÑA EN ABRIL

Nintendo anunciou que o xogo Wii Fit e a Balance Board (ou Táboa de Equilibrio) chegarán a Europa o vindeiro 25 de abril, mentres que nos EE.UU. deberán agardar ó 19 de maio.

O sistema de xogo para a Wii vendeu 1,4 millóns de copias no Xapón dende o seu lanzamento o pasado 1 de decembro, e agora promete espallarse por todo o mundo convertendo á consola de Nintendo en toda unha plataforma para a práctica de aeróbic, ioga, tonificación muscular e xogos de equilibrio.

XOGOS_

O NOVO XOGO DE STAR WARS PERMITIRÁ UTILIZAR A DARTH VADER DURANTE O SEU PRIMEIRO NIVEL

A revista Vanity Fair, nunha reportaxe sobre LucasArts adiántanos que no videoxogo Star Wars: The Force Unleashed se poderá manexar a Darth Vader no primeiro nivel consistente a unha caza de jedis no planeta Kashayyyk, aínda que no resto do xogo se controlará ó seu aprendiz, que será o protagonista do xogo.

Os creadores deste novo título decidiron dar a oportunidade de manexar a un dos personaxes máis populares da saga cinematográfica de George Lucas para satisfacer ós moitos seguidores do Señor de Sith máis carismático.

Durante a primeira fase do xogo poderase utilizar a Vader para enfrontarse a diversidade de wookies facendo uso dos distintos poderes que achega a Forza.

SUPER MARIO BROS BRAWL SUPERA O MILLON DE COPIAS VENDIDAS NO XAPÓN

O xogo Super Smash Bros Brawl está a cubrir tódalas expectativas no Xapón, vendendo xa 1,08 millóns de copias en só 11 días, converténdose no xogo para Nintendo Wii que supera máis rápido o millón de unidades vendidas.

Os outros títulos máis vendidos para a consola de Nintendo, Wii Fit e Wii Sports tardaran 7 e 11 semanas respectivamente en vender o seu primeiro millón de copias no Xapón, polo que os resultados do novo título de Mario son realmente abraiantes.

O agardado xogo venderase en EE.UU. a partires do 9 de marzo, mentres que en España non se agarda a súa comercialización ata o 6 de xuño.

GOD OF WAR SAIRÁ PARA PSP O 26 DE MARZO

O agardado God of War: Chains of Olympus para PSP rematou o seu desenvolvemento, o que permitirá que se poña en venda o vindeiro 4 de marzo nos EE.UU. (o 26 de marzo en España), o que será unha boa nova para os seguidores de Kratos que posúan unha consola portátil de Sony.

Para confirmar a inminencia do xogo xa estrean un póster promocional do mesmo, e están a preparar un anuncio televisivo, do que se encarga a compañía Animal Logic, responsable dos efectos especiais da película 300.

O impresionante aspecto deste xogo, e o feito de que God of War III sexa un título exclusivo para PS3 iniciou rumores sobre o posible lanzamento dunha adaptación do xogo de PSP para a PS2, consola que aínda conserva un bo nivel de vendas, aínda que Sony non confirmou nada ó respecto.

DISNEY INTERACTIVE ANUNCIA O SEU PROPIO ROCK BAND PARA AS CONSOLAS DE NINTENDO

Disney Interactive anunciou que vai lanzar un xogo musical para Nintendo Wii e DS, Ultimate Band, que segue a estela de Guitar Hero e Rock Band, aínda que non empregará periféricos adicionais, de xeito que na Wii se manexará co Wiimando e o Nunchuk, mentre sque na DS tirará proveito da súa pantalla táctil. Será así un xogo menos realista que os seus predecesores, aínda que resultará máis económico.

O xogo incluirá un amplo repertorio de temas que irán dende os anos 60 ata a actualidade, e no caso da versión para DS incluso permitirá que os usuarios compoñan os seus propios temas aplicando distintos efectos de mestura.

Ultimate Band non se limitará á guitarra eléctrica, senón que tamén nos permitirá emular o uso da batería, o baixo ou tomar o papel do vocalista. Amais, os personaxes que dar forma ós compoñentes do grupo musical virtual serán personalizables.

O lanzamento deste novo título está proxectado para o vindeiro Nadal.

Coa colaboración cultural de: El Corte Inglés

QUAKE III REXURDIRÁ COMA XOGO VÍA WEB

Hai pouco máis de 8 anos Quake III era un dos xogos de acción en primeira persoa máis populares, e agora están a converter tal desenvolvemento en Quake Live, que será un título multixogador que funcionará directamente dende os navegadores de Internet e que estará patrocinado por anuncios grazas a un acordo con IGA Wordwide.

O novo xogo estará accesible en exclusiva a través da súa páxina web (http://www.quakelive.com/), permitindo tamén relacionarnos cos nosos amigos e participar en eventos e competicións, así como conformar clans.

Ata o momento non se determinou a data de lanzamento do novo título, pero xa está aberta a inscrición na súa fase de probas.

PREPARAN UN CLON DE METAL SLUG PARA NINTENDO DS

Os clásicos shooters en 2 dimensións que tanto éxito tiñan nos salóns recreativos parecen uns compeltos esquecidos no sector dos videoxogos, o que pretende corrixir 07 Commando: Steel Disaster, que é un clon chinés da saga de Metal Slug, que chegará para a Nintendo DS desenvolvido por Mana Software.

O xogo vense desenvolvendo dende 2006, e finalmente chegará ó mercado este ano, rememorando cuns gráficos excelentes, unha boa música e unha animación bastante coidada o que eran estes títulos consistentes en destruír ós inimigos que atopamos no noso camiño, entre os que habería que destacar os xefes que aparecen ó final de cada fase (inimigos de grande tamaño que supoñen todo un reto para o xogador).

COMMANDO
STEEL DISASTER

EA FARÁ UN VIDEOXOGO DE G.I. JOE

No verán de 2009 a Paramount estreará unha película de animación baseada na franquicia de xoguetes de Hasbro G.I. Joe, que virá acompañada cun videoxogo baseado na mesma desenvolvido por Electronic Arts. Sumarase así ós moitos produtos inspirados na colección de figuras de acción, coma comics, series de televisión e varios videoxogos.

Baixo o mesmo acordo EA tamén está a traballar na adaptación electrónica de xogos coma o Scrabble, o Monopoly ou o Trivial Pursuit.

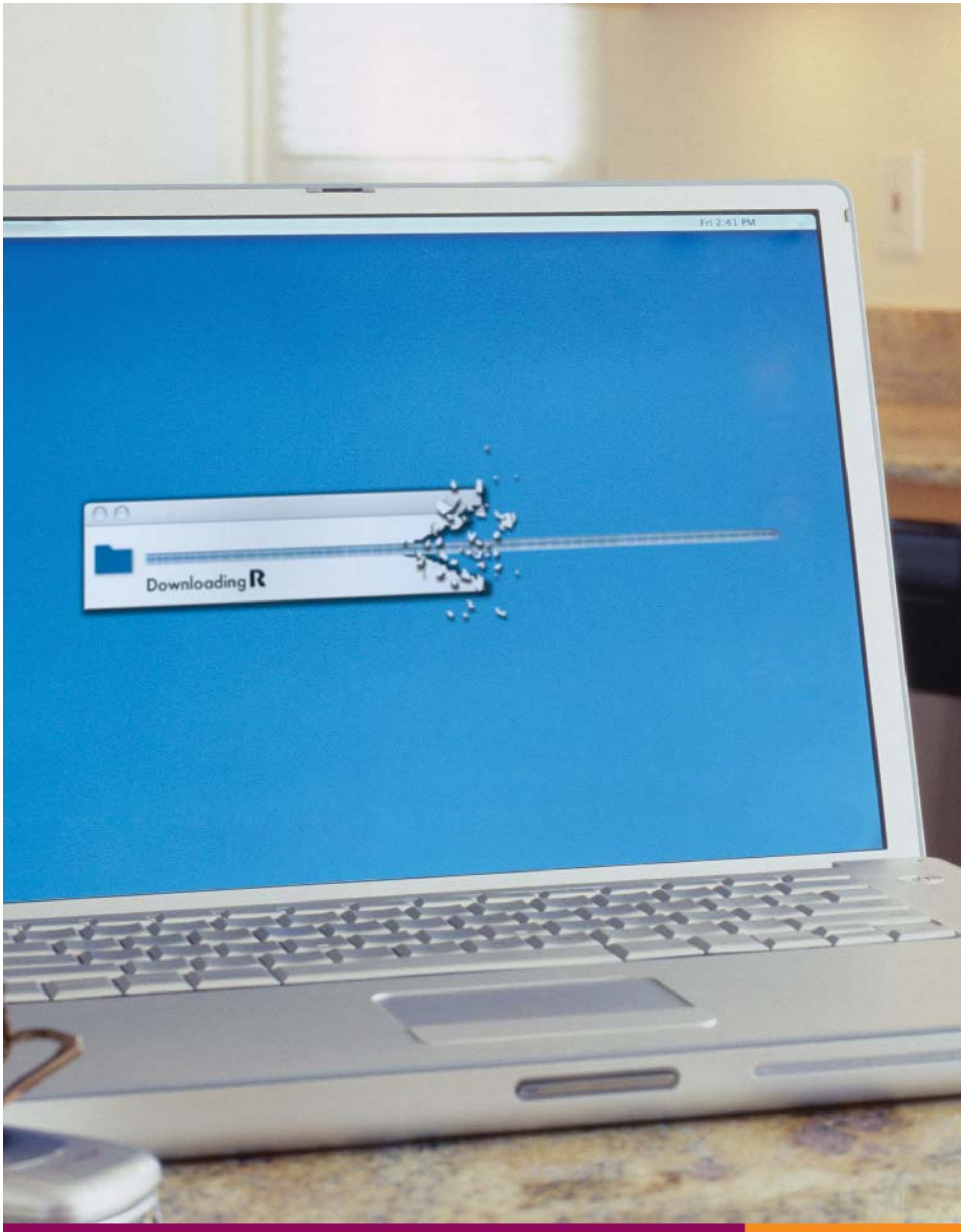
AUDIOSURF ARRASA NA PLATAFORMA DE VENDA DE XOGOS STEAM

En xaneiro falamos do xogo Audiosurf coma un exemplo de orixinalidade ó mesturar unha interface como a de Wipeout e unha dinámica de xogo que parece unha mestura entre Guitar Hero e Columns. Agora temos que destacar que este título de programadores independentes é xa líder na plataforma de venda de xogos en descarga Steam, tanto en número de unidades vendidas coma en ingresos económicos superando a títulos coma Portal ou Counter-Strike: Source.

Audiosurf demostra así que non é preciso realizar investimentos millonarios para facer un videoxogo de éxito. Amais, o xogo se vende a un prezo moi popular (9,95 dólares) e non limita os temas musicais incorporables no xogo (coma outros títulso musicais) e permite empregar calquera tema en MP3, M4A, WMA, OGG ou en CD, incluíndo de balde a banda sonora orixinal de The Orange Box.

.

Coa colaboración cultural de: El Corte Inglés



internet a demasiada velocidade

internet de alta velocidade por fibra óptica, con conexión permanente e tarifa plana, sen límite de tempo nin descarga dende só **12 € ao mes**

instalación e mantemento no teu domicilio
e agora fala cos teus móbiles **R** a 0 cent

dentro do territorio nacional, resto segundo tarifas vixentes, establecemento 15 cent (17,40 IVE Inc.)

infórmate gratis no
1445
mundo-R.com

HIPOTECA SOLUCIÓNS

CONSTRÚE
A TÚA PROPIA HIPOTECA

Unha solución a túa medida.

* Diferencial de partida 0,60% que se pode reducir contratando determinados produtos que xeran bonificación no diferencial, podendo chegar a alcanzarse Euribor + 0,25%. Caixa Galicia reserva a facultade de modificar calquera tipo en función das condicións crediticias do cliente.

(Produtos que bonifican un 0,05% sobre o diferencial de partida. Domiciliación de nóminas ou Seguros Sociais (produto chave, necesario para seguir acumulando bonificacións). Conta Solución Cl Activa, Seguro Vivenda Caixa Combinado PRIMA ÚNICA 10 anos (Mín. cobertura 100% principal), Seguro Multirisco do fogar, Seguro Protección de Pagamentos, Facturación anual tarxeta/crédito >=3.000€, cobertura de tipos.

Produtos que bonifican un 0,10% sobre o diferencial de partida: Achegas anuais a Plans de pensións individuais >=6.000€; Saldos medios anuais en efectivo >= 24.000€.

TAE: 5,27%, calculado para un importe de 180.000€ a 25 anos, non comercializable cun tipo referenciado ao EURIBOR a un ano + 0,75, custo comisión de apertura do 0,70%. Tómase como referencia para o cálculo da TAE o Euribor Hipotecario correspondente ao mes de decembro de 2007. Promoción válida ata o 30/06/2008.

CAIXAGALICIA

www.caixagalicia.es

Infórmate no **902 12 13 14**