REVISTA DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA _NÚMERO 65_ NOVEMBRO-DECEMBRO_2008

Código Cero

WWW.CODIGOCERO.COM

KUTRUPARTY 2008

REDE A EITO NA ESTRADA

SEMANA DA CIENCIA: A MÁIS ECOLÓXICA

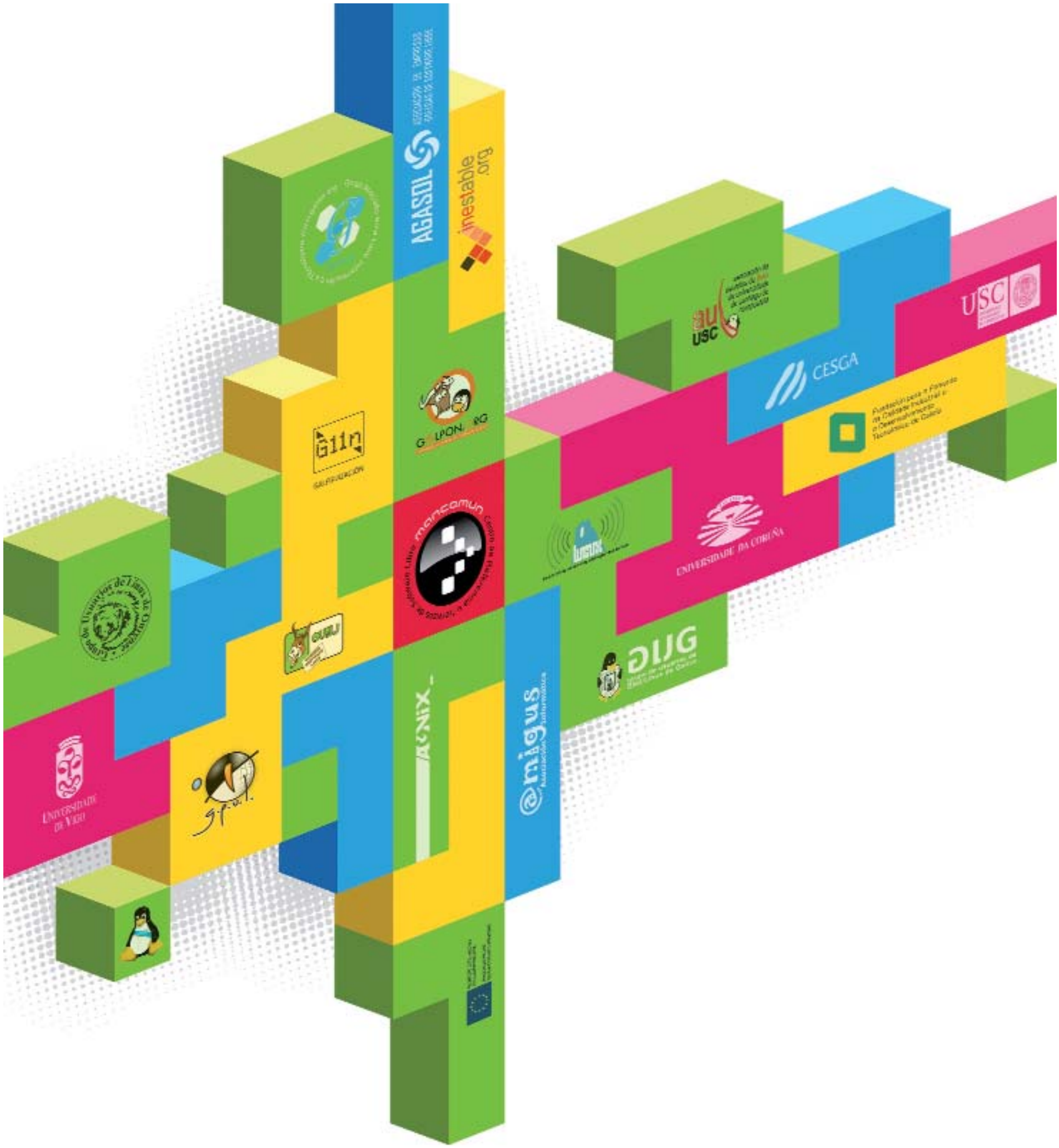
ACTIVIDADES E PROPOSTAS PARA SALVAR O MUNDO

NOVIDADES DENDE OPENTRAD

PEAXE LIBRE ENTRE O GALEGO E O INGLÉS

AS CONSOLAS SON PARA O NADAL

AVALIAMOS A FONDO PLATAFORMAS E XOGOS



Co Software Libre xogamos tod@s en Galiza

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

mancomún
Centro de Referencia e Servizos de Software Libre

NESTE NÚMERO...

Recentemente celebrouse na Toxa un encontro sobre novas tecnoloxías da información que en certa medida serviu para remodelar a teoría e a práctica dos encontros deste tipo. Dende os primeiros intres do desenvolvemento desta xuntanza, que foi organizada por Ineo (asociación da que falamos abondo nas seguintes páxinas), constatouse unha dupla vontade de facer fronte común perante os accidentes máis ou menos derivados da crise, circunstancia mundial que, se ben non está a ser crúa co sector TIC, sábese que non será así durante moito tempo. Dito doutro xeito: o Congreso Ineo salientou polo xustificado da súa proposta: do mesmo xeito que nos buscamos uns aos outros até na máis dura das competencias, as TIC e a innovación en si mesma obrigan á colaboración conxunta, e máis aínda en tempos de treboada económica. A fin de contas, nada máis axeitado para sustentar un encontro vindeiro de gran alcance (alianzas, clústers, asociacións, pactos, acordos, fusións) que un encontro específico previo con intercambio de tarxetas, contas de correo e puntos de vista. En definitiva, se hai algo que lle acaia ben á mensaxe xeral de cooperación é precisamente a cooperación. Esta idea, que cobrou especial relevancia neste encontro do que estamos a falar, está presente nunha boa parte da información que se consume e se comparte nas empresas do sector TIC e, tamén, nunha gran porcentaxe do restante tecido económico. A diferenza básica é que no eido das novas tecnoloxías da información o mapa de ruta semella curto por abaixo e longo por arriba. Todo é futuro incerto e un traballo constante de apertura cara a sitios que se descoñecen. A tarefa é complicada, require de esforzos especiais e, no caso de empresas pequenas e de tamaño medio (coma as galegas do sector), de encher posibles espazos con presenzas. Se unha cousa quedou clara no congreso devandito é que a maquinaria TIC, con crise ou sen ela, funciona mellor cando se apercibe compañía. En certa maneira, é ben posible que un dos entendementos máis fondos sexa o que se atopa entre competidores de mercado.

Xente lego, vista no caderno de Joe Shlabotnik en Flickr

Na portada, adaptación da imaxe *Lego Boy's Adventure* vista no caderno de Kannopapa en Flickr

SINATURA CONVIDADA

4 AS ASOCIACIÓNS TIC COMO MOTOR DO DESENVOLVEMENTO, POR JORGE CEBREIROS, PRESIDENTE DE INEO

NOVAS

6 RESUMO DE ACTUALIDADE DE E-COMERCIO E DE EMPRESAS RELACIONADOS COAS NOVAS TECNOLOXÍA

REPORTAXES

10 O CONGRESO APTE DÁ CONTA DAS SÚAS CONCLUSIÓNS: A MÁIS CRISE, MÁIS COOPERACIÓN

11 TRES DÍAS DE REDE ININTERROMPIDA NA ESTRADA: KUTRUPARTY 2008

12 ACTIVIDADES DA SEMANA DA CIENCIA 2008: NO CAMIÑO DUN MUNDO MÁIS SOSTIBLE

14 SOÑOS DE COÑECEMENTO LIBRE EN MÁLAGA: A EXPERIENCIA DE MANCOMÚN

ESPECIAL ASOCIACIÓN INEO

15 EMPRESAS TIC E ADMINISTRACIÓNS UNEN FORZAS CONTRA A CRISE

16 A FORZA DE MOITOS: AS ENTIDADES EMPRESARIAIS PECHAN FILEIRAS CON INEO

17 INEO DÁ CONTA DO SEU AMPLO PROGRAMA FORMATIVO PARA PROFESIONAIS DAS TIC

18 O CONGRESO INEO CELEBRADO NA ILLA DA TOXA SERVIU PARA RELEMBRARNOS A NECESIDADE DE COLABORAR DE XEITO CONXUNTO CONTRA A RECESIÓN ECONÓMICA MUNDIAL

REPORTAXES

20 COMERCIO RURAL GALEGO NA REDE: NOVIDADES

21 ABRE EN OURENSE O PRIMEIRO SUPERMERCADO INTERACTIVO

22 NOVIDADES NO SISTEMA DE TRADUCIÓN ABERTO OPENTRAD: AGORA INCORPÓRASE O INGLÉS

23 DEMOCOM E O CONCELLO DA CORUÑA COLABORAN NA INTERNACIONALIZACIÓN DE TECNOLOXÍA GALEGA

24 CRÓNICA DOS FOROS SOBRE A COMUNICACIÓN DO FUTURO CELEBRADOS EN SANTIAGO

XOGOS

26 METÉMONOS DE CHEO NO EIDO DAS CONSOLAS PARA SABER O QUE MÁIS NOS CONVÉN CON VISTAS AO NADAL

27 OFRECEMOS UNHA ESCOLMA DAS NOVIDADES MÁIS SALIENTABLES NO MUNDO DOS VIDEOXOGOS

Mándanos as túas suxestións, opinións, páxinas recomendadas, blogs ou sitios persoais ao correo electrónico: paxinas@codigocero.com. As páxinas seleccionadas recibirán de balde, por correo, a nosa revista en papel durante seis meses.

DIRECTOR_
Hosé María Fernández Pazos
director@codigocero.com

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

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

FOTOGRAFÍA_
Adolfo Enríquez Calo · JoFerpa

REDACCIÓN_
Diego Rosales (Linux)
Manolo Gago (Opinión)
David Lombardía (Nova Economía)
Raquel Noya (Reportaxes)
Moncho Paz (Opinión)
Modesto Pena (Redes)
Víctor Salgado (Dereito)
Sevi Martínez (Xogos)

COLABORADORES_
Sevi Martínez, Marcus Fernández, Fernando Sarasqueta, Suso Baleato, Jorge Cebreiros, Rubén Rodríguez e Raquel Noya.

SUPERVISIÓN LINGÜÍSTICA_
María Xesús Vázquez

DESEÑO GRÁFICO E MAQUETACIÓN_
Grupo Código Cero Comunicación
Raquel Noya _ publicidade@codigocero.com
Victor o Victoria
info@victorovictoria.com

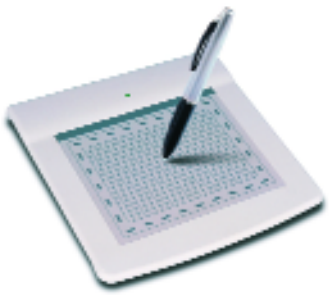
IMPRIME_
Celta Artes Gráficas, S.L.
Rúa Colón , 30. Vigo
Tel. 986 81 46 00 · Fax 986 81 46 38

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

CÓDIGO CERO
REVISTA DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA
NÚMERO 65_ NOVEMBRO_DECEMBRO_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.



JORGE CEBREIROS_PRESIDENTE DE INEO
WWW.INEO.ORG

ASOCIACIÓNS: MOTOR DE DESENVOLVEMENTO

INEO IDENTIFICOU NO SEU CONGRESO A FOLLA DE RUTA DAS EMPRESAS DO SECTOR DAS TECNOLOXÍAS PERANTE A CRISE: UNIÓN E COOPERACIÓN

Aproveito estas liñas para transmitir ós lectores un sentimento de satisfacción xeral logo da celebración a primeiros deste mes de novembro do I Congreso Europeo INEO: un evento innovador que converteu a Galicia nun referente para o intercambio de coñecemento entre expertos do sector das Tecnoloxías da Información e Comunicación (TIC).

A través das brillantes exposicións por parte de especialistas nas diferentes tecnoloxías, o Congreso serviu para describir o contexto no que se moven actualmente as empresas do sector e, ao mesmo tempo, debuxar previsións de evolución futura a curto, medio e longo prazo. Os relatores deron conta dos distintos temas xirando sempre arredor dun mesmo eixo: as Tecnoloxías da Información e Comunicación. Falouse do seu desenvolvemento, da súa evolución, da súa consolidación e da súa substitución.

Ademais da contorna das TIC en Galicia, os especialistas tomáronlle o pulso tamén á situación que se está a vivir actualmente noutros países. Deste xeito, puidemos descubrir que un país coma Israel sería un escenario axeitado para a apertura de novos mercados e para a xeración de novas oportunidades de negocio para as empresas de aquí.

Todos coincidiron na necesidade constante de transformar as innovacións para adaptalas ás necesidades sociais e para poder aplicalas ós diferentes mercados.

A través das exposicións centradas nas diversas tecnoloxías, os pasados días 6 e 7 de novembro na Illa da Toxa describiuse un nono escenario de cooperación no que as asociacións empresariais xogan un papel decisivo porque representan o escenario idóneo para o desenvolvemento de iniciativas innovadoras. A través das colectividades, as asociacións e os clústers é posible xerar a infraestrutura apropiada para o desenvolvemento de tales iniciativas.

Precisamente ese é o papel que asumiu INEO como asociación de referencia do sector TIC galego e tamén o motivo polo que celebramos o I Congreso INEO baseado nas tecnoloxías que abrollan arestora ou en breve.

Pódese dicir que estamos nun intre no que se están a xerar novos modelos de negocio e no que se fai imprescindible a organización deste tipo de foros baseados no intercambio de coñecemento entre expertos e na colaboración interempresarial. A xulgar polas ideas e as iniciativas que se presentaron durante o Congreso, o sector goza de boa saúde.

E para manter este bo estado de forma desde Ineo seguimos a apostar pola consecución dos obxectivos que nos propuxemos como referente das TIC galegas. Entre eles figura o de dotar ó sector produtivo de recursos, fomentar entre as empresas e a súa contorna a innovación baseada no uso das tecnoloxías, promover a cooperación empresarial para potenciar as capacidades das empresas e favorecer o espallamento e implantación de produtos baseados nas TIC.

O noso obxectivo último non é outro que o de acadar que os avances que se orixinan no eido da novas tecnoloxías dixitais da información teñan unha repercusión directa no benestar dos cidadáns convertendo ao sector TIC nun elemento clave de modernización a todos os niveis. Este é o verdadeiro reto.

NOVAS_

BARRIO SÉSAMO CELEBRA O SEU 39 ANIVERSARIO NA REDE

Logo de preto de catro décadas divertindo (ou a lo menos intentándoo) e aprendendo aos nenos e nenas de todo o mundo a ser un pouco mellores e máis felices, o popular programa infantil de televisión, Barrio Sésamo, chega agora a Internet, a través dos portais web iTunes, Hulu e YouTube, que permitirán descargar algúns dos seus clips.

Os que nos criamos con Epi, Blas, a ra Gustavo ou o mostro das galletas, entre outros populares personaxes, estamos agora de sorte, ao poder volver a ver pola Rede os clips nos que nos ensinaban a contar, a cantar e a rirnos de nós mesmos a través da pequena pantalla de televisión.

Segundo un anuncio emitido onte, luns día 10 de novembro, data na que o programa celebraba o seu 39 aniversario, os clips da temporada 35 e posteriores da serie, "poderán ser descargados na tenda iTunes de Apple por 1,99 euros".

Asemade, os devanditos episodios compleméntanse cos actuais programas da serie como Fala, Escoita, Conecta, elaborados especificamente para nenos con pais despregados en accións militares, que tamén se poderán adquirir.

Por outra banda, o popular sitio de descarga de vídeos en Internet, YouTube, abrirá unha canle de Barrio Sésamo con máis de 100 clips do programa subidos desinteresadamente por usuarios seguidores da serie en todo o mundo.

Finalmente, Hulu, unha alianza de vídeos en liña entre News Corp e a NBC de General Elecric, ofrecerá uns 100 segmentos da serie infantil así como outros 30 máis con convidados especiais, tales como Julia Roberts ou Laurence Fishburne.

SANTIAGO ACOLLE A II EDICIÓN DO CONGRESO SOBRE TURISMO E NOVAS TECNOLOXÍAS

O Pazo de Congresos e Exposicións de Santiago de Compostela acollerá, os vindeiros días 9 e 10 de decembro, un encontro sobre turismo e novas tecnoloxías dirixido a profesionais e empresarios do sector turístico interesados en coñecer as vantaxes que lle ofrecen as TIC para as súas propias empresas e negocios.

Nesta edición, o congreso está enfocado cara os empresarios do sector turístico en xeral e cara os integrantes do sector hostaleiro e empresarios de turismo en particular, máis a convocatoria estenderase, se así o desexan, aos integrantes do Rexistro de Actividades e Empresas Turísticas, así como aos técnicos de turismo de todos os concellos galegos.

No programa previsto para as dúas xornadas desta edición cabe destacar a presenza de profesionais galegos (axencias de receptivo e membros da plataforma Vindeira) e outros relevantes profesionais do sector procedentes doutros países e que traballan en empresas de recoñecido prestixio como Google Travel Spain.

O obxectivo deste encontro é darlle a coñecer aos profesionais do sector turístico galego, as posibilidades que lles pode ofrecer a aplicación das novas tecnoloxías aos seus ámbitos de traballo, a través de experiencias prácticas e reais.

O seminario consta de dúas xornadas completas, distribuídas en sesións teóricas de mañá e prácticas de tarde. Nas sesións teóricas inclúense conferencias de expertos que amosarán as súas potencialidades de aplicación das tecnoloxías da información e da comunicación aos diferentes eidos nos que desenvolven o seu traballo os profesionais do turismo.

Asemade, haberá mesas de discusión para que os expertos poidan debater e compartir experiencias e opinións cos profesionais asistentes.

Por outra banda, nas sesións prácticas haberá presentacións de exemplos reais de aplicación das novas tecnoloxías ás empresas turísticas e nelas, os asistentes experimentarán un coñecemento in situ de normas de promoción, comercialización e información mediante a aplicación das TIC

O prazo de inscrición para todos aqueles que estean interesados en asistir ábrese hoxe e péchase o vindeiro día 1 de decembro e deberá facerse a través desta ligazón: http://www.conselleriaiei.org/dxt/turismoetic O número de prazas é limitado.

FERNANDO GARCÍA, NOVO DIRECTOR DE INDUSTRIA DE MICROSOFT IBÉRICA

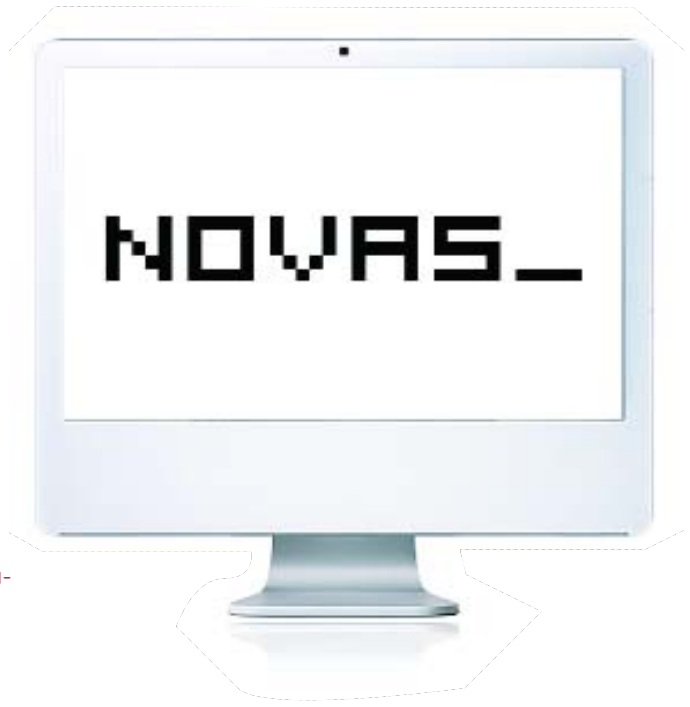
Fernando García, o ata o de agora director de Vendas de Solucións de Plataforma de Aplicacións de Microsoft, vén de ser nomeado novo director de Industria de Microsoft Ibérica, asumindo as funcións de coordinación da actividade que a compañía desenvolve de xeito activo co sector industrial do noso país.

O directivo únese así ao equipo de profesionais da filial que forman a División de Grandes Organizacións e Partners de Microsoft Ibérica, liderada por Alberto Granados.

Os responsables deste ascenso aseguran que o seu amplo coñecemento da compañía e a súa dilatada experiencia TIC de máis de 25 anos, *"convérteno no profesional ideal para desempeñar este cargo"*.

García afronta esta nova posición logo de ter desempeñado diversos postos dentro de Microsoft Ibérica ao longo de case unha década.. Nos últimos tres anos, desenvolveu as funcións de director de Vendas de Solucións de Plataforma de Aplicacións da filial, exercendo perante a propia compañía unha "excelente labor" e responsabilizándose das vendas multisectorial de solucións do redor de sistemas de misión crítica, plataformas de soporte á decisión e ferramentas de desenvolvemento. Previamente o directivo ocupaba o cargo de especialista de Solucións da Plataforma de Aplicacións, onde puido participar activamente en proxectos emblemáticos de envergadura mundial.

Anteriormente, este madrileño formou parte de varias compañías de diversos sectores empresariais como o Banco Árabe Español, onde levaba o control de riscos e a contabilidade analítica, e incluso emprendeu a súa andaina en solitario formando a súa propia compañía, Vitual Desk, S.L., dedicada ao desenvolvemento e comercialización de solucións de software.



A ENCICLOPEDIA VIRTUAL EUROPEA DEMORA O SEU LANZAMENTO ATA MEDIADOS DE DECEMBRO

Esta semana tiña que arrincar Europeana como a gran enciclopedia virtual europea accesible a través da Internet, contando no seu inicio con 2 millóns de arquivos de todo tipo (entre cadros, fotografías e toda clase de documentos dixitalizados) achegados principalmente dos arquivos franceses (os máis dixitalizados de Europa) mentres que apenas o 1% dos contidos corresponden a España.

Pero este ambicioso proxecto que quere chegar aos 10 millóns de artigos en 2010 e conta cun orzamento de 450 millóns de euros (principalmente de xeito indirecto) non soubo empezar con bo pé, e ante a avalancha de usuarios interesados en botarlle unha ollada na súa estrea colapsouse o seu servidor web, polo que agora xa anuncian que non volverán a estar operativos ata mediados do mes de decembro.

DOUS CENTROS GALEGOS DE SECUNDARIA, GAÑADORES DO CERTAME GALICIENCIA

A nova convocatoria do certame de innovación Galiciencia, unha das actividades estrela da Semana da Ciencia 2008, vén de resolverse con resultados positivos de abondo para a nosa terra e máis concretamente para as nosas posibilidades na investigación. Segundo informan os organizadores do concurso, a Tecnópole e máis a Consellería de Innovación, as mozas e os mozos galegos participantes no mesmo fixeron a mellor das actuacións posibles. E non o tiñan doado: perante súa tiñan propostas chegadas de centros de Secundaria de toda España. Para que non queden dúbidas sobre a cuestión, nada mellor que ver os resultados: o Colexio Guillelme Brown de Pereiro de Aguiar (Ourense) e o Colexio Alborada (Vigo) fixéronse co primeiro e o segundo premio, respectivamente, logo da votación levada a cabo polos visitantes da mostra onde se daba conta polo miúdo dos seus proxectos. Ademais da investigación galega e nova, pódese dicir que houbo un segundo protagonista ao longo da actividade científica: a enerxía limpa. De feito, ese foi o alicerce das dúas propostas gañadoras.

En certa maneira, as alumnas e os alumnos participantes quixeron deixar claro que os recursos para salvar ao planeta da desfeita virán xusto da man dos axentes principalmente responsables, os seres humanos. Pero cunha diferenza: antepoñendo o sustentábel e o ecolóxico perante calquera outra consideración.

Polo que respecta ás iniciativas que gañaron o certame, dicir que o primeiro proxecto consiste nun bioedificio que é quen de autoabastecerse a través das enerxías renovables. Os seus responsables, Juan Sebastián Pirola e Rodrigo Barreiro, afirman que o seu sistema podería funcionar nun edificio de cinco andares con dez vivendas. Abrangue a recollida de augas pluviais para reemprego doméstica, placas solares para un abastecemento completo de enerxía eléctrica e unha zona verde no patio de luces que capta luz a través dunha claraboia no teito e que se aboa cos residuos orgánicos producidos nas vivendas. O segundo galardón foi para un sistema de obtención de enerxía eléctrica a partir do movemento dun ascensor. *"Colocamos unha dínamo na polea que move as cordas do ascensor e así é como obtemos a electricidade"*, comentan Laura Rodríguez e Antía Domínguez, as alumnas de 4º da ESO do Colexio Alborada gañadoras do galardón. De cara á Semana da Ciencia que organiza o seu centro cada primavera, planean adaptar o sistema a escaleiras mecánicas e mesmo a bicicletas estáticas.

A RAG DIXITALIZARÁ OS SEUS FONDOS

O presidente da Real Academia Galega, Xosé Ramón Barreiro Fernández, e a conselleira de Cultura e Deporte, Ánxela Bugallo, asinaron un convenio que permitirá levar a cabo a dixitalización de boa parte dos arquivos da RAG para polos á disposición do público xeral (que os poderá consultar a través da Internet), contando este proxecto cun orzamento de 149.000 euros achegados pola Fundación Cidade da Cultura.

Aos documentos da Real Academia se irán sumando os fondos das principais institucións culturais de Galicia, para o que se desenvolverán outros acordos que permitan a incorporación da cultura galega á sociedade do coñecemento a través da dixitalización dos principais documentos culturais de calquera tipo (escritos, sonoros e audiovisuais). Tamén se pretende recuperar fondos documentais inéditos ou pouco coñecidos, que se poidan atopar depositados fóra de Galicia ou dispersos en varias localizacións.

Barreiro e Bugallo no momento da sinatura

cámbiache o conto
con R tes atención ao cliente gratuíta
as 24 horas os 365 días do ano
infórmate gratis no 1445
mundo-R.com

MÁIS SERVIZOS DE INFORMACIÓN CIDADÁ POR SMS NA CORUÑA

O Concello da Coruña vén de anunciar que vai ampliar os servizos de información cidadá por SMS que ofrece na actualidade, a fin de mellorar o seu servizo público e incrementar a relación informativa entre a administración e a cidadanía coa axuda das TIC .

Segundo informou a concelleira responsable de Persoal, Interior e Informática, Obdulia Taboadela, o servizo ofrece, ata o de agora, dúas posibilidades: as canles públicas, que se refiren ás de tipo temático ás que se poden subscribir os cidadáns e as listaxes privadas de mensaxes, que son as incorporadas polo Concello para informar á cidadanía sobre feitos significativos de "*actualidade e servizos da cidade*".

Na actualidade, 10 das 26 áreas de xestión municipal xa empregan este sistema, en áreas como protección civil, cultura, deportes, bombeiros, servizos sociais ou seguridade cidadá.

As novas canles que está a desenvolver o concello da Coruña informarán á cidadanía sobre convocatorias públicas, datas de recadación de taxas ou concesión de axudas, entre outras cousas.

A iniciativa enmárcase na liña de actuación do PEGSI IeCA-LA2, de transparencia e difusión da información e dos materiais públicos.

A TELEVISIÓN DO FUTURO VERASE EN 3D

Grazas ao desenvolvemento dun tipo de tecnoloxía dixital que se está a probar xa nas retransmisións deportivas dalgunhas cadeas internacionais, os espectadores de televisión do futuro imos camiño de poder ver os nosos programas favoritos en tres dimensións (3D) a medio prazo, obtendo unha experiencia semellante á que se produciría se de súpeto nos dera por mirar pola fiestra e observar o que fan os nosos veciños.

Así o veñen de afirman os expertos responsables nunha conferencia do American Film Market (AFM), onde os promotores da nova xeración de sistemas e contidos para visionado en tres dimensións "*vaticinaron o definitivo agromar do chamado 3D nun prazo de dous anos, logo de pasar primeiro polas salas de cine*".

Polo de agora, xa está previsto que un total de 16 filmes deste tipo cheguen á carteleira en 2009, unha cifra que se irá incrementando paseniño nos vindeiros anos, a medida que se vaian incrementando o número de salas preparadas para a súa distribución.

Directores como Robert Zemeckis, James Cameron, Steven Spielberg ou Peter Jackson, xa teñen colaborado en proxectos que empregan este tipo de tecnoloxía que, segundo se comentou no seminario Though Rose (and Aqua) Colored Glasses: The Future of 3D celebrado nos Ánxeles no marco do AFM, "*esixe moitas complexidades técnicas e elevados investimentos que retrasan o seu despregamento total*".

Porén os avances tecnolóxicos deste século están axudando a derrubar moitas das barreiras no sector e a apostar máis fortemente pola tecnoloxía 3D. De feito, a rendibilidade de películas como a recente Journey to the Center of the Heart, que obtivo máis de 60 millóns de dólares en ingresos en taquilla, acabaron por desterrar as dúbidas existentes sobre o seu éxito e nos últimos tres anos, o número de cines con capacidade para proxectar en 3D *"pasou de 87 a 1.300 en EEUU"*, segundo puidemos ler no diario dixital Cibersur, onde tamén ser afirma que *"en 2009 xa haberá máis de 6.500 salas en todo o mundo capacitadas para proxectar imaxes en 3D"*.

O rexurdimento das tres dimensións, non suporá, nembargantes, a fin a medio prazo das películas tal e como se ven agora, posto que moitas producións optarán por ofrecer os dous formatos, 3D e 2D, para cegar a un maior número de público.

eHOSPITAL, PREMIADO EN AUSTRIA POLO SEU LABOR DE APRENDIZAXE A DISTANCIA CON ADULTOS

O proxecto europeo eHospital, no que participaron o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) mailo grupo de investigación en Tecnoloxía Educativa da Universidade de Santiago de Compostela, vén de ser galardoado co mais prestixioso premio á educación de adultos que concede o Ministerio de Educación, Ciencia e Cultura de Austria, polo seu labor de formación continua de doentes adultos mediante e-learning, aprendizaxe a distancia por medio das novas tecnoloxías.

EHospital foi considerada como a Iniciativa con maior potencial innovador para a educación de adultos de entre 66 propostas presentadas ao galardón, e que foron avaliadas por un xurado de expertos e sometidos a votación pública. O premio foi concedido pola ministra austríaca de Educación, Claudia Schmied nunha cerimonia á que asistiu o coordinador do proxecto, Holger Bienzle, a pasada semana.

Como temos comentado xa nesta mesma web, o proxecto ten por obxectivo ofrecer formación continua mediante e-learning a enfermos adultos hospitalizados durante períodos longos de tempo e nel participaron oito institucións de seis países europeos, coa coordinación da institución austríaca Die Berater. O CESGA e a Universidade de Santiago foron os únicos representantes do estado español, ademais do Complexo Hospitalario Universitario da Coruña, que foi o lugar no que se levaron a cabo as experiencias formativas.

A XUNTA RECIBE UNHA DISTINCIÓN DE MICROSOFT POLO SEU COMPROMISO CO GALEGO NAS TIC

A Xunta de Galicia vén de obter o recoñecemento da firma Microsoft "*pola súa sensibilidade e compromiso co desenvolvemento e uso do galego no ámbito das Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (TIC)*".

A entrega do galardón Microsoft Local Language Program Award, que recibiu a secretaria xeral de Política Lingüística, Marisol López, da man da xerente de Relacións Institucionais de Microsoft Ibérica, Montserrat Pardo, tivo lugar durante o desenvolvemento dunhas xornadas sobre pluralidade lingüística que se celebraron recentemente.

Con este premio, Microsoft, aseguran os seus responsables, *"pretende mostrar o seu agradecemento á Xunta de Galicia que, a través da Secretaría Xeral de Política Lingüística, coincide coa compañía no obxectivo de que a diversidade lingüística existente no noso país se vexa reflectida no mundo das novas tecnoloxías e Internet"*.

O galardón é un recoñecemento ao compromiso e "*a excelente labor da Xunta*" no lanzamento e impulso dos novos programas Windows Vista e Microsoft Office 2007 en galego.

Microsoft, "*fortemente comprometida con Galicia*", din, está a realizar un "importante esforzo de investimento" para adaptar os seus últimos produtos de software á nosa lingua, a través dun sinxelo programa que se descarga de balde dende www.microsoft.es/gal e que lle permite aos usuarios de Windows Vista e Office 2007 poder empregar os seus programas integramente en galego.

Para deseñar estas interfaces, Microsoft contou co *"imprescindible"* soporte da Secretaría Xeral de Política Lingüística da Xunta, que aportou asesoramento en cuestións lingüísticas e de terminoloxía e colaborou na avaliación das primeiras versións das interfaces nesta lingua.

Asemade, a Xunta tamén cooperou con Microsoft para por en funcionamento "*un maratón*" de descarga das interfaces en galego como parte da iniciativa conxunta de darlle pulo ao galego nas TIC.

A secretaria xeral de Política Lingüística, Marisol López, mostrou a súa gratitude por este recoñecemento que, segundo explicou, "*a anima a seguir traballando para que a nosa lingua estea cada vez máis presente nas novas tecnoloxías*", un obxectivo di, "*prioritario do seu departamento e do Plan xeral de normalización da lingua galega*".

Microsoft conta, na actualidade, con interfaces en galego, catalán e euskera para Windows e Office dende as versións anteriores, como Windows XP e Office 2003, ata as máis recentes Windows Vista e Office 2007.

O FIREFOX ELIXE A CHUZA! COMO FONTE PREDETERMINADA DE TITULARES DE ACTUALIDADE

O pasado 1 de outubro estreouse a versión beta do Firefox 3.0.3 en galego, e o navegador da Fundación Mozilla continúa a avanzar dende aquela na súa adopción do galego coma lingua oficial, de xeito que xa case ten completada a tradución da descrición do Firefox na súa web, polo que parece que en breve imos ver cómo a versión en galego do navegador se oficializa.

Neste mesma liña dende Chuza! veñen de informar de que o equipo de tradución ao galego do Firefox 3 decidiu elixir esta plataforma de recomendación de novas coma fonte para alimentar a sección de últimos titulares que aparece na aplicación cando se fai unha instalación dende cero.

Entendemos así que xa falta menos para que non só o Firefox estea en galego, senón para que a Fundación Mozilla tamén trate á nosa lingua como ao inglés, o español ou o portugués.

A FESTA INFORMÁTICA DE LUGO COMEZARÁ O 5 DE DECEMBRO

Os amantes dos encontros informáticos deberían ir preparándose para participar a vindeira semana na Ludus Party 2008 (www.ludusparty.net), encontro que terá lugar entre os días 5 e 8 de decembro no recinto Feira de Lugo e que nesta 3ª edición busca congregar a 650 asistentes nunha rede interna de 10 Gbps de velocidade cunha saída á Internet de 400 Mbps.

A inscrición está aberta na súa páxina web e o programa do encontro combinará xogos, arte dixital, hardware software libre, lanzamento de CD e DVD, dobraxe de películas, carreira de sacos, concursos de fotografía e vídeo, Livemotion, concurso de disfraces e Air Guitar.

VIGO ACOLLERÁ O 11 DE DECEMBRO UNHA XORNADA SOBRE OS LOGROS E EIVAS DA eADMINISTRACIÓN

A Escola Galega de Administración Pública (EGAP) vai organizar o mes vindeiro unha completa sesión informativa (e formativa) sobre o presente e o futuro da dixitalización dos procesos administrativos e da comunicación a todos os niveis coa cidadanía. O evento, titulado A Administración na era dixital: avances teóricos e desafíos profesionais, está previsto para o 11 de decembro. Máis en detalle, entre os seus obxectivos cóntase o seguinte: dar a coñecer entre o persoal ao servizo das institucións públicas galegas (e interesadas/os en xeral) os principais avances no eido da implantación das TIC no sector público europeo. De entre todas as temáticas posibles a tratar (unha manchea), haberá algunha que se agarda mereza especial atención, como por exemplo a fundamentación das medidas relativas á eAdministración máis salientables para a cidadanía, ou a procura de estratexias estatais vinculadas ao afianzamento de prácticas electrónicas de goberno no contorno da UE.

Asemade, tamén se pretenden avaliar os intereses dos cidadáns, os seus usos e costumes: o que demandan, o que desexan empregar... até onde están dispostos a chegar en materia de tramitación electrónica ou comunicación cos entes públicos? Neste punto, abránguese no programa de actividades un máis que posible labor colectivo de posta en práctica de incentivos da eAdministración, tanto a nivel interno como externo (na cidadanía galega).

Por certo que o encontro terá lugar en Vigo, no salón de actos do edificio administrativo da Xunta de Galicia (rúa Concepción Arenal, 8), o día 11 de decembro e o aforo é limitado pola capacidade do local. Por iso, poderanse formalizar as solicitudes ata o 9 dese mes. Ao final, os participantes recibirán un certificado de asistencia. Máis información en egap.xunta.es

CAIXANOVA ACHEGA ULTRAPORTÁTILES COS SEUS DEPÓSITOS A PRAZO FIXO

Se o ano pasado Caixanova utilizaba a popular Wii coma reclamo para os seus depósitos bancarios a prazo fixo, agora confirma que os produtos tecnolóxicos de moda son os ultraportátiles, e estrean unha promoción vixente ata o 31 de decembro baixo o lema Caixanova dache máis, e que consiste na entrega dun ultraportátil Medion Akoya Mini E1210 para imposicións de 5.900 euros nun prazo de 24 meses, 7.800 euros durante 18 meses ou 11.600 euros por 12 meses. Co equipo tamén inclúen unha funda e unha memoria USB de 4 Gb.

O Medion Akoya Mini E1210 é un dos ultraportátiles de baixo custo máis populares en España, por ser o primeiro clon do MSI Wind en chegar ás nosas tendas o pasado 15 de xullo (chegando tamén baixo marcas coma Advent e Ahtec) e que conta cun procesador Intel Atom N270 a 1,6 GHz, pantalla de 10,2 polgadas, disco duro de 160 Gb, 1 Gb de memoria RAM, webcam, Wi-Fi, lector de tarxetas de memoria e o sistema operativo Windows XP Home Edition.

O PRÍNCIPE DE ASTURIAS SALIENTA EN FICOD A CAPACIDADE DOS CONTIDOS DIXITAIS PARA XERAR RIQUEZA

FICOD (www.ficod2008.es), o salón de contidos dixitais que organiza o Ministerio de Industria, vén de abrir as súas portas perante a presenza de máis de 4.000 congresistas de todo mundo procedentes da actividade innovadora-audiovisual nas súas máis variadas manifestacións. O encontro, que foi inaugurado este martes 25 de novembro polos Príncipes de Asturias, ficará activo até este xoves 27, no Palacio Municipal de Congresos Juan Carlos I de Madrid. O foro, saudado por don Felipe como unha palestra á intelixencia, vai dirixido especialmente a establecer ligazóns dentro do mercado iberoamericano e a fomentar a innovación no mesmo, como fronte de actividade contraposta á máis dominante, a de lingua inglesa. A intervención de don Felipe, que subliñou a importancia estratéxica dos contidos dixitais como fonte de riqueza e canle de cultura, deu paso á apertura do salón FICOD e máis doutro encontro inserido no marco do mesmo: a segunda edición da Conferencia Internacional sobre a Propiedade Intelectual, encamiñada a avaliar polo miúdo *"os enfoques e as responsabilidades dos distintos actores do mercado para procurar solucións normativas ou legais e fomentar o diálogo"*.

CONTRA A CRISE, COOPERACIÓN + COMPETENCIA

TAPAN MUNROE RECOMENDA NA TECNÓPOLE UNHA MEIRANDE APLICACIÓN DOS PRINCIPIOS DE SILICON VALLEY

Primeira xornada

A Tecnópole converteuse ao longo da primeira semana de novembro no parque tecnolóxico por excelencia de todo o ámbito español e europeo. En certa maneira foi literalmente así, tendo en conta que, coincidindo co seu 25 aniversario, acolleu a nova Conferencia Internacional de Parques Científicos e Tecnolóxicos (www.conferenciaapte.com), un evento que reúne e pon en contacto a unha boa parte dos responsables dos complexos empresariais da innovación do eido da UE (neste caso, máis de 80). O encontro, organizado dende Galiza pola Tecnópole e máis a Consellería de Industria, conta tamén no seu programa con especialistas en desenvolvemento procedentes de alén do continente, como por exemplo Tapan Munroe, investigador e experto en economía rexional, quen participou activamente na primeira xornada da conferencia para dar a coñecer as claves do éxito de espazos empresariais de semellante índole como o Silicon Valley (o xermolo do éxito de multinacionais como por exemplo Microsoft), ou as posibilidades de aplicación desas claves a outros contornos, como o devandito de San Cibrao das Viñas (Ourense).

Ao xuízo de Munroe (autor de libros de referencia no eido TIC como Silicon Valley: a ecoloxía da innovación), cómpre asumir que vivimos unha crise de alcance mundial que non pode deixar de afectar ao sector tecnolóxico, pero que tamén é certo (puntualizou) que hai moitas posibilidades de saír canto antes dela, e que o segredo desta recuperación pasa de xeito indubidable pola *"implantación de ecosistemas de innovación de éxito e sostibles"* baseados nun réxime de traballo conxunto entre compañías diferentes que tiraría partido de extremos opostos compatibles: o alleo e o propio.

Dito doutro xeito e para que se entenda, para Munroe, os complexos empresariais como a Tecnópole deben asumir cada vez con máis firmeza que son como núcleos de biodiversidade, e que no seu continuo competir tamén está o seu apoio, aquilo que fai que sobrevivan. Uns e outros participan dun todo. Neste caso concreto falou de coopetición, que sería unha mestura de termos aparentemente contrapostos pero non tanto: cooperación e competición. Pódese xerar riqueza propia á vez que se beneficia ás demais empresas do sector? A xuízo de Munroe está claro que si, e o caso de Silicon Valley é, neste senso, paradigmático.

Segundo Munroe, as chaves do éxito para a economía do século XXI resúmense na ecuación "*innovación recorrente máis produtividade en aumento igual a prosperidade de longo percorrido*". Na súa opinión, sinalou perante os asistentes á súa intervención no Congreso, seguir o ronsel do dito complexo innovador norteamericano é a mellor fórmula para a supervivencia e o éxito dos países. E para ilustrar mellor a súa teoría, deu casos concretos de aplicación útil destes principios: China e India, dúas economías en desenvolvemento que xa puideron proclamarse "*campións do medre*" durante este ano con taxas do 10 e o 8%, respectivamente.

> "Cómpre asumir que vivimos unha crise de alcance mundial que non pode deixar de afectar ao sector tecnolóxico"

Segunda xornada: talento innovador

Logo dunha primeira xornada centrada na exploración das novas tecnoloxías ligadas a Internet como ferramentas de negocio, nos instrumentos europeos de financiamento da innovación e na futura Rede de Parques Científicos e Tecnolóxicos de Galicia, que terá a Tecnópole como coordinador, a VII Conferencia Internacional da APTE centrou a xornada de clausura na xestión do talento innovador e no concepto de hibridación.

> A VII Conferencia Internacional da APTE centrou a xornada de clausura na xestión do talento innovador e na hibridación

O experto en xestión do talento Santiago Álvarez de Mon, profesor do IESE, explicou que "*a xestión das persoas non ten tanto que ver cos outros coma con un mesmo, para poder xestionar aos demais primeiro hai que saber autoxestionarse*". Neste sentido, Álvarez de Mon asegurou que o importante é advertir as posibilidades que se agochan detrás de cada persoa. *"Os directivos deben ser arquitectos dunha atmosfera emocional, a axeitada para potenciar o talento do seu equipo"*. De Mon amosouse convencido de que "*estamos castrando o talento dos nosos fillos, tratando de proxectar neles as nosas frustracións en lugar de observar onde está o seu talento e potencialo*". Ademais, fixo un chamamento ás empresas para que deixen de estar obsesionadas pola planificación estratéxica, "*o intre actual dinos que non é o importante"*, e que se centren no pracer e na diversión, *"que son rendibles; e as empresas aburridas perden diñeiro"*, asegurou.

Atendendo a unha das tendencias máis destacadas da innovación, a hibridación -que aposta pola interrelación entre sectores diferentes para favorecer novas ideas-, o cento de asistentes puideron tomar nota da experiencia do investigador en artes plásticas Chema Dapena. O pintor, escultor e deseñador industrial explicou as súas iniciativas na investigación en novos materiais. Coñecido no eido artístico co alcume do alquimista do vidro, leva anos traballando con materiais reciclados e está a desenvolver un proceso de tratamento do vidro único, recoñecido como tal polas escolas especializadas na materia en Europa. Dapena reivindicou a ligazón histórica entre arte e innovación, sinalando que *"o que se vén denominando como vangarda debería terse nomeado como innovación artística, como farei eu desde hoxe e para sempre"*.

Salustiano Mato, director Xeral de I+D, durante o transcurso dos encontros.

Acto de apertura da sesión, co conselleiro de Innovación e Industria, Fernando Blanco rodeado dos demais convidados.

Álvarez de Mon, experto en talento e profesor do IESE, no transcurso da súa intervención no Congreso APTE.

TRES DÍAS DE REDE ININTERROMPIDA NA ESTRADA

TODO LISTO PARA O COMEZO DA KUTRUPARTY 2008, DO 5 AO 8 DE DECEMBRO NO PAZO DE EXPOSICIÓNS DA ESTRADA

O panorama de encontros informáticos para a mocidade segue en activo, poñéndose unha vez máis de manifesto que, para quen queira reunirse (neste caso rapaces e rapazas de Galiza e de España arredor do coñecemento dixital), pouco importan -ou nada- os rigores invernais e/ou as actividades formativas paralelas en curso

Se hai pouco falamos nesta mesma revista da Arroutada Party, agora é a quenda da Kutruparty (www.kutruparty.net e www.espacioblog.com/kutruparty) un dos máis salientables encontros redeiros da nosa terra e que vai xa pola sexta edición. A party, que se celebra entre o 5 e o 8 de decembro, ten como centro de operacións a localidade pontevedresa da Estrada, máis polo miúdo o seu Pazo de Exposicións, onde se agarda dar acollida a máis de 300 participantes.

O encontro, organizado por AUSLAE (Asociación de Usuarios de Software Libre da Estrada), mantén arestora aberto o prazo de inscrición para concorrer nas diferentes actividades do programa. Por certo que en referencia ás accións a organizar hai unha serie completiña de novidades que cómpre ter en conta. Por exemplo: unha baixada de até 5 euros nos prezos dos rexistros que se fixeran antes do 31 de outubro.

Amais, dende a organización vense de reforzar a vontade de ofrecer unha party aberta. Ou sexa, que o fin non é limitar o eido de acción dos participantes ao seu computador e pouco máis, senón todo o contrario: serán benvidas todas as propostas de forma e máis de contido que contribúan a achegar unha party o máis salientable e completa posible.

> A kutruparty é un dos máis salientables encontros redeiros da nosa terra que celebra a súa sexta edición este ano

Entre outras moitas actividades, a xuntanza en liña estradense ten previstas unha Linux install party, obradoiros de robótica (para os que se usará a plataforma libre Arduino e que será impartido por Adrián Novegil), de fotografía dixital, do sistema operativo libre Ubuntu e de modding (daráselle un premio ao computador máis e mellor traballado no que se refire á feitura externa), charlas e mesas redondas sobre o novo cinema e a Web 2.0 ou as acostumadas competicións de xogos en liña (Counter Strike, Call of Duty, Warcraft III, Quake II, Need for Speed, TrackMania ou Pro Evolution Soccer). Asemade, tamén está previsto un apartado para demostracións sobre o sistema operativo Mac OS, para o que se contará coa achega de diversos especialistas no eido Apple.

Cómpre sinalar que, amais das infraestruturas básicas que se porán a disposición dos mozos e mozas inscritos (entre elas, acceso de 80 megas de conexión), haberá tres consolas PlayStation e unha Wii con todo o equipamento extra engadido para levar a cabo torneos de *Guitar Hero*, de *Tennis Wii Sport* e até de *Dance Dance Revolution*.

Precisamente, tal e como contan os integrantes de AUSLAE no seu caderno blog, as competicións que se organicen arredor das videoconsolas no espazo habilitado para tal ocasión, o recinto chamado "*Kubo*", constitúen un dos puntos fortes do programa. Por certo que o dito espazo pechado, informa a AUSLAE, é un recinto feito á medida de todas as persoas que queiran xogar, con independencia do seu nivel de experiencia.

Novos vídeos de presentación

A Kutruparty 2008, o encontro para internautas que se vai celebrar na Estrada entre o 5 e o 8 de decembro, estase a promover ao grande. Segundo fai saber a organización da xuntanza en liña (que se desenvolverá no Pazo de Exposicións da devandita localidade, achegándolles rede de alta capacidade e un programa de actividades lúdico-formativas a preto de 300 mozos e mozas), pódense ver xa no servizo www.youtube.com os vídeos de presentación desta convocatoria 2008, un en galego e outro en castelán. As dúas pezas, que se suman ás moitas achegas audiovisuais sobre o encontro estradense subidas á dita web, son un resumo das moitas accións previstas para a xuntanza: torneos, relatorios, presentacións, mesas redondas e obradoiros sobre software libre ou fotografía dixital.

Sorteo de entradas en Radio Estrada

A partir do pasado luns 3 de novembro, a organización do encontro ampliou as pontes de comunicación e participación cos seareiros/as galegos/as das redes e das consolas co agasallo de entradas para o encontro Kutruparty a través do programa Espertando contigo, de Radio Estrada, un espazo que se emite de luns a venres de 8 a 10 da mañá. O procedemento para participar no sorteo é o seguinte: enviar un sms ao número 5757 que inclúa os seguintes termos: "*Estrada_nome e apelidos_Kutruparty*". A clave do éxito, indican os organizadores do encontro dixital, está en elixir o intre exacto para enviar a mensaxe: deberá facerse cando a presentadora convide aos oíntes a facelo.

Organizadores e colaboradores

Kutruparty está organizada pola Asociación de Usuarios de Sofware Libre da Estrada, AUSLAE e conta coas seguintes entidades en labores de colaboración: Estrada Dixital, Concellería de Cultura, Oficina Municipal de Información Xuvenil (OMIX), Fundación de Exposicións e Congresos da Estrada. Asemade, concorren na Kutruparty en tarefas de patrocinio Thermaltake ou Electronic Arts, entre outras empresas que están arestora a incorporarse.

A SEMANA DA CIENCIA MÁIS ECOLÓXICA, POLO MIÚDO

DAMOS CONTA EN DETALLE DO PROGRAMA DE ACTIVIDADES DIVULGATIVAS COORDINADAS POLA CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN PARA ESTA RECTA FINAL DE NOVEMBRO

Insectos disecados no pesazo de Juan Diego en Flickr

A Semana da Ciencia 2008 (www.semanadaciencia.org), actividade xenérica organizada a nivel europeo, ten en Galiza un dos seus centros de operacións máis activos. E o repunte de actividad arrancou oficialmente o luns 10 de novembro cun total de 106 accións diferentes de divulgación científica organizadas por máis de 60 entidades públicas e privadas de toda a nosa xeografía. A Semana, que conta en Galiza coa Consellería de Innovación en labores de coordinación, esténdese até finais de novembro e incluso até decembro. Por certo que este ano, coincidindo coa celebración do Ano Internacional do Planeta Terra, unha boa parte das actividades programadas (a nivel xeral, non só galego) xirarán arredor dun mesmo eixe: as ciencias como solución para o esgotamento dos recursos e o efecto invernadoiro.

Presentación da Semana da Ciencia no Café Casino de Santiago

A Semana da Ciencia 2008 ten en Galicia un dos seus centros de operacións máis activos

O alicerce da Semana Ciencia 2008 é o mesmo que o doutros anos, pero procurando a mellor sintonía posible cos principais destinatarios do evento: a mocidade galega de hoxe, comunidade científica e investigadora do mañá.

Neste senso, véñense de reforzar os contidos achegados pero, sobre todo, as canles e os formatos. Dito doutro xeito: a ciencia de cara á sociedade en xeral non é nada se non atopa un eido de comunicación axeitado. Os pasos a dar están indo cara á participación activa, o lúdico, o informal e, tamén, o definitivamente artístico (de feito, segue adiante dentro da Semana a xira de Chévere co seu cabaré científico SOS Planeta Terra).

Na Semana 2008, que conta con case 800 mil euros de orzamento, toman parte activa 62 entidades públicas e privadas de toda Galiza. As accións programadas, que se están a desenvolver por toda a nosa xeografía dende o 10 de novembro, son 106.

Entre os entes organizadores da Semana da Ciencia atópanse as tres universidades galegas, centros tecnolóxicos, o Consello Superior de Investigacións Científicas (CSIC), concellos, asociacións, empresas, museos científicos e o Parque Tecnolóxico de Galicia (Tecnópole), entre outros.

O Cabaré científico segue adiante

A Consellería de Innovación e a agrupación teatral Chévere coinciden un ano máis na necesidade de saírlle ao paso á sociedade galega con actividades que sexan divertidas sen renunciar á divulgación. Ou sexa, que a súa idea é chegar até onde se poida chegar unindo mundos a priori contrapostos. Por exemplo, o da ciencia e o das artes. Ou mellor aínda: o da investigación e o cabaré. A mestura de extremos, neste senso, funciona como

A USC pon en liña o seu herbario

Non é casualidade que a posta en marcha da Face virtual (usc.es/herbario/virtual.php) do herbario da Universidade de Santiago coincida coa celebración da Semana da Ciencia 2008, activa na nosa terra até finais de mes e xirando máis que nunca arredor de cuestións como o medio ambiente ou a biodiversidade. A apertura da páxina web, enmarcada no programa de actividades da Semana, tería fortes e numerosos puntos de contactos co dito evento aínda que non se inserira oficialmente nela. É máis: o proxecto da USC case resume e abrangue o ideario que sostén a Semana: achegamento da investigación á sociedade, compromiso a prol da divulgación activa e participativa e concorrencia ao completo das redes da información.

Por se isto fose pouco, estamos a falar da colección botánica máis importante do país, con 100 mil exemplares, dispoñible a partir de xa na Rede e ao alcance do gran público, agora máis a conto que nunca, tendo en conta a temática da Semana 2008 (ciencias da Terra) e o intre decisivo polo que está a pasar o planeta, cada vez máis necesitado (por triste que sexa) de coñecemento natural.

Máis en detalle, sinalar que a páxina constitúe en boa medida un segredo desvelado: resultaba practicamente descoñecido fóra dos eidos estritos da investigación e, segundo indican os seus responsables, carecía do que se pode chamar *"orzamento mínimo"* para a súa divulgación tradicional.

Por certo que a posta en liña da colección, que nun principio restrínxese ó ámbito e temporalidade da Semana da Ciencia, ten moitas posibilidades de prolongarse no tempo. Segundo sinala o equipo investigador que xestiona o herbario, a páxina non só ofrece a posibilidade de visitar a escolma senón tamén de participar achegando comentarios ou datos propios. A iniciativa, neste senso, vai dirixida a ser un espazo de encontro para os investigadores e, tamén, un punto de inicio para a divulgación das coleccións do SANT.

Estas son as características do servizo:

- Ofrécese a colección principal do herbario: as plantas vasculares, priorizando as especies comúns que medren espontaneamente no medio natural galego (é dicir, non se inclúen plantas cultivadas, tanto forestais como ornamentais).
- As plantas agrúpanse dun xeito natural, segundo plantas que medren no mesmo medio ecolóxico.
- A web dispón de imaxes de moi alta resolución, para poder apreciar os detalles cunha escala superior ao tamaño natural.
- O visitante pode participar activamente, achegando comentarios e información, como o nome que recibe a planta en determinados lugares do país, ou usos populares da mesma.

Asemade, a idea é que as contribucións do público se vai incorporando de xeito progresivo ao espazo web, reflectindo as achegas das distintas áreas xeográficas de Galiza. Alén das especies inicialmente expostas, durante a Semana o público poderá solicitar a dixitalización doutros exemplares, priorizando as especies máis frecuentes.

un altofalante, enriquecendo a obra coas achegas no guión dos científicos e coas melloras comunicativas dos actores no día a día dos investigadores. Este é o alicerce dunha parte das actividades incluídas este ano na Semana da Ciencia e, máis polo miúdo, da obra SOS Planeta Terra que presentou a agrupación Chévere ao longo dos primeiros días de novembro na Sala Nasa de Santiago para facelo logo en Pontevedra (o día 14), Ourense (o día 15), Ferrol (o 29) e Lugo (o 5 de decembro). Por certo que a xira terá continuidade en Asturias, froito dun acordo da Dirección Xeral de I+D co seu Goberno. A obra, que non pretende equiparar o calado científico doutras accións

Este ano tocarase de cheo a temática das ciencias da Terra e a súa problemática

presentadas, é probablemente a achega máis arriscada no que se refire ao formato elixido de todas as Semanas da Ciencias que se celebran a nivel español. *"Estamos chamando a atención dende Galiza"*, comentou recentemente Xesús Ron, membro da agrupación, e isto púidose comprobar ao longo da anterior edición coa xira que Chévere estendeu a todo o eido de España dando a coñecer aos cativos e cativas os segredos da nanociencia. Este ano, como era de agardar, tocarase de cheo a temática das ciencias da Terra e a súa problemática pero sen renunciar ao humor. "*Máis que divulgar, a nosa idea é sensibilizar*", puntualizou Ron durante a sesión de posta en longo da Semana, celebrada no Café Casino de Santiago. En certa maneira, a obra é unha homenaxe a moitas cousas: ao formato de cabaré, ao musical, ao teatro, ás contribucións científicas pasadas e futuras (sobre todo no eido da substentabilidade) e, aínda que non o creamos, á nova orde comunicativa da Sociedade da Información. Dito doutro xeito: ao espírito de compartir e participar.

Calivera de dinosaurio, visto no caderno de Marta S. Gufstasson en Flickr

Accións divulgativas aínda en activo

MicroDeCine. Ciclo de cine sobre enfermidades infecciosas

Organiza: Universidade de Santiago de Compostela. Facultade de Farmacia.

Descrición: Ciclo de cine sobre enfermidades infecciosas.

Lugar: Aula Magna da Facultade de Farmacia de Santiago de Compostela

Datas: Do día 3 ao 26 de novembro de 18:00 a 21:30.

Ciencia que conta

Organiza: Universidade de Vigo

Descrición: Concurso de relatos curtos relacionados coa ciencia. Búscase que en función da idade de cada participante se desenvolva un relato curto ou conto a partir dun aspecto científico puntual ou da observación dalgún fenómeno ou experimento simple.

Ciencia e enerxía: novas experiencias

Organiza: Fundacion Sotavento Galicia

Descrición: Actividades para potenciar a divulgación de experiencias que achega Sotavento como valor engadido aos seus visitantes.

Lugar: Parque Experimental de Sotavento. Xermade (Lugo).

Datas: do 10 ao 27 de novembro de 10:00 a 17:00 os días laborais e de 11:00 a 14:00 e de 16:00 a 18:00 os días non laborais.

Obradoiro de enerxías renovables e sostibilidade enerxética

Organiza: Universidade de Santiago de Compostela. Facultade de Física.

Descrición: O obradoiro de enerxías renovables ten como obxectivo ensinar a respectar o medio ambiente desde a perspectiva das enerxías verdes.

Lugar: Facultade de Física Santiago de Compostela

Datas: do día 3 ao 28 de novembro 10:00 a 13:30 h.

Obradoiros de investigación agraria

Organiza: Delegación do CSIC en Galicia. Misión Biolóxica de Galicia.

Descrición: A actividade consta dunha serie de obradoiros prácticos que se desenvolverán nos laboratorios da Misión Biolóxica de Galicia.

Lugar: Laboratorios da Misión Biolóxica de Galicia. Salcedo. Pontevedra.

Datas: Do día 21 ao 28 de novembro de 10:00 a 13:00.

Cambio Climático. O noso Mundo, o noso futuro, a nosa opción.

Organiza: Asociación Medioambiental Amabul.

Descrición: Exposición didáctica cedida polo Centro de Extensión Universitaria e Divulgación Ambiental de Galicia (CEIDA).

Lugar: Biblioteca Municipal de Vedra (A Coruña).

Datas: Do 3 ao 30 de novembro de 16:00 a 20:00.

Augas

Organiza: Asociación Amabul.

Descrición: Saída formativa de un día de duración. Pola mañá visita a Aquaciencia e pola tarde visita ao Aquarium Finisterrae.

Cumio de científicos, visto en Mars Discovery District

Lugar: Vedra (A Coruña)

Datas: día 29 de novembro de 9:00 a 21:00.

Océanos vivos

Organiza: Asociación Medioambiental Amabul.

Descrición: Saída formativa de un día de duración, co fin de investigar no lugar como son e interaccionan os distintos seres vivos nos fondos mariños.

Lugar: Punto de partida da saída: Vedra.

Datas: día 27 de novembro de 9:00 H a 21:00 horas.

Cambio Climático

Organiza: Asociación Medioambiental Amabul.

Descrición: Charla- coloquio sobre o cambio climático impartida por un catedrático de Química Inorgánica da Universidade de Santiago de Compostela.

Lugar: Biblioteca Municipal de Vedra (A Coruña)

Datas: día 27 de novembro as 20:00.

Páxina web da Unidade de Cultura Científica da Universidade de Vigo

Organiza: Universidade de Vigo. Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación.

Descrición: A recentemente creada Unidade de Cultura Científica da Universidade de Vigo xa conta coa súa páxina operativa: webs.uvigo.es/otri/ucc.

Datas: do 10 de outubro ao 31 de decembro.

Teatro matemático: "Demostración (Proof)"

Organiza: Universidade de Vigo. Facultade de Ciencias Económicas e Empresariais.

Descrición: A actividade consiste en representar, cun grupo de estudantes de materias de Matemáticas da Universidade de Vigo como actores, a peza teatral "Proof" (Demostración) de David Auburn.

Lugar: Igrexa da Universidade de Santiago de Compostela, Pavillón Multiusos do Campus de Ourense e Asociación Cultural A Forna do Porriño.

Datas: varias datas.

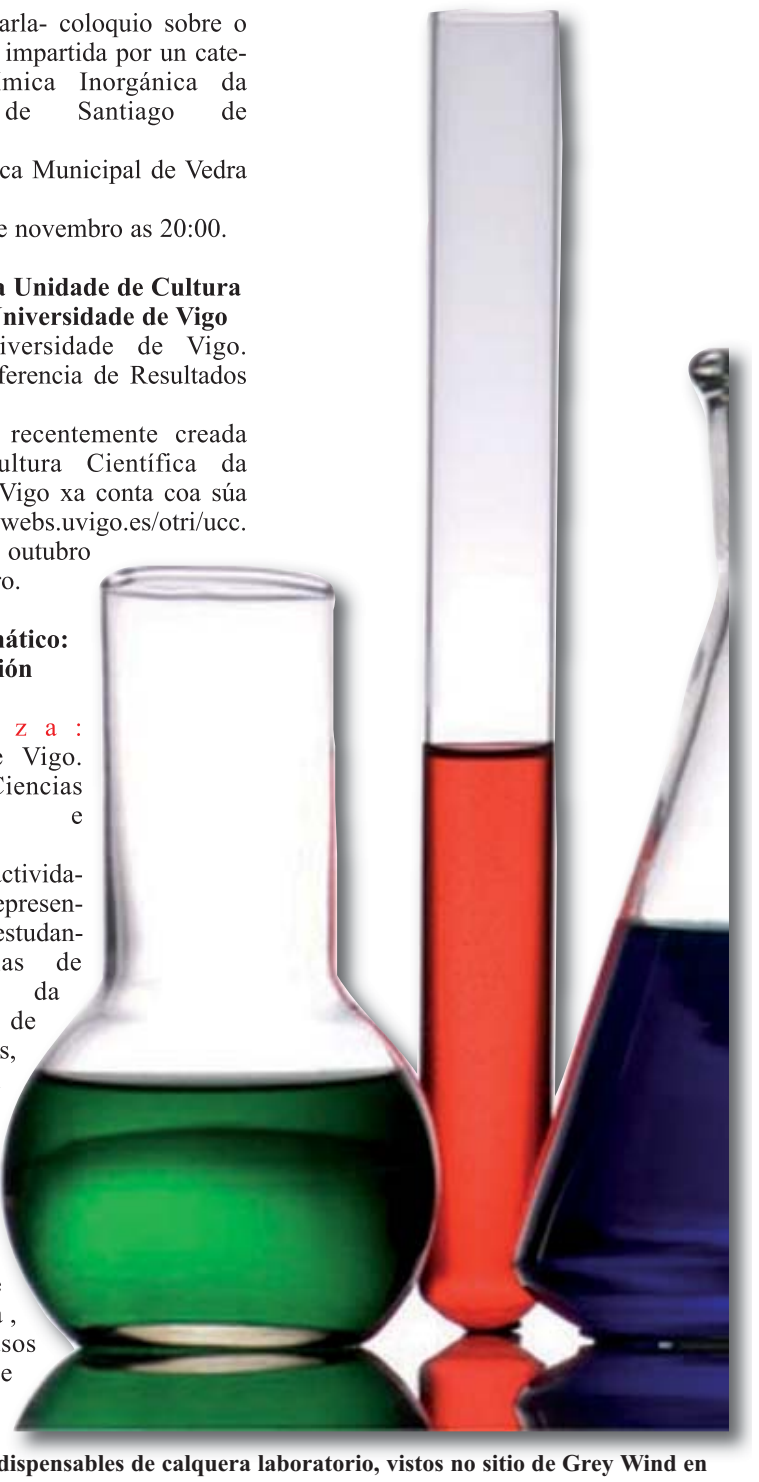
Actividades de Cultura Científica en Arqueoloxía e Patrimonio

Organiza: Delegación do CSIC en Galicia IEGPS

Descrición: O Laboratorio de Arqueoloxía da Paisaxe (IEGPS - CSIC) ofrece un amplo programa de actividades de divulgación e difusión da cultura científica en arqueoloxía e patrimonio, dirixido especialmente os centros de ensino.

Lugar: Santiago de Compostela

Datas: do día 1 de novembro ao 31 de decembro de 2008 en diferentes horarios.



Elementos indispensables de calquera laboratorio, vistos no sitio de Grey Wind en Flickr

SOÑOS DE COÑECEMENTO LIBRE EN MÁLAGA

A delegación galega de deseñadores e usuarios de programas abertos, coordinada por Mancomún, concluíu con éxito a súa participación na Conferencia Internacional de Software Libre que tivo lugar do 20 ao 23 do pasado mes de outubro en Málaga, onde interactuaron cos visitantes achegando contidos de utilidade para os máis curiosos e acollendo as achegas desinteresadas que ofrecían os seareiros deste tipo de programas á comunidade

MANCOMÚN DÁ CONTA DA SÚA EXPERIENCIA NA CISL CELEBRADA NA CIDADE ANDALUZA

A entidade acudía ao devandito evento como coordinadora da embaixada galega ao completo, integrada por membros da nosa comunidade de usuarios e deseñadores de open source (AGASOL, os GGul, Roberto Brenlla, Claudio F. Filho…). As achegas do ente galego, que comezou de xeito activo dende antes da data de apertura do encontro, materializáronse tamén a través das intervencións de Xesús Baleato, coordinador do dito centro, que tirou partido da xuntanza para dar a coñecer (e tamén para enriquecer) o proxecto que dirixe e, en xeral, a aposta da Consellaría de Innovación e Industria a prol da programación aberta.

Precisamente, unha das achegas informativas de Baleato ao longo das xornadas tivo que ver co uso que se lle está a dar ao software libre no ámbito empresarial galego, dato para o que fixo referencia ao estudo do Instituto Nacional de Estatística (INE) que sitúa a Galiza por diante do Estado na adopción de programas de código aberto no eido corporativo.

Para Baleato, que subministrou esta información no transcurso do seu relatorio, tivo moito que ver neste éxito a posta en marcha de campañas dirixidas a levar ferramentas informáticas libres e abertas ás empresas, das que o DVD para a PEME foi un dos seus principais instrumentos. O coordinador de Mancomún salientou que o 8,2% das pequenas e medianas empresas galegas (empresas de máis de 10 empregadas/os) usan xa o sistema operativo Linux, fronte ao 7,8% da media estatal, tal e como se reflicte no dito estudo do INE.

Estes números fortalécense con outra taxa que pon de novo ao software libre galego en situación de vantaxe: en Galiza incrementouse nun 14% o número de empresas que fan uso de Linux respecto das que o facían no período anterior. Para Baleato, estas e outras estatísticas recoñecen o labor de promoción da

informática aberta levado a cabo pola Consellería de Innovación, e máis polo miúdo o departamento que dirixe Helena Veiguela: a Dirección Xeral de Promoción Industrial e da Sociedade da Información.

A delegación galega ao completo que se a Málaga concluíu a súa intervención no evento cunha valoración moi positiva dos resultados acadados, chegando incluso a superar as expectativas establecidas en materia de promoción e difusión, así como na interrelación cos diferentes axentes do mundo das tecnoloxías abertas de cara ao establecemento de futuros proxectos de colaboración.

En total, foron un total de 20 persoas, pertencentes aos GGUL (Grupos Galegos de Usuarios de Software Libre), a empresas a través da Asociación de Empresas Galegas de Software Libre (AGASOL), e ás Oficinas Universitarias de Software Libre de Galicia, as que, baixo a coordinación do Centro Mancomún, fixeron chegar á CISL os proxectos que actualmente se están a desenvolver en Galiza.

A través do stand da Dirección Xeral de Promoción Industrial e da Sociedade da Información, ao que foron convidados os axentes anteriormente citados e baixo o lema Co Software Libre xogamos todos en Galiza, Mancomún sorprendeu expoñendo unha estrutura colaborativa pouco común no resto de comunidades e que atraeu a un gran número de interesados/as..

Entre os proxectos expostos, tiveron especial repercusión o DVD de ferramentas informáticas para a PEME e o informe O Software Libre en Galiza 2007 de Mancomún, a distribución para equipos de recursos limitados do GGUL GALPon, ou o plano de actuacións das tres Oficinas Universitarias de Software Libre en Galiza.

Ademais dos relatorios impartidos polo coordinador de Mancomún, Xesús Manuel Benítez Baleato en Málaga, o traballo da comunidade galega puido coñecerse tamén a través dos relatorios institucionais do subdirector xeral da Sociedade da Información da Consellaría de Innovación, Rafael I. Juanatey, o cal se pechou cun elevado índice de asistencia. Asemade, as intervencións de Roberto Brenlla e Claudio F. Filho, como membros de TEGNIX, conseguiron o aplauso dos asistentes abordando a temática da lusofonía no mundo do software libre e do BrOffice, respectivamente.

Organizadores e colaboradores

Seguimos a falar de colaboración en liña para ir construíndo unha Sociedade da Información que lle acaia ben a todas e todos. E, unha vez máis, o software libre confírmase como man de obra, material de ensamblaxe e edificio propiamente dito. Dito doutro xeito: consolídase como ferramenta de primeira orde para atopar máis diálogo na gran torre de Babel que é a comunidade internauta. No caso que nos ocupa, o miolo do traballo céntrase en favorecer a achega galega no ámbito mundial da programación aberta, e viceversa. Así, reforzar e mellorar as posibilidades de tirar partido do software libre que se produce no mundo (e darlle ao mundo o noso) é o gran obxectivo que veñen de formalizar os representantes da comunidade de tradución de open source ao galego, procedentes do eido voluntario pero tamén (e cada vez máis) do empresarial.

Máis polo miúdo, o novo achegamento, no que se integra o Centro de Referencia e Servizos de Software Libre de Galiza (Mancomún) en labores de coordinación, ten como gran finalidade a creación dunha plataforma de tarefas colaborativas na que se incorporen todos os proxectos de localización realizados pola comunidade en Galiza, así como as memorias e os compendios que documenten cada un dos procesos. Estes novos acordos foron dados a coñecer hai uns días, no transcurso da segunda xornada e traballo do G11n: eu traduzo o teu software.

Amais do devandito, no encontro tamén se fixo público o primeiro borrador do Manual de localización de software, un traballo que se pode considerar a primeira pedra do dito proxecto en común e que servirá, entre outras cousas, para que abrolle un documento de consenso que sustente todas as futuras traducións de software. A finalidade disto non é outra que acadar a máxima coherencia e meirande coordinación e rendemento, amais evitar que se dupliquen esforzos.

Por certo que a xuntanza tamén serviu para facer balance do acadado até o de agora en materia de adaptación á nosa lingua de material informático aberto. Para uns e outros, malia a necesidade de mellorar (favorecendo a cohesión), o potencial existente é abondo grande: *"Temos unha comunidade moi motivada e con vontade de autosuficiencia onde coincidimos na necesidade de mellorar o potencial de masa crítica para acadar a sustentabilidade dos procesos de localización de software ao noso idioma"*, sinalou Hesús M. Benítez Baleato, coordinador de Mancomún.

No que se refire á plataforma mesma de tradución, dicir que contará co dito Centro de Servizos en labores de coordinación, e que terán acceso a ela todos os membros da comunidade. Esta plataforma, sinala Mancomún, segundo as necesidades e as demandas especificadas por cada un dos axentes, traballará en modo asíncrono fornecendo un contorno cliente-servidor que facilite as tarefas de tradución de calquera aplicación.

mancomún
Centro de Referencia e Servizos de Software Libre

EMPRESAS TIC E ADMINISTRACIÓNS CONTRA A CRISE

A ASOCIACIÓN INEO AFONDA NO SEU TRABALLO COLABORATIVO COS ENTES PÚBLICOS GALEGOS NO CAMIÑO DE INCREMENTAR A NOSA COMPETITIVIDADE E A NOSA PRESENZA NO MUNDO

Móbiles en galego: coa Secretaría Xeral de Política Lingüística

Puidémolo saber xa hai unhas semanas: a Secretaría Xeral de política Lingüística e a asociación galega Ineo (formada por máis de 80 empresas do sector TIC) veñen de unir forzas para poñer en marcha a campaña O teu móbil en galego, unha iniciativa que comunicación encamiñada a achegarlle á cidadanía os recursos existentes en materia de telefonía móbil en lingua galega. A proposta, que foi dada a coñecer a mediados do mes de setembro no Hotel Monumento San Francisco de Santiago (xunto co páxina web posta en marcha por Ineo, www.oteumobilengalego.com), conta coa colaboración das cinco principais operadoras telefónicas que traballan arestora na nosa terra (a galega R, Orange, Telefónica Móviles, Vodafone e Yoigo) e dos cinco grandes fabricantes (Alcatel, Motorola, Nokia, Samsung e Sony Ericsson). Durante a presentación da iniciativa, da que Código Cero deu conta no seu día, tanto o departamento da Xunta como Ineo quixeron salientar as grandes oportunidades de negocio que se abren con este e outros proxectos semellantes de compromiso polo galego e polo tecnolóxico. Como dixemos, a entidade con sede en Vigo foi a responsable (entre outras máis cousas) da posta en marcha da páxina web da iniciativa, un espazo en liña no que poderemos atopar datos sobre as aplicacións tecnolóxicas na nosa lingua que os fabricantes incorporan aos terminais e tamén sobre os recursos de relación cos usuarios que as operadoras teñen en galego.

Precisamente, da web e do que achega á comunidade internauta puidemos falar cun dos participantes máis activos no convenio, Jorge Cebreiros, presidente de Ineo, quen subliñou que a páxina, lonxe de ficar parada ou perpetuarse nun simple cartaz informativo, estará actualizada de xeito permanente e dando conta de todo aquilo que en cuestión de tecnoloxía nos toca de preto aos galegofalantes.

Estas e outras medidas coas que Ineo concorre no programa teñen a súa raizame –segundo apuntou Cebreiros- nun compromiso cada vez máis grande das empresas galegas (e máis en detalle das que representa Ineo) por apostar pola nosa lingua como vía de comunicación e valor de riqueza cultural e económica. Ao seu xuízo, é importante que Ineo siga apoiando a incorporación do galego no eido das novas tecnoloxías, e así o vai seguir facendo, subliñou.

Axuda aos emigrantes con formación tecnolóxica

Ineo vén de pechar con éxito de participación e logros a súa achega no Programa de Formación TIC para emigrantes arxentinos e uruguaios. Nesta iniciativa de tipo educativo-tecnolóxica, promovida pola Fundación Galicia Emigración en colaboración co devandita asociación TIC galega, participaron este ano un total de 21 alumnos, aos que se lles fixo entrega das súas correspondentes acreditacións a mediados do pasado mes de setembro. Máis en detalle, o plan desenvolveuse co obxectivo de facer máis doada a integración laboral de emigrantes españois e descendentes cunha formación abondo específica no eido das novas tecnoloxías da información. No acto oficial de entrega de diplomas fixeron acto de presenza o presidente de Ineo, Jorge Cebreiros; o presidente da Fundación Galicia Emigración e secretario xeral de Emigración, Manuel Luís Rodríguez; e máis o xerente da Fundación Galicia Emigración, Juan Carlos Pérez.

Segundo fixeron saber os responsables de Ineo, tanto os alumnos participantes coma os axentes empresariais que concorreron no proxecto amosáronse satisfeitos co desenvolvemento da acción formativa, que arrancou no pasado mes de xullo cunha primeira etapa de formación teórica e de selección dos participantes levada a cabo de forma paralela en Bos Aires e Montevideo.

A Fundación Galicia Emigración quixo contar con Ineo para estas tarefas, dado o compromiso da asociación para dotar ás empresas do sector dixital e tecnolóxico de profesionais cuns perfiles laborais moi específicos e dos que existe unha demanda que non está a ser cuberta de abondo polo mercado galego, tal e como sinalou no transcurso do acto Jorge Cebreiros.

Ao mesmo tempo, tentouse con esta proposta formativa favorecer a integración no mercado laboral de persoas españolas e descendentes cun coñecemento cualificado para o desempeño dos seus postos. O propio presidente da Fundación quixo salientar que se trata de pór a disposición dos alumnos as ferramentas precisas para que poidan tomar decisións e "*o que teñen recibido deste programa é unha formación de elite da que non só se benefician os propios alumnos senón tamén as empresas do sector e a sociedade en xeral*", subliñou.

Coa Consellería de Economía e contra o parón económico

Ineo e máis a Consellería de Economía están a afianzar os vieiros de traballo conxunto, labor que en boa medida se vai materializar nun meirande compromiso do departamento da Xunta perante futuros proxectos da asociación, hoxe en día suxeita coma calquera outra entidade destas características ás incidencias negativas da crise mundial. Estes e máis outros compromisos foron dados a coñecer hai unha semanas en Compostela, nun acto que contou coa presenza do conselleiro de Economía, José Ramón Fernández, o presidente de Ineo, Jorge Cebreiros e a presidenta de Eganet, Beatriz Legerén. O encontro, entre outras cousas, serviu para trasladar ao responsable de dito departamento da Xunta a realidade da situación actual do sector galego das tecnoloxías da información. Polo que respecta aos datos achegados por Ineo, sinalar que puxeron de manifesto o que a asociación cualifica de "*necesidades e demandas por parte das pequenas e medianas empresas galegas*". Estas necesidades, sinalouse, proceden en boa medida do intre de desaceleración económica que, malia non ser tan intensa coma noutros sectores, está comezando a afectar xa ás empresas TIC. Neste senso, o conselleiro amosouse "*sensible*" co exposto nos ditos requirimentos, disposición que comezou a materializarse a través do apoio a novos proxectos empresariais dirixidos a incrementar os niveis de competitividade das firmas que integran o sector en Galicia; proxectos de formación e/ou calidade na xestión que acheguen continuidade a experiencias previas colaborativas entre Economía e Ineo. En base aos datos presentados pola segunda entidade e recollidos no Informe Ineo sobre os factores de competitividade do sector TIC 2008, na xuntanza puidéronse debuxar unha serie de obxectivos de cara aos dous vindeiros anos, entre os que se atopa unha previsión de medre do 12%. No conxunto do territorio español, o sector das tecnoloxías da información incrementouse nun 6% ao longo do último ano, xerando un volume de negocio de 101.353 millóns de euros.

A FORZA DE MOITOS

A ASOCIACIÓN INEO INFORMA DAS ACTIVIDADES E DESENVOLVEMENTOS QUE LEVA A CABO DE XEITO CONXUNTO CON OUTRAS ENTIDADES TIC DE GALICIA E ESPAÑA

Ineo pasa a ocupar a vicepresidencia de Conetic

Ineo (www.ineo.org), a Asociación Multisectorial de Novas Tecnoloxías da Información e Comunicación de Galicia, está a reforzar a súa presenza na confederación nacional de empresas do sector, Conetic (www.conetic.info). Este proceso de afianzamento das compañías galegas na dita organización española, que foi dado a coñecer recentemente trala participación de Ineo nunha asemblea do comité executivo de Conetic en Madrid, vai ter unha serie de vantaxes importantes para o eido tecnolóxico na nosa terra, sobre todo á hora de beneficiárense as compañías de proxectos e axudas en colaboración coa Administración Central. Por exemplo: a iniciativa Insertic 2008, un programa de tipo formativo posto en marcha en colaboración co Ministerio de Traballo e que ten un orzamento para este ano de 640.000 euros. *"Mediante este programa, as firmas integrantes de Ineo teñen a posibilidade de contar con futuros traballadores cun perfil profesional moi demandado polo mercado tecnolóxico, respondéndose deste xeito ás necesidades de cualificación permanente dos profesionais do sector TIC de Galicia a prol de asegurar a mellora das competencias individuais e o seu desenvolvemento persoal"*, informa a entidade nun comunicado.

Para a organización galega, que concorreu na dita reunión ocupando xa o posto da vicepresidencia, o feito de que se teñan as afianzado ligazóns con Conetic

supón tamén un importante respaldo para as empresas galegas, sobre todo se temos se temos en conta que ese respaldo vén dunha confederación integrada hoxe por 14 asociacións empresariais TIC do eido autonómico e que representan a 1.573 empresas e case 60.000 traballadores, e que ao a longo de dous anos de vida ten desenvolvido (Conetic) un bo número de accións colaborativas a prol do sector dixital.

Na dita reunión celebrada en Madrid, informa Ineo, sentáronse tamén os acordos para os vindeiros proxectos e actividades en materia de cooperación empresarial, promovéndose diferentes iniciativas co Instituto Nacional de Tecnoloxías da Comunicación (Inteco), co que Ineo xa ten traballado ao longo de 2007 desenvolvendo xornadas en Vigo e A Coruña e nas que participaron até 400 empresarios galegos.

Coa designación dos cargos, decidiuse que o posto da presidencia fose ocupado por Ascentic (organización cántabra do sector), a secretaría por Eticom (Andalucía) e tesourería por Atan (Navarra). O comité complétase coas vocearías de Estic (Valencia) e Retical (Castela e León).

Convenio coa Opidi e participación en plataformas tecnolóxicas

Ineo ten un convenio asinado coa Opidi, a Oficina de Programas Internacionais de I+D+i, dependente da Dirección Xeral de I+D+i. O obxectivo deste convenio é o de analizar as posibilidades de contar con apoios para a presentación de proxectos de empresas de Galicia en materia de innovación. Tratase tamén de determinar os apoios que pode ofrecer este organismo público en materia de asesoramento e difusión das accións que se leven a cabo no desenvolvemento de proxectos. Arestora, detéctase unha escaseza de iniciativa por parte das empresas galegas á hora de participar en proxectos europeos en materia de innovación. Por iso se formula a necesidade de desenvolver un traballo de difusión acerca das posibilidades de financiamento e cooperación que estes proxectos poden ofrecer.

Na súa aposta por apoiar as iniciativas da Administración e dotala de instrumentos e ferramentas para o desenvolvemento do I+D+i nas TIC, Ineo forma parte tamén do padroado de Gradiant, o Centro Tecnolóxico de Telecomunicacións.

A asociación participa ademais nas distintas plataformas tecnolóxicas para difundir, informar e ofrecer canles para o desenvolvemento da I+D+i nas empresas. Entre elas:

- VINDEIRA: Plataforma Tecnolóxica de Galicia.
- INES: Plataforma Tecnolóxica Nacional de Software
- e-ISI: Comunicacións por satélite
- e-MOV: Mobilidade
- e-NEM: Tecnoloxías audiovisuais
- e-SEC: Seguridade

Ineo, máis polo miúdo

A palabra Ineo provén do latín e significa *"emprender un camiño"*, *"comezar a"*, *"facer alianza"*, *"formar un proxecto"*. A asociación xorde da necesidade de desenvolver o tecido asociativo como elemento clave para competir nunha economía global, dotar o sistema produtivo das TIC de infraestrutura e recursos propios, fomentar entre las empresas e o el contorno a innovación baseada no uso das tecnoloxías, desenvolver obxectivos de cooperación que potencien as capacidades das empresas e favorecer o espallamento e implantación de produtos e servizos baseados nas TIC, entre outros.

Ineo componse arestora de máis de 80 empresas asociadas do ámbito de toda Galicia, con diferentes niveis de facturación e número de empregados que permite facer unha clasificación desta por microempresas, pequenas empresas, medianas empresas e grandes empresas. Dentro do sector das tecnoloxías da información, as actividades ás que se dedican as nosas empresas poden englobarse nas áreas de software, hardware, redes e telecomunicacións, internet e contidos, consultora e formación.

Os socios de Ineo en total facturan máis de 250 millóns de euros e empregan máis de 1.700 traballadores.

Asociación Multisectorial de Novas Tecnoloxías da Información e Comunicación
Ineo
www.ineo.org

OBXECTIVO: ACTUALIZÁRMONOS

A ASOCIACIÓN INEO AMPLÍA OS SEUS PROXECTOS DE FORMACIÓN, ENTRE OS QUE SE CONTA O SEU NOVO PLAN DE ESPECIALIZACIÓN PROFESIONAL OU A POSTA EN MARCHA DE INSERTIC 2008

Programas de capacitación

Nos seus dous primeiros anos de vida, Ineo asumiu diferentes proxectos desempeñando a función de coordinador, proxectos moitos deles relativos á área da inserción laboral e da especialización profesional. Hoxe en día, a asociación TIC executou un proxecto de especialización profesional e atópase desenvolvendo tres máis. O primeiro proxecto deste tipo foi dirixido a formar 35 candidatos nun perfil de Axentes de difusión tecnolóxica e no que participaron 19 empresas TIC socias de Ineo. O seu obxectivo foi capacitar expertos no uso das novas tecnoloxías para o desenvolvemento de tarefas de asesoramento personalizado a pequenas e medianas empresas acerca das oportunidades de mellora competitiva que se poderían derivar da implantación de solucións do sector das TIC.. Na mesma liña, executouse outro proxecto de Comerciais TIC no que participaron 14 empresas que contrataron a 17 profesionais. O último desta liña de proxectos estase a executar arestora e agrupa máis de 30 empresas, que integrarán nos seus equipos, grazas a esta iniciativa do Igape (Instituto Galego de Promoción Económica), 40 traballadores cun perfil de técnico especialista. Ao mesmo tempo comezouse xa a traballar nun novo proxecto de especialización profesional acabado de conceder e no que participarán un mínimo de 15 empresas.

> O principal obxectivo de Ineo é satisfacer as demandas dos socios en materia de recursos humanos e dotalas de persoal coa formación axeitada.

Trátase dun tipo de subvención a fondo perdido sobre os custos de selección de aspirantes, de formación teórica e sobre os salarios brutos. A contía das axudas pretende cubrir o 50% dos custos de selección e formación e o 75% dos salarios brutos cunha subvención máxima por contrato de 12.000 euros ao ano.

O principal obxectivo é satisfacer as demandas dos socios en materia de recursos humanos, detectando as necesidades de especialización profesional nas empresas TIC de Galicia, e dotalas de persoal coa formación axeitada para o desempeño dos seus traballos.

Curso avanzado en dirección

Ineo ten como obxectivo mellorar as competencias directivas das empresas asociadas a través do acceso a ferramentas de coñecemento directivo e de organización de procesos.

Os cursos para directivos de Ineo achegan unha oferta de accións formativas orientadas a niveis directivos e adaptadas ás necesidades das empresas asociadas. Deste xeito o que se fomenta é, por unha banda, a actividade colaborativa de Ineo, actuando a formación como elemento que permita manter o contacto e estreitar as relacións entre os socios e, por outra, o intercambio de experiencias entre empresas, baseando as sesións na metodoloxía participativa.

O Curso avanzado en dirección de empresas TIC parte da experiencia da anterior edición deste programa que tivo unha acollida moi positiva por parte das empresas da asociación. Tomando como alicerce as achegas dos asistentes, fíxose un redeseño do programa a nivel de estrutura e contidos, escolmando aquelas áreas de coñecemento que resultaron máis valoradas pola súa utilidade para as empresas.

Ineo prepara a execución do Insertic 2008

As empresas de Ineo poden contar con traballadores formados nun perfil profesional moi solicitado polo mercado tecnolóxico. Promovido pola Confederación Española de Empresas de Tecnoloxías da Información, o programa Insertic está financiado polo Ministerio de Traballo. Mediante este programa, as empresas de Ineo teñen a opción de contar con futuros traballadores formados nun perfil profesional moi demandado e solicitado polo mercado tecnolóxico. Amais de participar no proceso de selección do alumnado, o programa ofrece ás empresas socias a posibilidade de contar nos seus equipos con traballadores cunha base de formación completa en informática e que anteriormente á contratación realizaron xa prácticas en empresas.

A realización deste programa formativo responde a un obxectivo estratéxico de Ineo, que é o de responder ás necesidades de cualificación permanente dos profesionais do sector TIC en Galicia, representados na asociación, para asegurar a mellora das súas competencias individuais. Insertic é un proxecto no que participan outras asociacións territoriais do sector e pretende formar profesionais en distintas especializacións técnicas garantindo que no prazo de seis meses tras a impartición das accións formativas se contratará o 60% dos alumnos que superaron con éxito o proceso formativo.

Entrega de diplomas no Curso para directivos TIC

Ineo e Caixanova veñen de facer entrega dos diplomas para os directivos e mandos intermedios da dita asociación do eido tecnolóxico galego que participaron no Curso para Directivos TIC desenvolvido pola Escola de Negocios da entidade financeira en Vigo e na Coruña. O acto, que se desenvolveu perante a presenza do director xeral adxunto de Caixanova, Juan Díaz Arnau e o presidente de Ineo, Jorge Cebreiros, serviu amais para salientar o labor e os esforzos das empresas da asociación TIC na súa arela de acadar avais de calidade como garantías da súa xestión e dos seus produtos.

Neste senso, sinalar que amais da achega dos diplomas do curso, o encontro acolleu a entrega de certificacións de calidade entre compañías integrantes de Ineo.

Tanto a obtención de diplomas como o de certificados, sinala a entidade TIC nun comunicado, veñen a valorar o traballo das empresas do sector na mellora das dúas capacidades e no medre dos seus niveis de produtividade co gallo de competir nun mercado cada vez máis esixente.

RIVAIS E MALIA TODO AMIGOS

O CONGRESO INEO APOSTOU POLA COMPETITIVIDADE COOPERATIVA PARA LOITAR CONTRA A CRISE ECONÓMICA E EMPRESARIAL

A representación dunha crise pódese facer de moi diversos xeitos: en positivo, en negativo ou a través dunha ampla escala de grises que oscilan entre un e outro punto. O sector empresarial das novas tecnoloxías, se cadra por estar afeito aos constantes cambios de rumbo do mercado, semella un dos máis optimistas ao respecto. Neste senso, a óptica adoptada por unha boa parte do sector é a óptica chinesa. Ou sexa: a de ter sempre en conta que todo concepto de crise vai ligado por norma ao de oportunidade, tal e como se reflicte no ideograma que representa á crise na dita cultura. De oportunidades, puntos de inflexión e portas que se abren se falou de abondo a primeira semana de novembro no transcurso do Congreso Europeo Ineo (www.ineo.org), unha xuntanza empresarial organizada pola asociación galega co obxectivo de afianzar á nosa terra no mapa TIC.

O encontro, que serviu para establecer todo tipo de contactos entre empresarios e profesionais de Galiza, España e Europa, foi positivo na forma (abríronse novas vías para a participación e contouse coa presenza activa de ducias de expertos) e no contido (apenas foi preciso lanzar mensaxes de optimismo, porque este xa se daba por sentado). O Congreso Ineo, que se celebrou na Coxa, foi un si mesmo unha mensaxe: desenvolveuse na liña da colaboración e da competitividade. Esa achega en concreto de organizadores e participantes foi a conclusión fundamental do encontro: para solucionar unha crise, nada peor que ficar en solitario na teima de abranguer máis mercado. Por dicilo así, a rivalidade san é sinal de boas relacións. Este foi precisamente o modelo polo que se apostou no Congreso Ineo.

Foco de atracción de profesionais

A xuntanza, nos seus obxectivos de situar a Galiza no mapa TIC, foi pensada polo miúdo. Así llo contou Jorge Cebreiros, presidente da Ineo, a moi poucos minutos da clausura do evento: *"A nosa idea foi procurar e identificar as tecnoloxías que abrollan no mercado internacional, buscar aos seus representantes e traelos para que falasen dos seus casos de éxito, da teoría e da práctica, en definitiva: de oportunidades de negocio"*. Este labor de atracción de profesionais, engadiu, non só foi dirixido a beneficiar ao tecido TIC galego senón á nosa sociedade por enteiro. *"Queremos que este congreso"*, puntualizou, *"sirva para ver polo miúdo o que acontece nos lugares que nos poden servir de inspiración, como por exemplo Israel, Letonia ou Finlandia, países con algunha que outra característica común con Galicia e que poden achegar claves ou conceptos xerais dos que logo nós podemos tirar proveito, adaptándoos ás necesidades que nos son propias"*.

Temáticas e formatos

Ao longo das dúas xornadas de congreso, o traballo colectivo de uns e outros centrouse sobre todo en temas como as novas ordes de Internet (Web 2.0 pero tamén 3.0), loxística, mobilidade, seguridade, evolución de contidos multimedia ou contornas de virtualización. A organización, tendo en conta as cuestións tratadas (case todas elas vinculadas a contornas de traballo onde se colabora ombro con ombro e se participa de xeito activo), quixo que as canles de comunicación fosen o máis acordes posibles. A xuízo de Jorge Cebreiros, aquelas foron especialmente participativas, abertas e prácticas.

Crises, nunca máis

Se hai algo que se sabe a ciencia certa da crise é que dificilmente se poderá superar actuando de xeito individual. Isto é aplicable a todos os eidos e sectores, e máis aínda ao das novas tecnoloxías da información. Este ámbito empresarial, que en palabras de Jorge Cebreiros non sufre as crises en primeira persoa (nin tampouco goza de maneira directa dos éxitos económicos), móvese e evoluciona de xeito diferente a unha boa parte dos demais. Por dicilo así, achega tempos de vida concentrados. Todo acontece en menor tempo: "*Dise que a economía vai mudando, que é cíclica, pero nada hai que cambie máis que as novas tecnoloxías da información*", comentou o presidente de Ineo, co fin de achegar unha idea sobre as posibilidades do tecido TIC galego. Ao seu xuízo, o ritmo do sector pode ser un hándicap (obriga a ser máis competitivo e a estar máis alerta) pero tamén unha vantaxe: as firmas TIC están especialmente preparadas para adaptarse aos cambios de rumbo. Tanto Cebreiros como o resto dos participantes na xuntanza coincidiron neste punto e, tamén, no mellor xeito de levalo á práctica: cooperando. Neste senso, o panorama TIC do ámbito europeo é semellante (salvando as lóxicas distancias) a unha estratexia militar previa á contenda, con diferentes frontes agrupándose e establecendo ligazóns con outras frontes. O seu sistema de organización non é outro que as colectividades, as asociacións e os clústers, tecidos de colaboración onde é posible xerar a infraestrutura apropiada para o desenvolvemento de iniciativas empresariais innovadoras. O necesario, neste caso, é facer compatible a rivalidade e o traballo en cooperación: "*Esquecer que as empresas do teu ámbito son as túas competidoras é a mellor forma de ser competitivo*", engadiu Cebreiros. E rematou: "*Isto é o que estamos a facer en Galicia dentro da Asociación Ineo*".

Participantes de primeira liña

En boa medida, os participantes relatores do Congreso Ineo coincidiron cos organizadores: a crise, aínda que grave, ten solución. Son moitos os sinais que advirten da forte recesión económica (sinais que os especialistas xa teñen detectado dende hai máis de dous anos), e o sector das TIC tamén ten emitido algún que outro. A fin de contas, non se trata dunha illa. No eido dixital, como no resto da economía, se están a vivir dous tipos de crises: por unha banda a real e, pola outra, a inducida ou ficticia. Sinalar que combater a primeira é en boa medida máis doado que facelo contra a segunda. O paradoxo reside no seguinte: parte da culpa de que se teña creado certa psicose (en certa maneira, profecía autocumprida) tena precisamente a Sociedade da Información. Entre ela e os métodos tradicionais de mensaxe de contidos o coñecemento transfórmase en inforxicación. Así o entenderon relatores como Martín García Vaquero (director do Foro de Innovación) ou Rudy Bianco (responsable da firma Vi-Clone e da ferramenta do mesmo nome que posibilita unha navegación en Rede a través do uso da voz), para quen está claro a crise, aínda que real, está a afectar a decisións que non tería porqué afectar. *"O negativo é máis doado de colectivizar"*, sinalou Bianco no transcurso das xornadas non-oficiais do segundo día das xornadas, e proseguiu: *"Por moito que haxa unha gran empresas falando do bo que é o iPhone, finalmente se os usuarios ben comunicados falan mal del, entón é máis que probable que se deixe de vender"*. Ao seu xuízo, *"o que se di na televisión sempre acaba por acontecer ao día seguinte"*. Bianco, que participou arreo nestes foros dando a coñecer os segredos da revolucionaria ferramenta Vi-Clone, amosou o seu acordo cunha boa parte dos participantes á hora de encarar a crise no senso dunha porta que se abre e, sobre todo, dun modelo que cambia. No caso español, o modelo da súa economía en xeral, cun tecido TIC que debe cooperar de xeito máis estreito (competindo e facendo fronte común, impulsando innovación) e cun sistema produtivo na súa totalidade que debe xirar, á súa vez, cara ao coñecemento. Dito doutro xeito: Fai falla producir valores exportables e menos ladrillo. E as novas tecnoloxías, a menos que se demostre o contrario, xa nacen sendo exportables.

> Os participantes relatores do Congreso Ineo coincidiron cos organizadores: a crise , aínda que grave, ten solución.

Máis polo miúdo, sinalar que no Congreso Ineo participaron entre outros Carlos Marquerie (Capgemini Consulting), Christian Barrios (presidente da Xunta Directiva. Software Associates Corporation), Javier Fernández-Sanguino (consultor de Gesfor), José Vences Benito (director de Enxeñería. SATEC), José Manuel Rey (Alter Itinere), Isabel Fernández Peñuelas (FatWire Software), Diamantino Pérez. (Capgemini Iberia & Latam), Carmen López. (BBVA), Miguel Ángel Jiménez Izquierdo (BPM/SOA), José Manuel Azcona (xerente Legacy Modernization). Software), Asbjørn Hovstø (presidente da firma norueguesa Portahead), Daniel González (Ericsson), Rudy Bianco (CEO Empresa Vi-Clone), Eugenio Martínez Falero (presidente de ACAP), Norberto Penedo Rey (IGAPE) e Juan Carlos Gafo Acevedo (director do departamento de protocolo. Secretaría Xeral de Presidencia Goberno de España).

Informe sobre a nosa competitividade: disposición a compartir

Ineo presentará a finais deste ano o informe que elaborou entre xaneiro e marzo do 2008 e que recolle e avalía os factores clave para a xeración de vantaxes competitivas dentro do sector. A análise encamíñase a achegar un diagnóstico dalgúns factores considerados clave para o desenvolvemento competitivo do sector TIC en Galicia.

A través do informe podemos comprobar que o nivel de colaboración entre as empresas TIC galegas é alto e que existe unha predisposición de cara a compartir información e coñecemento. Do mesmo xeito, certificamos que o sector con maior peso dentro do mercado TIC o teñen as administracións públicas. Neste mesmo ámbito, o informe revela que, aínda que o 60,53% das empresas afirma ter unha estratexia de espallamento no futuro, delas, un 92,11% realiza operacións a nivel nacional, pero soamente un 31,58% das empresas. Ademais do informe global, a ferramenta vai acompañada dun informe individual para cada unha das empresas que participaron na enquisa. Nel compárase a posición da empresa dentro do sector TIC galego en xeral e da actividade TIC en particular. A análise complétase cunha ferramenta de autodiagnóstico en liña a través dun módulo que se inserirá na páxina web de Ineo e que permitirá ás empresas obter un autodiagnóstico de xeito automático introducindo os seus datos

Portada do Informe de Competitividade elaborado por Ineo

Guía de solucións tecnolóxicas, en breve

Ineo vén de apostar pola creación desta guía como unha ferramenta básica que axude ás empresas de calquera sector a diagnosticar as súas necesidades e, segundo isto, coñecer as solucións TIC que pode adoptar. Esta guía permite a consulta dun amplo directorio de empresas asesoras tecnolóxicas que sirvan de axuda na implantación de solucións TIC. Ao mesmo tempo, informa dos principais apoios e subvencións. O obxectivo deste proxecto non é outro que o de aumentar a competitividade das empresas no mercado, así como dar información sobre os principais instrumentos de financiamento.

Ineo

Máis en www.ineo.org

NOVAS DENDE A ALDEA: A FAMILIA MEDRA

DAMOS CONTA DA EVOLUCIÓN DE DÚAS INICIATIVAS DE PROMOCIÓN ECONÓMICA DO RURAL GALEGO POLA VÍA DAS REDES

Arriba á dereita: Imaxe do interior de Casa Varela, en Touro

Debaixo destas liñas: Captura da Web da Rede de Comercio Rural

A Rede de Comercio Rural Galego recibe 17 novas incorporacións

A Rede de Comercio Rural Galego (comercioruralgalego.eu), como anunciabamos hai uns meses nesta mesma revista, vén de incrementar a súa participación, co que deixa formalmente de ser un proxecto piloto para converterse en realidade firme con fondas raizames. En concreto, aos seus catro primeiros integrantes (Casa Varela no concello de Touro, Casa Xustáns en Pontecaldelas, Casa Rosa en Maceda e Casa Balsa en Ourol) cómpre sumar xa 17 novas tendas multiservizo procedentes das provincias da Coruña, Pontevedra e Lugo, segundo vén de anunciar a Dirección Xeral de Comercio, que investirá na apertura destes establecementos até un total de 1.488.051,86 euros. As tendas acabadas de incorporar, que ficarán deste xeito activas as 24 horas do día na Rede, teñen o seu emprazamento físico en núcleos de poboación que non superan os 5.000 habitantes. A súa integración na dita iniciativa, tal e como se recolle nas bases da mesma (posta en marcha hai un ano e medio pola Dirección Xeral), responde a un obxectivo ben concreto: axudar na medida do posible a que o rural galego teña as canles de promoción e dinamización precisas para dar a coñecer o seu amplo potencial. Das novas tendas, informa Comercio, oito están na provincia da Coruña (A Ponte Arcediago-Santiso, Visantoña-Mesía, Calo-Teo, Artes-Ribeira, Ponte Carreira-Frades, A Castañeda-Arzúa, A Picota-Mazaricos, Treos-Vimianzo); catro en Lugo (Salcedo-Pobra de Brollón, Bretoña e Campo da Rosa-A Pastoriza e Doncos-As Nogais); e cinco en Pontevedra (Bora-Vilares, Covelo-A Cañiza, Soutelo de Montes-Forcarei, Barro e A Lagoa-Campo Lameiro). Por certo que o feito de figurar na dita Rede posibilítalles a estes negocios a obtención do selo Comercio Rural Galego, certificación que avala a calidade dos seus produtos, servizos e potencialidade nas novas canles de distribución e promoción, tendo en conta a exhaustiva auditoría sobre fiabilidade e calidade que superaron estas empresas para acceder ao proxecto.

Desde finais do pasado mes de marzo, toda a información relativa á Rede de comercio rural galego está dispoñible na web www.comercioruralgalego.eu ou a través do portal da Dirección Xeral de Comercio www.conselleriaiei.org/ga/dxcc/index.php.

A realidade real e virtual das granxas galegas, ao alcance dos nenos

A Semana da Ciencia (www.semanadaciencia.org), tendo en conta a temática xenérica (a divulgación dos logros da investigación) e específica que trata nesta edición 2008 (afondar nas ciencias da Terra), non podía organizarse nin desenvolverse sen un apoio de primeira orde: a información no senso máis amplo, redes incluídas. Nesta nova convocatoria, ademais, afiánzase un xeito duplo de tratar o coñecemento e a divulgación do mesmo: como apoio das accións programadas na Semana e como tema propio das mesmas. Algo disto, de actividade na Rede ao completo, hai no programa de sensibilización para os colexios incluído na Semana pola Universidade de Santiago a través do Grupo de Investigación GIS-T e do Instituto Universitario de Estudos e Desenvolvemento de Galicia (IDEGA). Falamos de Diverciencia Granxas Dixitais, unha iniciativa lanzada coa axuda da Consellería de Innovación e que tira proveito dunha iniciativa precedente, Granxa Familiar (www.granxafamiliar.com) da que xa temos falado acó), co fin de crear unha rede rural de granxas e museos didácticos de Galiza.

Estes espazos, físicos e virtuais, irían destinados ao coñecemento xeral das novas tecnoloxías e do eido rural galego, informa o grupo GIS-T. A idea, tendo en conta que Granxa Familiar naceu sendo un proxecto específico de promoción económica vía Internet para explotacións de Antas de Ulla, Brión e logo Lalín, é asentar agora as bases que permitirán un labor moito máis xenérico. Se cadra para estender os obxectivos cara a toda Galiza.

Volvendo á actividade preparada para a Semana da Ciencia, dicir que participan nela colexios de Santiago de Compostela , A Coruña e Ourense, como por exemplo o Pío XII, o Compañía de María, o López Ferreiro, o San Pedro de Visma ou o Amadeo Barroso, onde se incluíron e se inclúen mostras, obradoiros e outras actividades de sensibilización. Asemade, cómpre sinalar que os froitos destas e outras actividades serán recollidos en formato audiovisual e presentados ao longo da Semana da Ciencia arestora en activo.

A intención do GIS-T IDEGA é manter aberta esta actividade nos vindeiros anos, convidando a tódolos centros escolares e asociacións civís de Galicia a participar da experiencia..

Actividade divulgativa de Granxa Familiar no Colexio San Pedro de Visma da Coruña

DO PANEL DIXITAL Á CESTA

BOTA A ANDAR AQUIÉ EN OURENSE, O SUPERMERCADO GALEGO E INTERACTIVO

Xa apenas hai empresas novas, sexan do sector que sexan, que non teñan relacións estreitas co dixital. Porén, hai algunhas que xorden xa tirando o máximo partido destas ferramentas tecnolóxicas, converténdoas en instrumento de traballo e máis en elemento diferenciador de cara á competencia.

Este labor de previsión é precisamente unha das bases da nova cadea de supermercados que vén de xurdir en Ourense da man do grupo Cuevas: a cadea Aquié. Segundo informou Laregion.es os días pasados, o obxectivo dos responsables desta rede vindeira de establecementos é empregar os novos formatos de comunicación, máis polo miúdo os interactivos, para satisfacer do xeito máis completo a demanda dos consumidores en materia de datos sobre os produtos que mercan ou están a piques de mercar.

A proposta, que ten moitas posibilidades de estenderse a toda Galiza (en breve chegará tamén a Pontevedra), participa das características xerais dun labor de innovación máis ou menos clásico. Ou sexa, que se basea en algo tan simple e á vez tan complexo como escoitar en detalle á xente. Neste caso, as/os compradoras/es.

O establecemento, para comezar, non se basea no clásico ir e vir polos corredores á procura dun produto concreto que botar ao carriño. A diferenza básica, neste punto, é que se trata de facer do acto de mercar alto "*divertido e saudable*", informan os seus responsables. En certa maneira, séguese un pouco o espírito das novas tendencias na Sociedade da Información: convídase ao usuario a participar de xeito máis activo nos procesos. Neste caso, o supermercado conta xa cunha pantalla táctil na que é posible consultar a receita diaria (que vai mudando cada xornada) e logo poñer en papel o miolo desa información obtida, entre a que se contan os elementos nutricionais da escolla. Este compoñente virtual sobre a achega alimentaria de cada día compleméntase -xa que se trata dun supermercado- cos ingredientes reais ao alcance da man.

O interior de Aquié nunha imaxe de ADN

> A proposta participa das características xerais dun labor de innovación máis ou menos clásico

Segundo engade o devandito xornal ourensán, o establecemento interactivo contará para a elaboración dos menús (esencialmente galegos) coa achega da Universidade de Vigo, máis polo miúdo coa da Cátedra Cuevas. No desenvolvemento e posta en marcha desta iniciativa concorreron até 12 persoas, entre os que se contan especialistas en marketing e máis en innovación.

Por certo que xa hai data aproximada para a apertura do vindeiro supermercado: será na cidade de Pontevedra nun prazo de dous meses.

No YouTube podemos atopar vídeos de Teleminho sobre a presentación oficial destes establecementos, que tamén aparece referenciada en Chuza! e máis en La Voz.

A compra será divertida ou non será

Sobre calquera outro obxectivo e finalidade, o gran obxectivo do grupo Cuevas era apostar pola información e pola diversión, collendo exactamente polo camiño onde estes dous conceptos se xuntan e se integran, en equilibrio. Dáse a casualidade, ademais, que non abondan as empresas que levaran a cabo iniciativas semellantes, coma se estivese vetada calquera tipo de engadido ao formato tradicional de supermercado, un tipo de establecemento que, por outra banda, non é tan novo como para ser tan inmobilista. A xuízo da propia empresa, niso precisamente consiste a innovación: en chegar antes ca ninguén a un sitio que non está afastado, senón ao alcance da man. Non se trata polo tanto de saber correr, senón de saber mirar. A primeira tenda de Aquié, que abriu as súas portas a finais de outubro na rúa Doutor Fleming de Ourense, participa segundo os seus responsables desta idea de concepto único. E nesta liña está, por exemplo, a súa teima con informar polo vieiro das novas tecnoloxías dunha alimentación san. Máis polo miúdo, a través de QFH (Que facemos hoxe?), a pantalla interactiva que –como diximos, permite consultas sobre o menú máis axeitado do día que logo poderemos imprimir ou reenviar a alguén por e-mail. Esta achega interactiva, por certo, nútrese dun coñecemento e un asesoramento concreto: o dos especialistas en nutrición da Cátedra Grupo Cuevas da Universidade de Vigo. Amais de isto, outro dos puntos fortes nos que Cuevas quere marcar a diferenza é con respecto á feitura clásica dun supermercado, co miolo do propio establecemento ao fondo para que fagas percorridos máis longos polo mesmo e teñas máis oportunidade de encher o carriño. No caso de Aquié, as seccións de produtos frescos están na entrada mesma.

No que se refire ao compromiso do grupo coa produción galega, cómpre sinalar que o primeiro elo da cadea de establecementos (o local de 1.000 metros cadrados acabado de abrir en Ourense) semella estar apostando forte pola mesma, facéndollo saber ao cliente en todo intre.

Imaxe de Pili Prol (La Voz) con clientes de Aquié dándolle uso ás pantallas táctiles

Aquié, visto por El Correo Gallego

A INGLATERRA DENDE GALIZA POLA VÍA DO OPENTRAD

A EMPRESA IMAXIN PRESENTA EN SANTIAGO O PRIMEIRO TRADUTOR AUTOMÁTICO DE INGLÉS AO GALEGO E VICEVERSA

Imaxin (www.imaxin.com), empresa galega en boa medida responsable da posta en marcha do primeiro tradutor automático para todas as linguas do Estado, o OpenTrad (www.opentrad.org), vén de aproveitar a súa experiencia para ampliar as posibilidades do devandito servizo: tanto en cuestión de utilidade como facilitando a conexión de Galiza con outras linguas e culturas.

A ferramenta, que como todo recurso de software libre comparte certas características cos usuarios destas e doutras ferramentas (coma aqueles, nace para medrar e adquirir coñecemento), ocupa logo das melloras un baleiro tecnolóxico-cultural: o compartido polos galegos e os falantes da segunda lingua máis falada no mundo, logo do chinés mandarín: os ingleses. Máis en detalle, a ampliación do servizo OpenTrad feita por Imaxin permitirá por vez primeira a tradución automática de páxinas web redactadas en inglés á nosa lingua, e viceversa. O recurso, que foi presentado na súa primeira etapa de evolución no Club Internacional de Prensa de Santiago, é segundo os seus responsables algo máis que unha ferramenta informática aberta. É unha porta, un acceso e unha canle para un meirande alcance do entendemento, a comunicación e a divulgación.

A posta en longo da ferramenta, que contou coa presenza de Diego Vázquez (director de Marketing da firma Imaxin) e José Ramom Pichel (director da Área de Tecnoloxía Lingüística), consistiu nunha presentación xeral das características da mellora e nunha serie de casos prácticos de tradución. Por exemplo: pasando a web de Vieiros ao inglés e información web nesta lingua ao galego. Os resultados, que aínda están por mellorar, amosaron que os primeiros alicerces do entendemento son firmes de abondo. De feito, agás algunha palabra susceptible de ser substituída por outra máis acorde co contexto, é ben posible abranguer o significado da práctica totalidade do artigo tratado.

Colaboracións presentes e futuras

O novo proxecto de Imaxin, que como dixemos aínda ten feitura de prototipo, contou no seu desenvolvemento coa axuda da Consellería de Innovación na cuestión orzamentaria. Asemade, dispuxo da colaboración do Grupo TALG da Universidade de Vigo (liderado por Xavier Guinovart) e máis do Grupo Gramática do Español da Universidade, a través do investigador Paulo Gamallo. Durante a presentación en Santiago, Vázquez e Pichel fixeron fincapé en que a colaboración externa no proxecto non remata aí. En boa medida, tal e como sinalou Pichel, do que se trata é de presentar unha tecnoloxía-nena/o perante os medios de comunicación e a sociedade galega en xeral para que se cree un bo clima de coidados e aprendizaxe. "*A partir deste punto, calquera pode colaborar na mellora do sistema de tradución ou no código fonte*", comentou Diego Vázquez. "*Neste intre*", engadiu José Ramom, poderíase dicir que a *"ferramenta está aprendendo a ler"*.

> OpenTrad permite a tradución automática de páxinas web redactadas en inglés á nosa lingua

OpenTrad: resumo dun proxecto aberto

O OpenTrad, o marco no que se insire o engadido inglés-galego-inglés presentado hoxe, é un sistema de tradución automática en código aberto e personalizable para todas as linguas do Estado e de uso gratuíto. Arestora, ademais do novo vínculo co inglés, está dispoñible a tradución bidireccional entre os pares castelán-galego (único sistema que permite a tradución en ambas as direccións), castelán-catalán, castelán-éuscaro (único sistema de tradución), español-francés, español-inglés ou inglés-catalán… así até chegar a un total de 26 pares.

Para Diego Vázquez, é importante subliñar que se trata da primeira ferramenta aberta destas características que se coñece. *"O resto das que temos constancia*", engadiu, "*son todos pechadas e postas en marcha para linguas de moito uso*". OpenTrad, amais de designar ao sistema de tradución, designa tamén ao consorcio responsable da súa posta en marcha, do que forma parte Imaxin xunto coa Universidade de Vigo (Seminario de Lingüística Informática), a Universitat Politécnica de Catalunya, a Universitat d´Alacant (Grupo Transducens), a Universidade do País Vasco (Grupo IXA Taldea) e máis as empresas Elhuyar e Eleka.

> "Dentro dun ano, os cambios achegados no sistema serán espectaculares"

Diego Vázquez e Xosé Ramón Pichel

En fase de mellora

"Este tradutor que presentamos hoxe", engadiu Pichel no Club Internacional de Prensa, *"cómpre comparalo con outros do mesmo segmento"*. Dito doutro xeito: arestora, sendo como é un prototipo, non se pode agardar del o mesmo que se lle pide a outros recursos de OpenTrad, que contan cun nivel de eficacia moi alto e que están no punto de mira de usuarias e usuarios que lles esixen que sexan *"case perfectos"* (no eido da tradución automática, engadiu Vázquez, hai que ser realista: "*Non hai nada perfecto*"). En certa maneira, sinalaron, o nivel de uso e resultados é semellante ao que achega Systran, pero co mérito de ter sido preparado e posto en marcha en moito menos tempo: para o seu desenvolvemento empregáronse entre 6 meses e un ano de traballo. No que se refire á calidade das traducións achegadas, Pichel atendeu á importancia da asimilación: "*Neste intre, o fundamental é que unha persoa que non sabe inglés saiba de que se está a falar nun texto redactado nesta lingua"*. Porén, os responsables da firma Imaxin relembraron perante os medios da comunicación o salientable dun factor clave para a mellora máis que inmediata deste tipo de recursos: o factor desenvolvemento aberto. "*Dentro dun ano*", concluíron, "*os cambios achegados no sistema serán espectaculares"*.

VÍA LIBRE PARA A CORUÑA DO FUTURO

A EMPRESA GALEGA DEMOCOM E MÁIS O CONCELLO UNEN FORZAS PARA TIRAR PARTIDO LOCAL DA SÚA REDE DE RADIOCOMUNICACIÓNS DIXITAIS E LOGO INTERNACIONALIZALA

O operador galego Democom (**www.democom.es**), propietario dunha rede de radiocomunicacións dixitais que opera dende hai meses en Galicia, ten como obxectivo máis próximo "*estenderse a nivel mundial, internacionalizando os seus servizos e achegando as súas solucións de comunicación a outros países*".

É por iso que a entidade vén de asinar un convenio de colaboración coa Universidade xermana de Saarbrücken (www.htw-saarland.de) para unir coñecemento teórico e práctico e potenciar a efectividade da aplicación de tecnoloxías como DMR ou WiMAX (accesos sen fíos e de alta velocidade ás redes), solucións nas que a devandita entidade académica é unha das máis avanzadas da Unión Europea.

Democom, que leva algo máis dun ano traballando con esta tecnoloxía, pretende coa dita colaboración da Universidade de Saarbrücken "*desenvolver potentes solucións que permitan depregar a súa rede en calquera país do mundo que o demande*"

A orixe deste acordo para o desenvolvemento da versión 3.0 nace en febreiro de 2007 cando un equipo de enxeñeiros de ITC Grupo, holding ao que pertence Democom, visitaron a HTW (a dita universidade de ciencias aplicadas) para coñecer de primeira man os desenvolvementos tecnolóxicos sobre TETRA e WiMAX nos que alumnos e profesores estaban a traballar daquela. No mes de xuño dese mesmo ano a Universidade de Saarbrücken devolveu a visita enviando a un grupo de 25 alumnos e 4 profesores a coñecer as instalacións de ITC Grupo, así como os proxectos do operador galego co gallo de acadar un acordo de colaboración. Nesa visita, o alcalde da Coruña recibiu á comitiva alemá no Pazo Municipal e interesouse polos acordos que ambas entidades estaban estudando pechar.

Captura da web de Democom

Na imaxe, José Antonio Ferreira, presidente de ITC Grupo, e Henrique Tello, primeiro tenente de alcalde do Concello da Coruña

Finalmente, DEMOCOM e a Universidade de Saarbrücken asinaron unha alianza para tratar de unir sinerxias e garantir a transferencia de coñecementos tecnolóxicos, á que o Concello da Coruña comunicou o seu apoio por entender como altamente positivas para a cidade este tipo de iniciativas.

Deste xeito, o Concello colaborará con Democom permitíndolle realizar as probas definitivas de radiocomunicacións dixitais de voz, posicionamento, telemetría e control remoto na cidade herculina, unha vez superados tódolos controis de calidade.

Democom anunciou que lle entregará os seus equipos aos corpos de seguridade e emerxencias á administración local coruñesa para que operen con eles como "*proba definitiva antes de comezar a comercialización internacional*". A cidade convertiríase así, aseguran, "*no espello mundial e primeiro usuario da nova versión do sistema*".

Outros acordos de colaboración

Ademais do proxecto para o desenvolvemento da versión 3.0, ITC Grupo e a Universidade de Saarbrucken teñen outras iniciativas en común. Así, desde o pasado mes de outubro, Haiko Wick, titulado en Bachelor of Science in Computer Science and Communication Systems e Frank Hamm, titulado en Graduate Engineer in Electrical Engineering (ambos pola Universidade de Saarbrücken e actuais estudantes do Master of Science in Computer Science and Communication Systems) están a desenvolver na firma Democom dous proxectos tecnolóxicos que lles permitirán obter a súa titulación definitiva.

Así, traballan no desenvolvemento dunha aplicación para a obtención automática de mapas de cobertura e o deseño dunha aplicación para permitir o telecontrol do caudal e o vertido dos ríos, o control da transmisión de datos e as estacións meteorolóxicas e, en definitiva, a supervisión exhaustiva e manexo de calquera estación vinculada con medio ambiente e/ou emerxencias e que sexa susceptible de enviar un dato desde unha estación remota a un centro de control.

Ambas aplicacións, que serán pioneiras xa que están sendo desenvolvidas sobre tecnoloxía DMR, axudarán á empresa a mellorar os procesos internos, achegarán calidade á metodoloxía de traballo e poderanse paquetizar para a súa posterior venda a outras empresas con actividades similares.

Tanto os responsables de HTW como os de Democom están plenamente convencidos de que con esta alianza, coa que se potenciará o know how de cada unha delas, lograrase intercambiar coñecementos e experiencias que darán lugar a resultados que permitirán aplicar as investigacións tecnolóxicas universitarias a proxectos empresariais reais para o beneficio das empresas, e por estensión, da sociedade en xeral.

REDE: CIDADÁNS AO MICRÓFONO

EXPERTOS INTERNACIONAIS LOCALIZAN EN SANTIAGO OS RECURSOS DIXITAIS E TECNOLÓXICOS PARA FACER UN MUNDO MELLOR

Gabriela Warkentin: interactividade contra a violencia

O Club Internacional de Prensa de Santiago botouse á Rede. O foro sobre a industria da comunicación que organiza a dita entidade neste outono comezou ao grande, coa presenza de persoeiros como João de Almeida Santos e Salim Lamrani, sendo a xornada do 30 de outubro a reservada para as intervencións de Gabriela Warkentin, directora do Departamento de Comunicación da Universidade Iberoamericana de Cidade de México, e de Carlos Jiménez, presidente da firma de seguridade informática Secuware. Todos eles, cada un co seu punto de vista particular, achegaron perante os asistentes o que podería chamarse "*o seu ideal para a Sociedade da Información"*, orde de cousas que participa dunha característica básica de case todo o que nos rodea: é francamente mellorable. E todo iso malia o seu potencial, que é grande para cuestións como o respecto á pluralidade, concepto que nos toca ben de preto ás/aos galegas/os e sobre todo á propia Gabriela Warkentin, aínda que por motivos diferentes.

Gabriela Warketin amosou a súa esperanza nos canles dixitais para solucionar en parte os problemas sociais do seu país

No caso do lugar do que provén, ademais de un instrumento para o respecto ás culturas minoritarias (o seu país é pluriétnico abondo e con grandes desigualdades), o emprego axeitado das redes tamén pode contribuír á redución de problemas como a violencia ou a falta de liberdades básicas.

Este é o panorama que presenta arestora México, comentou Warkentin na xornada de onte en Santiago, e esta é a esperanza que achega o afianzamento das novas canles de comunicación: espazos de interacción paralelos onde expresarse.

Con todo, como dixemos antes, hai tarefas pendentes: "*Que se escoite aos cidadáns, as principais vítimas da violencia, e que falen os que aínda non se pronuncian".* México, que ao seu xuízo é un país aínda por facer, en *"constante transición democrática*", está hoxe en día ollando con esperanza cara aos novos formatos que achega a comunicación dixital, a antesala dos foros de debate nos que non existen atrancos á hora de dicir o que se pensa e darlle renda solta ao espírito crítico.

Para a investigadora, o novo eido da comunicación, fortalecido ao abeiro das redes, ten potencial como gran mesa redonda para que unha sociedade enteira, a súa, participe: *"Dende ela, na súa dimensión de construción de sociedades, non só na súa acepción mediática, toca revisar o tipo de cidadanía que se manifesta ou se podería desenvolver neste contorno"*. Esta crenza procede directa, precisamente, da perda doutra crenza: a que tiña nas capacidades de mudar o mundo de canles máis tradicionais como a radio e o televisión, en México arestora controladas por poucas e poderosas mans, "*que impoñen ao cidadán só no seu horizonte de consumo*". Na súa opinión, hai aínda un eido novo de diálogo que escapa –polo de agora, en parte- do seu control, un eido que aínda ten moito por mellorar pero que comeza a despuntar como espazo idóneo para a interacción, que no caso da facultade de expresármonos é o paso liberador do punto de vista crítico, construtivo. É aí, nese escenario, onde se expresan os que o precisan.

Para Warkentin, é importante achegar datos ao respecto para que ninguén pense que se está a facer apoloxía gratuíta da Sociedade da Información e das súas vantaxes. O seu medre é unha realidade, e con el a pegada cada vez maior da protesta social. Estes foron algún dos datos:

• O medre anual do número de internautas sitúase arredor do 17%.

• A telefonía móbil está xa en mans de máis do 60% da poboación.

• A banda larga estase a xeneralizar como principal forma de acceso ao ciberespacio.

• O mapa virtual de videoxogadores amosa ao país centroamericano como punteiro no eido de América Latina.

Porén, os retos da Sociedade da Información e dos seus integrantes son grandes en México. Por unha banda, temos ao crime organizado, que xa está a envorcar os seus esforzos no eido dixital como estratexia para os seus fins de terror, sinalou Warkentin. Pola outra, e tras a moi recente reforma electoral (que lle sacou o papel sobranceiro á radio e a televisión como vía comunicativa para os comicios) fíxoselle especialmente necesario á "*negatividade*" social -resultante de todo proceso desta índole- procurar un novo espazo de acción, sendo o das novas tecnoloxías e outros igualmente pouco regulamentados os elixidos.

Para Warkentin, malia os obstáculos e malia que 2008 estea a ser un ano "*complexo, violento e crispado*", é preciso engadir un novo cualificativo para este período que xa está a piques de rematar: "*Vita*l". A culpa desta irrupción non agardada da esperanza tena en boa medida a Rede, máis que nunca unha porta que se abre.

Grijelmo: claves para o afianzamento na nova era da comunicación

A información, logo da Sociedade da Información, xa nunca volveu ser a mesma. Nin ela nin as canles polas que discorre, nin o seu alcance nin a súa pegada. Todo muda no dixital, e os internautas encárganse ben diso. Perpetuar un xornalismo ao uso con novas e reportaxes tradicionais sen posibilidade de participar na súa valoración e mesmo na súa redacción? Os lectores xa non o permitirían. Destas fontes interactivas están a beber xa unha manchea de grupos de comunicación, tratando de afacerse con máis ou menos sorte e habilidade ás novas demandas dos consumidores e dos propios contornos novos.

A xuízo de Álex Grijelmo, que estivo os días pasados en Santiago no marco dos encontros sobre a nova comunicación organizados polo CIP, nesta loita por abrir novas vías e afianzarse hai unha serie de claves que cómpre ter en conta, alén dalgunhas que seguen vixentes, como a independencia xornalística ou a capacidade para establecer e manter relacións internacionais. Na súa opinión, unha boa parte do esforzo debe centrarse na potencia tecnolóxica, no enfoque multimedia e máis na innovación. Ou sexa: en chegar cada día ao teu posto de traballo e estar sempre disposto a aprender algo novo. Estas e outras son no seu punto de vista as fórmulas do éxito de empresas como o grupo que preside, a Axencia de Novas EFE.

Álex Grijelmo falou da súa experiencia na Axencia EFE e da súa estratexia para consolidarse no mercado

Precisamente, unha boa parte da súa intervención en Compostela xirou arredor da resistencia mantida pola súa empresa nun eido arestora especialmente convulso: o da comunicación. Grijelmo, que para dar unha imaxe veraz das súas afirmacións achegou unha serie de estatísticas positivas sobre o afianzamento da web corporativa de EFE no panorama internauta actual, valorou tamén a necesidade de levar a cabo unha política de preservación da identidade propia dentro da liña constante do proceso innovador. É dicir: cómpre facer compatible o feito de ollar cara a adiante co de ter sempre presentes as circunstancias do lugar e o tempo no que se xorde. Isto é aplicable, no caso concreto de EFE, á súa rotunda afirmación como medio informativo diferente de calquera medio anglosaxón. "*Os clientes de EFE*", sinalou Álex Grijelmo, "*aprecian moito a ollada latina que a Axencia ofrece do mundo"*. Ao seu xuízo, ser diferente do imperante é ser innovador, e, a maiores, é responsabilidade das empresas de comunicación de países como España compensar o punto de vista anglosaxón do mundo.

O presidente de Secuware aposta pola Internet-humana

As xornadas sobre futuro da comunicación que está a organizar o Club Internacional de Prensa contaron tamén co punto de vista do sector que está a traballar por situarse entre os internautas que contribúen ao enriquecemento da Rede e os que só contribúen ao seu propio enriquecemento, e a costa dos restantes internautas. A achega da industria da seguridade TIC veu da man de Carlos Jiménez, presidente de Secuware, quen estivo este xoves en Santiago para expoñer os que, no seu punto de vista, serían os materiais de construción da Rede desexables. Ou sexa, da Rede que nos espera (cun pouco de esforzo común e de sorte pola nosa parte). Ao seu xuízo, e para ir abrindo camiño e preparando alicerces, non hai dúbida da existencia dunha serie de atrancos para o emprego axeitado das canles dixitais e, tamén, para o seu afianzamento. Estes atrancos, que son os mesmos para un caso que para outro, teñen que ver en parte coa piratería pero tamén con elementos externos a ela. Un exemplo: a excesiva robotización do espazo en liña. Ou tamén: as moreas continuas e, en moitas ocasións, repetidas de coñecemento. Coñecemento obsoleto, inútil e en boa medida prexudicial: fainos perder tempo, esforzo e ocupa lonxitude de banda. Para Jiménez, a sobredose de información vale tan pouco ou menos que a escaseza dela, e a súa aposta vai cara a mensaxes humanas de tecnoloxía. Só así, sinala, a Rede vai ter futuro como canle de comunicación libre, práctica e útil para salvagardar culturas, dereitos básicos e pluralidades.

Carlos Jiménez defendeu unha Sociedade da Información máis humana e próxima

> "A resolución dos medios actuais non teñen a capacidade de transmitir o que a xente sente, vive, ule... é dicir, o uso dos sentidos".

Jiménez, que estivo acompañado durante a súa sesión no Club de Compostela de Manuel Fernández Iglesias (director xeral de Comunicación Audiovisual), avogou en todo intre por unha Rede máis social, na forma e no contido, de xeito que se lle dea prioridade aos nosos valores propios por enriba dos que son esencialmente económicos, dificilmente beneficiosos para mellorar a calidade de vida da comunidade en liña. Para corroborar a súa afirmación, Jiménez achegou unha serie de exemplos reais de propostas de audiovisual afastados do que se pode entender como todo contacto humano. En boa medida, afirmou, estamos perante o que se podería denominar unha obriga de sensibilizar as mensaxes por parte dos axentes implicados. Con independencia de que logo ese proceso de humanización sirva para que a mensaxe (interesada ou non) teña máis forza, a achega de emoción é máis importante aínda que o propio coñecemento que se queira facer chegar. E proseguiu: "*A resolución dos medios actuais non teñen a capacidade de transmitir o que a xente sente, vive, ule... é dicir, o uso dos sentidos*".

Unha imaxe do público das xornadas que organiza o Club Internacional de Prensa

Para Jiménez, o mundo está saturado de datos, e ese é un mal que cómpre corrixir. Un exemplo disto foi, na súa opinión, o que aconteceu os días pasados co anuncio do vindeiro lanzamento dun satélite dende Galiza, nova que por un tratamento erróneo pasou inadvertida. E todo iso malia que a información fose a todas luces interesante. Pero fallou a forma.

Isto que é aplicable ás canles comunicativas tradicionais tamén se pode achacar ás redes, *"que non están a acadar unha boa transmisión do sentimento"*.

Rivero-Díaz cualifica de decisiva a participación de Obama nas redes sociais

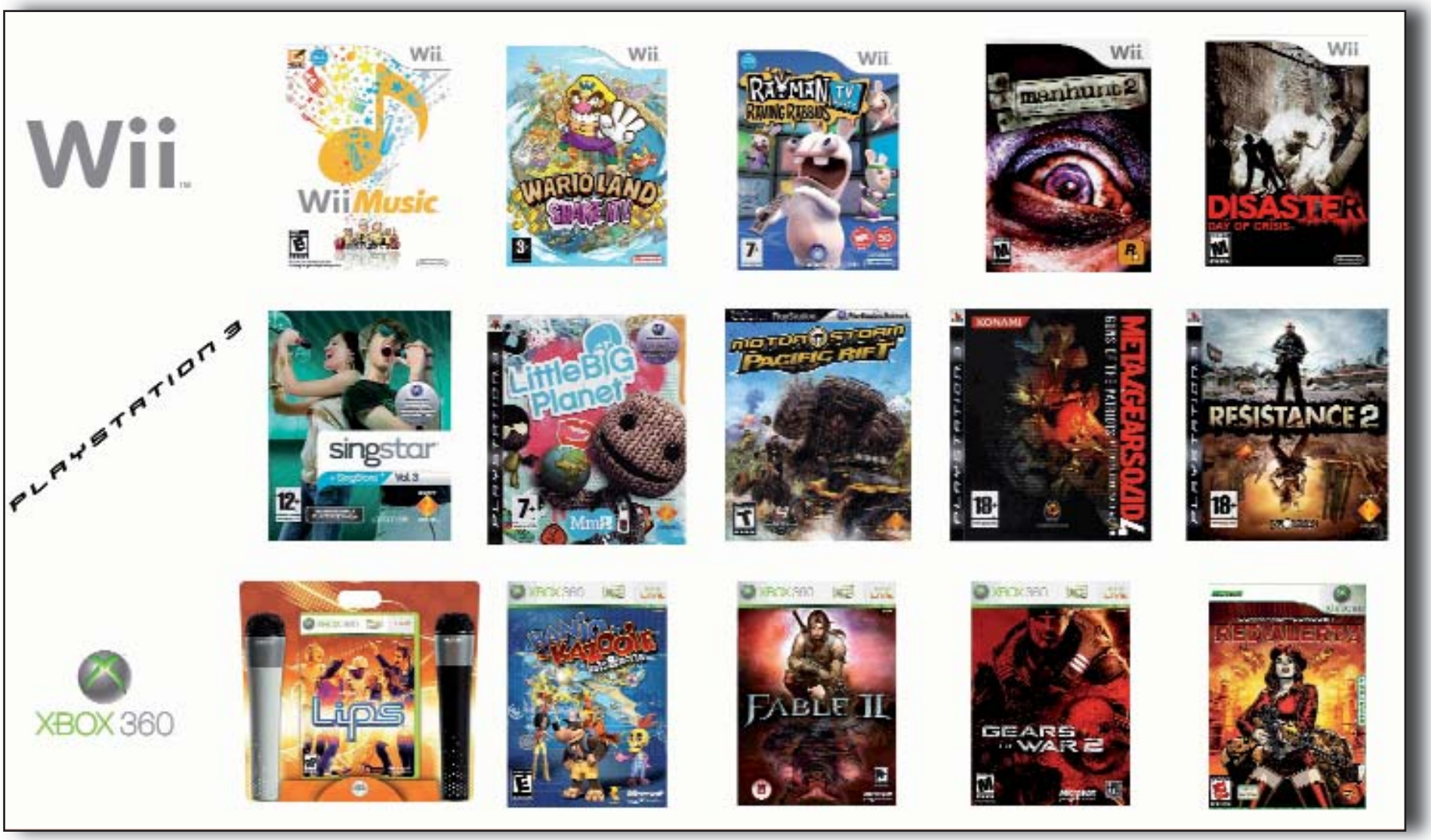
Para Javier Rivero-Díaz, profesor na Universidade de Os Ánxeles-California (UCLA) xa non hai éxito político ou económico na sociedade que vivimos que non teña un apoio máis ou menos directo nas novas ferramentas dixitais de participación e de interacción e dos cidadáns que operan nelas. Neste senso, e aínda que de tanto usalas apenas teñan xa significado, as siglas 2.0 (as que indican participación activa) constitúen en boa medida unha mellora con respecto aos tempos precedentes. Dito para que se entenda: máis vale deberlle o éxito político a un axeitado manexo dos contornos novos da comunicación cós axentes interesados de sempre, presentes pese a todo (difícil quitar de en medio ás grandes corporacións que moven os fíos), aínda que se cadra en menor medida. Rivero-Díaz, que estivo estes días pasados nos foros de comunicación do futuro do Club Internacional de Prensa, falou de Barack Obama como exemplo perfecto de aposta decisiva polas redes sociais 2.0 na procura dunha vitoria finalmente acadada. Malia haber máis condicionantes (a necesidade de cambio da sociedade enteira perante George Bush e o seu xeito polo de agora esgotado de facer política), a estudada e milimetrada campaña política de Obama a través das novas contornas dixitais foi decisiva. Para que sirva de exemplo, Rivero-Díaz falou dunha serie de estatísticas web relacionadas cos comicios. Primeiro: en YouTube as visitas da canle de Obama foron de 19 millóns e as de McCain de arredor de 2. Segundo: en Twitter.com, o presidente entrante acadou unha cifra de 121.000 millóns de seareiros, sendo as do seu contrincante de 5.000. Terceiro: en Facebook, Obama foi de novo o gañador con tres millóns de persoas seguíndoo de preto, facendo o propio co representante do partido republicano uns 600.000 usuarios da Rede. Tendo en conta estas e outras cifras igualmente positivas para Barack Obama, non cabe dúbida para Javier Rivero-Díaz que Internet e as ferramentas e servizos que inclúe veñen de dar unha das súas notas máis alta en materia de intervención nos sucesos da historia, neste caso un cambio de rumbo político no que probablemente sexa arestora o país máis influínte do planeta, tanto dende o punto de vista social, político ou militar, como tamén no cultural.

> Rivero-Díaz falou de Barack Obama como exemplo perfecto de aposta decisiva polas redes sociais 2.0 na procura dunha vitoria definitiva

> "As siglas 2.0 (as que indican participación activa) constitúen en boa medida unha mellora con respecto aos tempos precedentes"

AS CONSOLAS SON PARA O NADAL

ENTRE OS AGASALLOS QUE SE FAN DURANTE AS FESTAS DE NADAL SON CADA VEZ MÁIS HABITUAIS AS CONSOLAS E OS VIDEOXOGOS, PERO ELIXIR A PLATAFORMA AXEITADA NON É UNHA LABOR DOADA, POIS A ÚLTIMA XERACIÓN DE CONSOLAS É MOI HETEROXÉNEA E A NOSA ELECCIÓN DEPENDERÁ ASÍ DO NOSO PRESUPOSTO E DO USUARIO QUE VAIA FACER USO DA VIDEOCONSOLA



Os títulos exclusivos para cada plataforma son fundamentais na elección de consola de videoxogos

Mercar unha consola de videoxogos portátil non ten moita complicación, pois actualmente se limita a dous competidores que orientaron en distintos sentidos os seus dispositivos móbiles pese a que se movan nun rango de prezos moi semellante. Por unha banda a PSP de Sony ten unha grande pantalla de cor, de xeito que aparte de espectaculares xogos cun nivel gráfico comparable ao da PlayStation 2 (sendo capaz de reproducir mediante emulación os xogos da primeira PlayStation) permite tamén a reprodución de películas dende discos UMD ou tarxetas de memoria, polo que o podemos ver coma un dispositivo multimedia que conta cun catálogo de xogos claramente orientado a seguidores das consolas domésticas de Sony; por outra banda, a Nintendo DS segue os pasos da plataforma Game Boy Advance (podendo utilizar os seus xogos), ten dúas pantallas (unha táctil) e pese a que tecnicamente é moi limitada, goza dun catálogo de xogo inmenso no que predominan os títulos orientados a un público ocasional que noutros tempos non tería mercado unha consola portátiles (como Brain Training ou a saga de Imagina ser…) e franquicias de xogos herdados da Game Boy. A elección entre as dúas plataformas é así doada: azul si é neno (Sony), rosa se é nena (Nintendo). E onde dicimos neno se pode pór xogador de consolas domésticas, e onde dicimos nena poderemos pór xogador ocasional ou habitual de consolas portátiles anteriores.

Pero cando a nosa intención é mercar unha consola doméstica a cousa se complica, pois pese a que hai un par de anos se agardaba que a guerra da nova xeración se decantase cun trunfo a medio prazo de Sony, isto non está a producirse, e agás un inexplicable éxito no mercado español, a PlayStation 3 está a ter moi malas vendas a nivel mundial por mor do seu elevado prezo (provocado en boa medida pola incorporación de lector de discos Blu-ray, o que na práctica resulta irrelevante para os usuarios que non ven preciso xubilar o DVD), de xeito que hai que elixir entre 3 consolas portátiles con filosofías e prezos bastante dispares.

¿É a Wii para min?

Nas dúas últimas campañas de Nadal a consola doméstica de Nintendo foi todo un éxito de vendas, resultando realmente difícil de atopar, pero todo parece indicar que estas vendas non afectaron en absoluto aos seus competidores, senón que está a levar ao mundo das consolas a novos usuarios. Entendemos así que a Wii é unha consola válida para alguén que só queira botar partidas moi de cando en vez, ou guste de xogar en grupo coma se fose unha festa, sendo a consola para *casual gamers* (xogadores ocasionais) por excelencia, aínda que tamén resulta interesante para afeccionados a xogos de Nintendo (coma os que involucran ao fontaneiro pixelado máis popular, Mario) e que goza dun catálogo de xogos incomparable xa que aparte dos moitísimos títulos que saen para a Wii tamén permite xogar cos xogos da GameCube (a anterior consola de Nintendo).

O feito de que a Wii utilice un mando que detecta o movemento e achega unha experiencia de xogo sen precedentes é así a chave do seu éxito, que se ve mellorada coa aparición de accesorios como a táboa de equilibrios, que nos permitirá facer exercicios fronte a consola ou participar de xeito orixinal en xogos coma o Rayman Raving Rabbids TV Party (no que se controlan algunhas das súas probas literalmente coas cachas). Ata o momento todo parecen virtudes na Wii, pero o certo é que pese a que falemos dun dispositivo válido para calquera tipo de xogador, o seu catálogo de xogos tende a títulos moi limitados, que poden achegar moita diversión, pero non chegarán a satisfacer os xogadores veteranos, que se verán decepcionados por uns xogos que presenta pouca dificultade e uns gráficos que parecen feitos hai case 10 anos. Amais, a saída de vídeo da Wii é de definición estándar, polo que nunha televisión de tubo se vería ben, pero nas modernas televisións de alta definición chega cunha calidade lamentable, dando a impresión de que todo se ve borroso. Tampouco permite a reprodución multimedia (nin sequera de películas en DVD) e o seu prezo é moi elevado (249,95 euros), especialmente porque se tende a mercar novos accesorios coma un mando adicional (49,95 euros co xogo Wii Play) ou a táboa de equilibrio (89,95 euros co xogo Wii Fit), polo que a suma de cartos que se pode deixar un usuario medio pode estar ao nivel das consolas de alta definición que hai no mercado, de aí que algúns cualifiquen á Wii como *«o xogo de mesa máis caro do mundo».*

Xbox 360 e PS3: guerra en alta definición

A PlayStation 2 co seu parque de 140 millóns de consolas en todo o mundo (e que continúa aumentando, pois aínda lle queda máis dun ano de vida) é un rival duro de roer (tendo a PlayStation 3 moitos problemas para sucedela); mentres que a Xbox orixinal de Microsoft non chegou a calar, dando sempre a impresión de que se trataba dunha versión de proba, xa que a compañía de Redmond non tiña experiencia no sector, e así fixo un experimento que remataría saíndo ben na súa nova xeración, a Xbox 360, que pese aos problemas que tivo nos seus primeiros modelos (un fallo de deseño provocaba un fallo da consola que afectou a moitas unidades) conseguiu liderar este segmento de consolas por gozar dunha plataforma de xogo en liña de grande calidade e un prezo moi competitivo (sendo xa a consola de nova xeración máis barata).

Se comparamos o hardware da PS3 e da Xbox 360 a primeira vista poderiamos dicir que son uns trebellos bastante grandes (son como unha torre de ordenador, pero coa metade de ancho, o que nos lembra máis a un reprodutor de vídeos VHS que a unha PS2 slim), contan con saídas de vídeo de alta definición (polo que permiten tirar proveito dos televisores actuais), permiten a reprodución multimedia (soportando incluso películas en formatos MPEG-4 e en alta definición), permiten o uso de mandos sen fíos, poden conectarse á Internet para xogar en liña e gozan dunha potencia gráfica impresionante e moi semellante (aínda que a PS3 é superior en forza bruta, poucos son os xogos que o aproveitan, polo que para o usuario final son equivalentes ambas plataformas). Pero tamén hai diferenzas notables: a PS3 inclúe de serie disco duro e reprodutor de discos Blu-ray, mentres que o disco duro da Xbox 360 é opcional e Microsoft deixou de lado o Blu-ray para optar por un Bazar de vídeo en liña (que permite o aluguer de películas en definicións estándar e alta. Teriamos así que a nivel físico son uns equipos moi semellantes, pero cuns prezos moi distintos (a Xbox 360 vén a custar aproximadamente a metade que a PS3).

Que a Wii permita acceder a xogos de GameCube beneficia ás posibilidades de xogo, e así o entenderon tamén dende Sony e Microsoft, polo que a Xbox 360 permite o uso de xogos de Xbox (tanto orixinais como a través de descarga) e a PS3 deixaba xogar a títulos de PS2 (aínda que nos últimos modelos da consola se eliminou a retrocompatibilidade, de xeito que os usuarios que a merquen non deberían desfacerse da súa vella PS2).

Clarexado cómo é o hardware das dúas consolas, o que debería resultar indiferente para a meirande parte de usuarios, habería que mirar aos xogos para saber por qué plataforma optar (sempre que o prezo non fose un factor limitante), e así a comparación se pon moi difícil, pois nos últimos meses vimos como moitas das franquicias exclusivas para as consolas de Sony daban o salto á Xbox 360, polo que podemos entender que os xogos de terceiros (lembremos que Microsoft e Sony tamén fan xogos, e dificilmente beneficiarán á súa competencia directa) que só saian para unha das dúas plataformas serán unha rareza, de xeito que o normal é que o catálogo de xogos de ambos sistemas sexa case igual, con pequenos detalles que son os que deberían inclinar a balanza a favor dunha ou outra.

Se comparamos o hardware da PS3 e da Xbox 360, a primeira vista poderiamos dicir que son uns trebellos bastante grandes, con notables diferencias entre eles

Deste xeito, podemos agardar que xogos como Tomb Raider: Underworld, Guitar Hero World Tour, Rock Band, FIFA 09, Pro Evolution Soccer 2009, Fallout 3, Far Cry 2, LEGO Batman ou Spider-Man: El Reino de las Sombras para ambas plataformas, mentres que a PS3 teña en exclusiva títulos coma LittleBigPlanet, Resistance 2, SingStar 3, Motorstorm Pacific Rift e Metal Gear Solid 4, mentres que a Xbox 360 conta con Lips, Gears of War 2, Fable 2, Banjo Kazooie: Baches y Cachivaches e Command & Conquer: Red Alert 3. Moita diversidade para ambas consolas, e queda moi lonxe os tempos nos que a Xbox 360 era unha consola só para os afeccionados aos xogos de acción en primeira persoa e xa conta con títulos de todo tipo. Dependerá dos gustos do xogador optar por unha consola ou outra, aínda que o prezo é algo que está a pesar como unha lousa sobre a PS3, e non son poucos os que dan a consola como grande derrotada dunha guerra de consolas na que partía como favorita.

Comparativa das videoconsolas máis vendidas do mercado actualmente; por Marcus Fernández

Alter egos dixitais

Como unha aposta por implicar máis os personaxes nos xogos dende Nintendo decidiron que a Wii incorporaría o Canal Mii no que os xogadores poderían crear o seu propio alter ego virtual moi básico, chamado Mii, de xeito que para participar en certos xogos se pode utilizar unha figura personalizada á nosa imaxe e semellanza, aínda que cunha aparencia moi básica máis semellante a un click de Playmobil ou a unha figura de LEGO que a unha persoa, o que parece gustar aos usuarios, pois se senten identificados con estas imaxes cando compiten contra os seus amigos.

Indo máis aló, os usuarios que teñan o Wii Fit e a táboa de equilibrio poderán ver coma o seu propio Mii cambia de complexión segundo o peso do propio xogador real, o que deu lugar a non poucas bromas.

Vendo o éxito dos Mii, e pensando nas súas aplicacións para o xogo en liña, Microsoft decidiu incorporar a finais de novembro unha nova interface na Xbox 360 que destaca especialmente polo feito de que, en vez dunha simple imaxe, os xogadores comezaban a estar representados por un avatar virtual altamente personalizable, con moitos máis detalles que os Mii de Nintendo, pero sen chegar a un realismo esaxerado, o que os fai bastante atractivos para o público ocasional.

Os avatares de Xbox 360 pódense personalizar detalladamente

Editor de personaxes para a Wii

Estes avatares aparecerán nos propios menús da consola, e servirán para amosar en pantalla dun xeito atractivo aos novos amigos, para que poidamos xuntarnos con eles para botar partidas en rede, dándolle a esta experiencia unha imaxe moito máis intuitiva que unha listaxe de nomes. Como acontece na Wii, algún xogo tamén permitirá o uso destes avatares, pero haberá que agardar uns meses para ver se esta opción resulta do agrado dos usuarios da consola de Microsoft.

Dende Sony son moito máis sobrios, e en vez de optar por unhas representacións simples e infantís, optaron por emular o mundo virtual de Second Life e van integrar na PS3 o servizo PlayStation Home, que está actualmente en probas, e permitirá ao usuario moverse por todo un mundo virtual dende o que se pode acceder a contidos ou iniciar partidas en rede.

Os avatares de Xbox 360 intégranse no propio menú da consola

A solución adoptada por Sony vese moi completa, pero leva moitos meses de demora, polo que se entende que resulta moito máis complexo do que se estimaba. Quedará por ver se o público gusta deste mundo virtual, pois non esquezamos que son poucos os proxectos deste estilo que trunfan (o éxito de Second Life é moi moderado, e a propia Google desbotou o seu mundo virtual, Lively).

PC FIT ANIMA A FACER EXERCICIO FRONTE A COMPUTADORA

Planeta DeAgostini porá á venda para a campaña de Nadal un novo videoxogo que facilitará a realización de exercicios diante do ordendor, PC Fit, que foi desenvolvido por La Factoria D'Imatges en colaboración con Polideportivos & Fitness.

PC Fit se venderá por 39,95 euros, aparte do xogo en si mesmo, incluirá unha alfombra USB que conta con 8 puntos sensibles á presión, que se empregará para o manexo dos minixogos integrados: ¡Topos!, Simon Steps, ¡Tapa las Futas!, DJ Rhythm e Duel Dance.

Teriamos así un produto que mestura a dinámica dos xogos de baile coa dos títulos de exercicio físico, buscando que o usuario poida loitar así contra o sedentarismo. O uso dos xogos poderase orientar a distintos obxectivos, coma perder peso, gañar resistencia física ou aumentar o ton muscular, aínda que, coma no caso do famoso Wii Fit, hai que lembrar que estes xogos poden ser un bo complemento ao exercicio, non debendo entenderse coma un auténtico substituto do mesmo.

NOVO GUITAR HERO PARA NINTENDO DS

Os usuarios do Guitar Hero On Tour para a Nintendo DS estarán contentos de saber que o vindeiro 14 de novembro sairá unha nova edición do xogo cun novo repertorio musical que inclúe temas dende os anos 70 ao presente con éxitos de artistas internacionais coma Bon Jovi, Lenny Kravitz, Tokio Hotel ou Queen.

Para o público español o Guitar Hero On Tour: Decades inclúe o éxito de Pereza, Estrella Polar, que sería a única canción española, aínda que non en español, pois Los Lobos tamén nos permitirán interpretar virtualmente La Bamba.

O xogo se poderá adquirir solto por 39,95 euros, ou co adaptador propio do On Tour para DS (preciso para xogar, pero que xa terán os que mercaran a anterior edición) por 49,95 euros.

A listaxe completa de cancións incluídas sería a seguinte:

- Alien Ant Farm - "Smooth Criminal"
- Blind Melon – "No Rain"
- Blondie – "One Way Or Another"
- Bon Jovi – "You Give Love A Bad Name"
- Edgar Winter Group – "Free Ride"
- Fall Out Boy – "The Take Over, The Breaks Over"
- Finley – "Diventerai Una Star"
- Foo Fighters – "The Pretender"
- Free – "All Right Now"
- Guano Apes – "You Can't Stop Me"
- Jimmy Eat World – "The Middle"
- Joe Satriani – "Satch Boogie"
- Lenny Kravitz – "Are You Gonna Go My Way"
- Linkin Park – "One Step Closer"
- Los Lobos – "La Bamba"
- Lynyrd Skynyrd – "Sweet Home Alabama" (live)
- Oasis – "Some Might Say"
- Pereza – "Estrella Polar"
- Phoenix – "Everything is Everything"
- Queen – "We Are The Champions"
- R.E.M. – "The One I Love"
- Red Hot Chilli Peppers – "Can't Stop"
- Smashing Pumpkins – "Tarantula"
- Stone Temple Pilots – "Down"
- Survivor – "Eye of the Tiger"
- The Darkness – "I Believe In A Thing Called Love"
- Tokio Hotel – "Ready Set Go!"
- Weezer – "Buddy Holly"

STAR WARS TERÁ UN NOVO XOGO MULTIUSUARIO EN LIÑA

LucasArts e BioWare confirmaron os rumores dos últimos meses ao anunciar oficialmente o desenvolvemento do xogo masivo en liña Star Wars: The Old Republic, que sairía inicialmente para PC, aínda que non se descartan posibles adaptacións para consolas de videoxogos, plataformas nas que tradicionalmente non triunfan este tipo de xogos.

O xogo pretenderá crear unha ambientación xa coñecida polos seguidores de xogos coma Knights of the Old Republic, situando a acción uns 3.600 anos antes das películas de George Lucas, permitindo tomar parte do bando Jedi ou Sith, aínda que tamén se poderán encarnar outros roles típicos do universo de Star Wars.

O director xeral de BioWare, Ray Muzyka, declarou durante a presentación do novo xogo que «tradicionalmente, os xogos multixogador en liña teñen 3 piares básicos [combate, exploración e evolución dos personaxes]» e que esta produción engadiría «*un novo cuarto piar á ecuación [a historia]*». Lembremos que este último factor tamén foi decisivo para o éxito de El Poder de la Fuerza, xogo que decepcionou á crítica pero convenceu ao público ao presentarlle unha trama na que poder somerxerse.

Polo momento só podemos ver algunha captura do xogo, algo da arte conceptual e declaracións dos seus responsables, tendo que agardar para coñecer detalles coma a data de lanzamento do xogo ou o sistema de xogo.

GTA IV TRAERÁ NOVIDADES NOS VINDEIROS MESES

Pese a que o Grand Theft Auto IV saíu hai tempo para Xbox 360 e PS3 segue a estar de actualidade pola proximidade do lanzamento da súa versión para PC (o 3 de decembro) e a aparición de contido descargable para a súa versión de Xbox 360 o 17 de febreiro de 2009.

Esta última novidade por fin foi explicada, e Dan Houser, vicepresidente de desenvolvemento creativo de Rockstar detallou que o protagonista do novo episodio para Xbox 360, The Lost and Damned, non será Niko Bellic, senón Johnny Klebitz, que é un personaxe moi diferente que tamén servirá para amosar unha parte diferente de Liberty City, o que achegará unha nova vida a un xogo que en poucos meses xa se converteu nun clásico.

Pero a nova versión para PC tamén promete moito, especialmente por integrar un capturador de imaxe, de xeito que se durante unha partida pulsamos F2 poderemos gravar o que acontece en pantalla para a súa posterior edición, de xeito que podemos facer as nosas propias películas con escenas do xogo, que poderemos recortar, mover o tiro de cámara, engadir efectos especiais, texto ou música... toda unha ferramenta que pode achegar tanta diversión coma o xogo en si mesmo (dependendo da imaxinación do usuario).

WHEELMAN SAIRÁ Á VENDA O 20 DE FEBREIRO

O polémico xogo que presenta a Vin Diesel conducindo coches a toda velocidade e pegando tiros polas rúas de Barcelona, Wheelman, xa ten data de lanzamento, e Midway anunciou que chegará ás tendas europeas o 20 de Febreiro (4 días despois que en EE.UU.) nas súas versións de Xbox 360, PlayStation 3 e PC.

Pese a que haxa políticos que non gusten que a súa cidade sexa escenario dun videoxogo violento (non escoitamos nada semellante co mundo do cine) este produto promete ter unha grande calidade, e está deseñado «como unha superprodución de Hollywood» en palabras do propio Vin Diesel, que se involucrou bastante no desenvolvemento deste título. Tamén asegurou que «*xogar a este título será como tomar o control das meirandes persecucións de coches cinematográfica, excepto que desta volta ti estás no asento do condutor*».

O xogo chegará soportado por unha campaña publicitaria multimillonaria, agardando un volume de vendas importante.

MIRROR'S EDGE TERÁ VERSIÓN PARA PC EN XANEIRO

Hoxe chega ás tendas de videoxogos españolas Mirror's Edge, o xogo de Electronic Arts que non convida a percorrer unha cidade futurista realizando acrobacias típicas do parkour, e que gozou de moi boa acollida por parte da crítica e de todos os que descargaron a súa demo para PS3 e Xbox 360, pero os usuarios de PC estarán contentos de saber que o estudo que desenvolveu o xogo confirmou que para o mes de xaneiro contará cunha versión para os seus equipos coincidindo coa publicación de contido descargable para a versión de consola (que alongará así a vida deste impresionante xogo).

Está por ver cómo farán que Mirror's Edge se poida manexar axeitadamente dende o ordenador, posto que a interface de uso é unha das chaves do éxito deste título que é un dos máis interesantes desta campaña de Nadal, tanto pola súa excelencia técnica como pola súa orixinalidade.

BURNOUT PARADISE PERMITIRÁ CONDUCIR O DELOREAN DE REGRESO AL FUTURO

Non conformes con que Barack H. Obama se anunciase dentro do xogo Burnout Paradise, os seus creadores anunciaron para o ano que vén comezarán a distribuír o paquete de ampliación descargable Legendary Cars no que se incluirán coches de lenda coma o Calvary Bootlegger, o Manhattan Spirit, o GT Nighthawk ou mesmo unha réplica do DeLorean das películas de Regreso al Futuro, que incluso é capaz de saír voando.

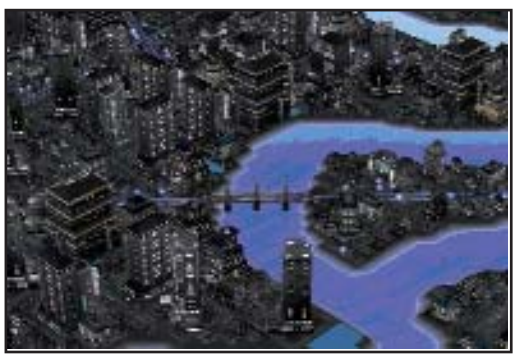
Para recrear un dos vehículos máis coñecidos do cine, dende Criterion Games se basearon no Jansen 88 (modelo moi semellante ao orixinal DeLorean DMC-12) que incluso deixará marcas de lume no chan para lembrar máis á triloxía de Michael J. Fox.

Os 4 automóbiles do paquete Legendary Cars se poderán mercar en conxunto ou por separado, sendo unha interesante incorporación que axuda a manter este videoxogo que xa leva no mercado bastante meses.

SIMCITY CREATOR: NA PEL DO CONCELLEIRO DE URBANISMO DE DUBAI

Ha hai anos que o SimCity se converteu no simulador de urbanismo por excelencia. A evolución deste programa co paso doas anos foi tan espectacular coma a evolución das máquinas dende onde se xoga. Neste caso falamos do PC. O PC foi a primeira plataforma deste clásico creado por Will Wright no ano 1989 para a mesma compañía que hoxe en día xestiona este produto estrela en vendas e beneficios: Maxis.

Fagamos un pouco de historia. O xogo nacía a primeiros dos noventa para inaugurar os acabados de estrear 486 (algún estiraba o 386 para o caso). Nel, o obxectivo principal era xestionar o tráfico nunha cidade en constante crecemento. Sinxelo, e moi aleatorio. Factores estes que fixeron do SimCity un dos xogos



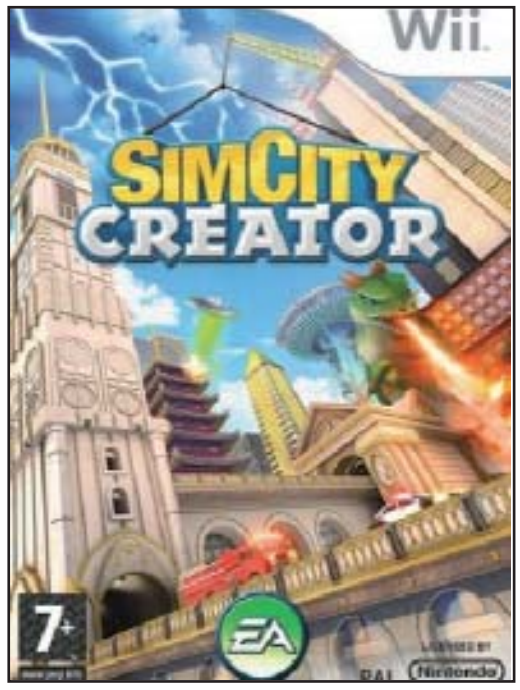
máis populares desta época. Tal foi o éxito da iniciativa que se viu renovado en multitude de ocasións con nomes como SimCity 2000, SimCity 3000, etc... cada unha destas versións, case todas para xogo individual, vían aumentadas as capacidades de control dos diferentes aspectos que achega a xestión dunha urbe. O asunto da reciclaxe dos residuos xa foi introducida alá pola terceira edición.

Agora, en pleno século XXI, o SimCity segue a gozar de moi boa prensa e dunha lexión de seareiros que agardan con ansia poder probar a última xeración en simuladores deste tipo: SimCreator para Nintendo Wii.

A consola branca de Nintendo conta xa coa versión do SimCity Creator. Unha versión que pode funcionar a modo de proba de lume para a interfaz remota de Nintendo...xa veremos.

No SimCity Creator encarnaredes a un alcalde..con todo o que achega este cargo menos o soldo. E dentro dese *"o que implica o cargo"* ide poñendo todo aquilo que se vos ocorra en materia de xestión cidadá. Medrar en materia de servizos, empresas, espazos de recreo, axustar orzamentos, coidar o medio ambiente, loitar contra os efectos de catástrofes naturais, delincuencia e un longo etc de posibilidades.

Un dos aspectos máis relevantes para os usuarios deste programa é o aspecto dos ava-



tares: moi semellante aos Sims xa vistos en MySims de Wii ou Nintendo DS, que o fará aínda máis familiar para os fans da Wii.

O prezo do SimCity Creator para Wii está nos 46,90 €.

THE ABBEY (A ABADÍA): SUSPENSE NO CLAUSTRO

A empresa española Alcachofa Soft en colaboración con Fiendware vén de presentar The Abbey (A Abadía), un xogo para PC con máis de 1.000 planos e 40 localizacións que se desenvolve nunha vella abadía onde teñen lugar unha serie de misteriosos crimes.

O antigo Gran Inquisidor Leonardo e o seu asistente Bruno, son enviados polo Vaticano a unha illada abadía para investigar os estraños sucesos que rodean a un segredo moi ben gardado; pero nada máis chegar todo se precipitará cando alguén tenta poñer fin ás súas vidas...

En palabras da propia empresa Alcachofa Soft, o xogo representa un "*chimpo de xigante*" para a compañía, amais de unha *"superprodución"*, tanto dende o punto de vista tecnoló-

xico como narrativo, ofrecendo unha das aventuras gráficas máis agardadas a nivel internacional durante 2008.

The Abbey é un xogo de proporcións cinematográficas cun suspense que vai máis alá da aventura tradicional.

Combina os gráficos 2D e 3D dun xeito innovador e contén máis de 200 fondos distintos pintados á man.

Asemade, contén máis de setenta minutos de banda sonora composta por Emilio de Paz e interpretada pola Orquestra Sinfónica de Praga e Coro que meten ao xogador nun ambiente propio dunha auténtica abadía.

CHEGA A NOVA EXPERIENCIA XBOX

Despois dunha longa espera Microsoft incorpora á Xbox 360 un novo Dashboard que deu en chamar a Nova Experiencia Xbox (NXE) que sería o primeiro caso dunha consola de videoxogos establecida que se renovase dun xeito tan profundo a través dunha actualización do seu software.

Ao longo da xornada de hoxe moitos usuarios ao longo de todo o mundo foron vendo como ao acender a súa Xbox 360 lles aparecía en pantalla unha aviso de que estaba dispoñible unha actualización do sistema, e así se abre a porta a unha nova experiencia de uso que introduce moitas novidades: avatares personalizados, unha interface renovada (que promove o desprazamento lateral en vez de vertical, aproveitando mellor o espazo en pantalla), novos temas personalizados, un Bazar máis doado de explorar e que tamén se complementa cunha tenda de aluguer de vídeos e a opción de instalar xogos no disco duro da consola (para acelerar a súa carga e reducir o ruído durante o xogo).

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

FERNANDO BOTERO

ABU-GHRAIB EL CIRCO

Abu Ghraib 67, 2005

Clown, 2007

Ata o 1 de febreiro

Por primeira vez en Galicia preséntanse as dúas últimas series realizadas polo artista colombiano Fernando Botero: ABU GHRAIB e EL CIRCO. Dúas series opostas e complementarias que reflicten, dende a persoal óptica deste gran creador, dúas realidades ben distintas do espírito humano.

Por unha banda, a violencia tráxica e descarnada de ABU GHRAIB, un mosaico de imaxes impresionantes que rememoran as aldraxes e a violación dos dereitos humanos sufridas polos soldados iraquís. E por outra banda, EL CIRCO, onde un Botero máis tradicional nos mostra o lado amable da vida por medio dunha temática e unha gama de sensacións cálidas e alegres.

Casa das Artes. Policarpo Sanz 15. Vigo

Concelleria de Cultura e Animación Sociocultural Concello de Vigo

Generalitat Valenciana Conselleria de Cultura i Esport

IVAM Institut Valencià d'Art Modern

www.fundacioncaixagalicia.org

FUNDACIÓN CAIXAGALICIA