REVISTA DE CIENCIA E TECNOLOXÍA DE GALICIA

Código Cero

www.codigocero.com

Nº88 | Ano 2010

O legado de coremain

Fortalecendo a aula dixital

O SEGREDO DE BLU:SENS

Santiago nunca foi tan global

BURGAS CONECTADAS

Ourense presenta acceso Wi-Fi

Premios EGANET 2010

Facendo visible a nosa innovación

eAdministración

A Xunta amosa como será o cidadán dixital

SUPER MARIO BROS: Chega á Coruña da man de Novacaixagalicia

UNA VISIÓN INNOVADORA SOBRE LOS CENTROS DE DATOS

A partir de hoy, convergencia es mucho más que un nuevo concepto

En los últimos años, el presupuesto de TI se ha dedicado en un 70% a mantener la tecnología actual, y tan sólo el 30% de ese presupuesto a innovación. La nueva Infraestructura Convergente de HP permite cambiar este ratio, consiguiendo dedicar el 70% a inversión y sólo el 30% a gastos de operaciones y mantenimiento.

¿Quiere liberar el enorme potencial de sus sistemas de TI? Ahora es el momento. Las nuevas soluciones de Infraestructura Convergente de HP le permiten llevar a cabo una transición de modo rápido y sencillo desde tecnologías silos centradas en productos a infraestructuras altamente flexibles y convergentes capaces de ajustarse inmediatamente a las dinámicas y cambiantes necesidades de negocio, desplegando cualquier aplicación, en cualquier lugar y en cualquier momento. La Infraestructura Convergente de HP le permitirá:

- Transformar las TI en un motor para la innovación empresarial
- Detener la proliferación de silos de TI para trabajar de forma integrada
- Optimizar los recursos de TI para satisfacer la demanda del negocio

Tecnología para mejorar los Resultados de Negocio

Descubra cómo HP ayuda a las empresas a liberar el verdadero potencial de las TI y conseguir los mejores resultados de negocio en **www.hp.com/go/ci**

Copyright © 2009 Hewlett-Packard Development Company, L.P.

Equipo

DIRECTOR_
Xosé Mª Fernández Pazos_director@codigocero.com
SUBDIRECTORES_
Carlos Ballesteros_subdirector@codigocero.com_
Marcus Fernández_webmaster@codigocero.com
REDACTOR XEFE_
Fernando Sarasqueta_redaccion@codigocero.com
FOTOGRAFÍA_
Adolfo Enríquez Calo • Joferpa
REDACCIÓN_
Manolo Gago (Opinión)
Raquel Noya (Reportaxes)
Moncho Paz (Opinión)
Modesto Pena (Redes)
Sevi Martínez (Xogos)
Diego Rosales (Linux)
SUPERVISIÓN_LINGÜÍSTICA_
María Xesús Vázquez
DESEÑO_GRÁFICO_e_maquetación_
Grupo Código Cero Comunicación
Raquel Noya _ publicidade@codigocero.com
Óscar Louzán_publicidade@codigocero.com
IMPRIME_
Tórculo Artes Gráficas, S.A.
Tel.: 902 905 024 - torculo@torculo.com
EDITA_
Grupo Código Cero Comunicación S.L.
Conxo de Arriba nº 49, 1º C
15706 Santiago de Compostela
Tel.-fax: 981 530 268
http://www.codigocero.com
redaccion@codigocero.com
Número 88
Publicación periódica. Prezo 2€
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 ao abeiro dos artigos 8 e 32.1 da Lei de Propiedade Intelectual. Quedan expresamente prohibidas a reprodución, distribución e máis a comunicación pública da totalidade ou parte dos contidos desta publicación con fins comerciais, en calquera soporte ou por calquera medio técnico sen autorización da editorial.

Neste número...

Se a crise fose unha seca, a nosa terra faría honra á súa tradición e tería unha borrasca xusto enriba. Dito doutra maneira: chuvia non falta. Isto non vén a conto para louvar a tarefa de promoción económica de ningún dos nosos gobernos, este é un tema que eles saben facer mellor ca ninguén: o de promoverse arreo. O que nos interesa é reflectir o que están a facer as nosas empresas, as que sosteñen o edificio. O realmente salientable destes derradeiros días de 2010 é que estamos a descubrir que nin o alicerce do edificio nin o edificio por enteiro está feito só de ladrillo. De feito, a porcentaxe de coñecemento e de ideas innovadoras é cada vez maior neste inmoble, que é un xeito coma outro calquera de chamar aos nosos logros produtivos. A mentalidade cambiou dun tempo a esta parte, e xa case ninguén se cre o conto de que somos un país unilateralmente importador de I+D. O fluxo de cousas tecnolóxicas, de servizos e plataformas que estamos a xerar, ou que estamos xa en disposición de xerar, é ben grande. A recta final deste ano 2010 foi especialmente pródiga nestas achegas. As páxinas que ofrecemos neste número son un xeito de homenaxear estes esforzos, dende os máis ambiciosos (como os das empresas compostelás Coremain e Blu:sens, das que ofrecemos completos especiais), até os máis silandeiros, pero non menos importantes. E para ir abrindo boca, nada mellor que botarlle un ollo aos Premios EGANET, dos que informamos na páxina 7. Dáse a casualidade de que non só xeramos innovación e negocio, é que tamén hai un bo número das nosas empresas que se preocupan de meter xustiza e solidariedade nese negocio.

O humor de Henrique Neira

SUMARIO 88

NOVAS

4 Resumo de actualidade de e-comercio e de empresas relacionadas coas novas tecnoloxías

REPORTAXES

6 Máis cibercrime en 2011 e máis virus en Nadal
7 EGANET entrega os seus premios 2010 en Santiago de Compostela
8 Modernización impulsa o afianzamento definitivo da Administración Electrónica
10 Emetel convocou aos concellos galegos para facilitarlles a xestión e o aforro

11 Ourense presenta acceso público Wi-Fi
12 Microsoft e Audicon presentan en Compostela tecnoloxía de asesoramento para as empresas
14 O colexio galego de Educación Social presenta unha rede social propia de seu
15 José Ramón García, presidente de Blu:sens, fálanos da experiencia internacional da empresa que dirixe
18 O satélite Ka-Sat podería abaratar o acceso á Rede e contribuír a universalizala
24 Damos conta dos máis recentes exemplos de galeguización do eido dixital
26 Achegamos catro páxinas sobre o máis salientable da tempada en TICs xurdidas dende acó
30 O comercio de Padrón presenta unha plataforma de vendas en liña
31 As empresas de Ineo desenvolven aplicacións para satisfacer as necesidades do sector conserveiro
32 Estréase O Soldadiño de chumbo en versión multiformato e para iPad
33 Novidades no universo Android
35 Visitamos a mostra sobre Super Mario Bros na Coruña
36 As fichas de Lego pechan fileiras contra as doenzas

ESPECIAL COREMAIN

19 Coremain contribúe tecnoloxicamente ao Proxecto ABALAR
20 A empresa galega fai fincapé no valor do seu equipo humano
22 Falamos con Manuel Balseiro, director xeral de Coremain

GADGETS

34 Escolmamos os trebellos tecnolóxicos do mes que máis nos chamaron a atención

XOGOS

37 Repasamos o máis salientable da tempada en materia de consolas e videoxogos

A Oficina de Software Libre da USC edita un manual de Ubuntu 1.0

A Oficina de Software Libre da USC, que está a levar a cabo iniciativas para integrar o uso normalizado das TIC en aberto na sociedade en xeral e na comunidade universitaria en particular a partir do desenvolvemento de ferramentas e programas de diversa índole, vén de presentar, en colaboración co Concello de dodro, o libro Comezar con ubuntu. Manual do usuario versión 1.0.

Trátase dunha tradución ao galego dun manual do sistema operativo na súa versión máis actual, que se vén unir ás xa realizadas en inglés e alemán pola comunidade galega de Ubuntu.

A obra, que foi presentada no Concello de Dodro, ofrécelle ao lector os coñecementos básicos do sistema operativo Ubuntu, tales como a instalación e o traballo co escritorio, así como unha guía no uso dalgúns dos aplicativos máis populares.

Asemade, o manual está deseñado de maneira que sexa doado de seguir incluso polos usuarios menos expertos, e achega instruccións paso a paso (incluíndo capturas de pantalla) que permiten descubrir paseniñamente todo o seu potencial.

Segundo explican o seus responsables, a guía foi redactada especificamente para Ubuntu 10.04 LTS concebíndose como unha *"guía de inicio rápido"* que lle explica aos usuarios como realizar as tarefas que precisan de maneira rápida e sinxela.

Completan a tradución de Chrome OS ao galego

Dende o Proxecto Trasno (trasno.net) veñen de dar conta dun importante avance na galeguización do navegador web Chromium e do sistema operativo Chrome OS, estando esta última plataforma dispoñible xa tanto en galego coma en éuscaro dende o pasado 19 de decembro, converténdose xunto co chinés nos primeiros idiomas en teren traducidos todos os ficheiros ao 100%.

A tradución ao galego comezou con certa desvantaxe con respecto a outras traducións (que xa tiñan traducido o navegador web, de xeito que só lles restaba o 40,25% de Chrome OS por traducir) polo que o esforzo que tiveron que facer os 22 tradutores voluntarios detrás deste traballo que botou a andar o pasado día 9.

O Comercio Galego mellora a súa presenza na Rede

Tal e como no seu día, os comerciantes galegos tiveron que adaptarse aos tempos e integrar as TIC aos seus negocios se querían estar no meollo do mercado local (instalando sistemas de pago con tarxetas, por exemplo), agora saben que se non teñen presenza na Rede, as garantías de sobrevivir a medio prazo son mínimas por non dicir escasas.

Para evitar isto e permitir que os comercios do noso país teñan o seu lugar propio en Internet, o conselleiro de Economía e Industria, Javier Guerra, vén de asinar un convenio de colaboración coa Federación Galega de Comercio que permitirá a posta en marcha dunha campaña que inclúe o desenvolvemento da web do Portal do Comercio Galego, entre outras cousa Guerra explicou que a sinatura deste novo acordo co sector *"faise ao abeiro do plan integral para a dinamización da actividade comercial Ágora- Agora re-Comercia, que está a coordinar a Dirección Xeral de Comercio"*, e apuntou que "a dinámica de cooperación, propiciada desde a Consellería de Economía e Industria ten facilitado a celebración deste acordo, así como o resto das iniciativas que se están a desenvolver no eido comercial".

Os principais obxectivos que persegue este acordo, que tamén inclúe un plan de formación e información dos comerciantes a través de xornadas e seminarios, é dinamizar o consumo no noso país e afondar na integración das TIC entre os comerciantes galegos.

Neste senso, a páxina de comercio electrónico de Galicia será reformada para facela máis accesible e funcional, á vez que se desenvolverá un plan de promoción da mesma para ampliar o formato do comercio electrónico ao conxunto do tecido comercial galego, tendo moi presentes aos pequenos e medianos comerciantes.

Asemade, esta iniciativa incluirá unha campaña de posicionamento no buscador Google, que permitirá que as empresas e comercios galegos saian beneficiados nas procuras dos potenciais clientes.

A UVigo impartirá un curso de creación de webs con programas abertos

Comezar no ximnasio, deixar de fumar, ir a clases de inglés, facer dieta... son moitas as persoas que co comezo de ano propóñense facer unha serie de cousas que logo (a gran maioría) dun día para outro acaban deixando. Entre todas esas persoas, haberá xente que, coa entrada de ano, teña entre mans crear a súa propia páxina web (ben de carácter profesional ou persoal) e estar ao día no tocante ás novas tecnoloxías e Internet; pois ben, con vistas a isto, a Universidade de Vigo vén de anunciar que á volta do Nadal, o día 10 de xaneiro, abrirá o prazo de incrición para participar no curso de formación Deseño de Páxinas Web con recursos gratuítos, que se impartirá de balde na Aula Tecnolóxica da Casa das Campás.

Será de carácter presencial, e poderá asistir calquera persoa membro da comunidade universitaria que teña intención ou desexo de crear a súa propia páxina web e uns mínimos coñecementos en informática.

O curso será impartido por Lidia Nokonoko Malvido, licenciada en Belas Artes e deseñadora gráfica e web no xornal Faro de Vigo, formará ás persoas asistentes na creación de webs a partir de software libre, e dará a coñecer as características básicas dunha web así como información sobre o seu proceso de creación.

Asemade nos obradoiros, que terán lugar os días 17, 19, 20, 24, 26 e 27 de xaneiro de 2011, en horario de 19.00 a 21.00 h, daranse a coñecer as aplicacións, recursos ou elementos multimedia de carácter gratuíto que permiten facer webs, así como información para entender os elementos que conforman o código da páxina e a linguaxe XHTML. A incrición farase a través da plataforma Bubela (bubela.uvigo.es) e o prazo estará aberto do 10 ao 14 de xaneiro de 2011.

1.600 horas de formación TIC para os traballadores da xustiza galega

Un total de 1.600 horas de formación. Este é o tempo total das actividades para a mellora dos coñecementos tecnolóxicos dos colectivos xudiciais galegos organizadas pola Secretaría Xeral de Modernización. As accións, celebradas durante 2010, forman parte das liñas do Plan Senda 2014 para a renovación da Xustiza, proceso que abrangue a adaptación aos novos tempos tecnolóxicos dos traballadores desta administración e, por extensión, da cidadanía galega por enteiro. Segundo informa a Xunta, a formación centrouse nas aplicacións para a xestión procesual Minerva Nox, Fortuny, Lexnet, no sistema de rexistro civil Inforreg e nas ferramentas audiovisuais para a gravación de vistas e para establecer videoconferencias.

A taxa de participación nestas actividades formativas TIC foi alén do 96%. O persoal asistente a estas accións salientou de xeito positivo *"a calidade"* da forma e do fondo do achegado, amais da metodoloxía usada.

Cómpre lembrar que Minerva Nox é o novo sistema de xestión da xustiza galega, e pola súa implicación (incorpora un fondo refundamento do control da información da dito eido administrativo) precisou da posta en marcha de medidas de asesoramento e de aprendizaxe paralelas. As accións diríxense sobre todo a funcionarios do corpo de Xestión, Tramitación e Auxilio, así como xuíces, fiscais e secretarios xudiciais. A día de hoxe xa están mobilizados preto de 600 asistentes para os vindeiros cursos, sendo o obxectivo formar un total de 2.000 profesionais.

A secretaria xeral de Modernización e Innovación Tecnolóxica, Mar Pereira, e o director xeral de Xustiza, Juán José Martín Álvarez

Volven *Os Sostibles* para formar á rapazada no consumo de auga con cabeciña

Augas de Galicia vén de lanzar un novo videoxogo de Os Sostibles para contribuír a un emprego máis racional dos recursos naturais, neste caso concreto o líquido elemento. A proposta, que xa conta con anteriores entregas en formación enerxética, ten outra vez como protagonistas a un equipo de extraterrestres que se dedican a ensinarlle á rapazada como facer un uso sustentábel da auga. Segundo se conta nos medios en liña, a mensaxe inclúe canles innovadoras se mire por onde se mire. En primeiro lugar, vén con feitura de videoxogo, o cal segue a ser innovador. En segundo lugar, non se dirixe como é habitual nestas campañas a actuar nos maiores para que estes lles aprendan ás nenas e nenos. Máis ben ao revés: búscase a rapazada educadora.

Deste xeito, o xogo, de tipo didáctico, ten potencial para chegar aos maiores a través do coñecemento que adquiran os cativos.

Como se dixo, o xogo está protagonizado por un equipo de extraterrestres, Os Sostibles, personaxes de cor verde que nos advirten que a Terra precisa unha serie de coidados. Os personaxes en cuestión teñen unha vantaxe engadida no seu proceso formativo: veñen dun planeta onde xa se loitou contra o cambio climático e o estrago de recursos naturais, polo que ninguén mellor que eles para aconsellar sobre isto. Entre as cousas concretas que se recomendan, inclúese a ducha sobre o baño ou o uso limitado de auga no lavado da louza ou dos dentes (pechando a billa cando non é precisa máis auga). O videoxogo vai dirixido a nenas e nenos de entre seis e doce ano. A distribución levarase a cabo en cinco treitos, a través dun reparto colectivo de CDs en lugares estratéxicos das cidades e das vilas. Tamén se levará o xogo aos centros de ensino, como lembra o INEGA (**ww.inega.es**).

Agoiros víricos

O ano 2011 será un ano de ciberguerras e meirande desenvolvemento en malware

Dicía un coñecido adiviño da zona de Barbanza, con motivo de facer as predicións do 2000 (aquel ano terrible), que este ía achegar 12 meses de guerras, desgrazas de todo tipo e catástrofes. Certamente, e malia ter posto expresión de esforzo mental para a tarefa (así o chegou ver este que escribe), non se mollou moito. PandaLabs tamén xoga sobre seguro coa nova edición do informe que ten por costume publicar na recta final de cada ano co obxectivo de albiscar o horizonte dos vindeiros 12 meses, tecnoloxicamente falando. Máis polo miúdo, en materia de seguridade informática. Segundo conta neste seu novo estudo, entre as principais tendencias para 2011 atopamos as seguintes: haberá máis ciberactivismo en Internet (incluíndo ciberguerras) e as redes sociais afianzaranse como método estrela para o contaxio de malware, roubos de información e suplantación de identidades. Amais, as infeccións dixitais confirmarán o que se supoñía: que mentres baixa o apoio á Investigación e ao Desenvolvemento (I+D) dende o eido público, sube dende a industria dos virus, o phishing e demais. Ou sexa: todo aquilo que vai dirixido a acadar beneficios económicos a costa dos outros e, sobre todo, sen pedirlles permiso. A finalidade de todo este esforzo de innovación está máis ou menos clara: que cada vez se confundan máis os seus produtos co fluxo de información xeral das redes, ás veces tamén un pouco vírico, e que sexa cada día máis enleado detectar programas maliciosos e neutralizalos. Polo que respecta ao malware para móbiles, hai que dicir que non se agardan grandes cambios. De feito, estímase que seguirá un pouco en beta, *"facéndose agardar, igual có deseñado para tablets"*, confirma a empresa. Iso si, medrará a presenza de infeccións para Mac e o deseñado para 64 bits, así como os que tiran proveito de vulnerabilidades zero-days. En definitiva, 2011 será un ano de poucas novidades no que a cibercrime se refire. Teremos que agardar máis ciberguerra, así si. *"Stuxnet e a filtración de Wikielaks apuntando ao Goberno chinés como responsable dos ataques a Google e a obxectivos diferentes marcou un antes e un despois na historia dos conflitos"*, sinala Panda, para quen está claro que nas ciberguerras, ao igual que acontece nas contendas do mundo real de hoxe en día, non hai bandos con uniforme nos que se poida ver de que parte está cada quen. *"Con Stuxnet"*, prosegue, *"ficou claro que se quería interferir en certos procesos de centrais nucleares, especificamente no centrifugado de uranio; ataques coma este, máis ou menos sofisticados, están a ter lugar agora mesmo en diferentes partes do mundo virtual, e durante 2011 incrementaranse, aínda que moitos pasarán desapercibidos para o gran público, porque tardarán algún tempo en coñecerse"*.

Os hackers fan a súa campaña de Nadal

Malia que este ano a chegada de Nadal adiouse unhas semanas en comparación con outros anos nos que xa a comezos de novembro viamos as rúas adobiadas e os locais cheos de xente apurando as súas compras, o certo é que xa está aquí, e tamén chegou á Rede.

E coma sempre, con estas datas chega a oportunidade dos ciberdelincuentes para facer o seu particular sanmartiño á conta dos internautas máis despistados; e chega en forma de tendas en liña falsas, onde se venden todo tipo de produtos a prezos atractivos que levan aos consumidores a ser vítimas de fraudes económicos.

Un exemplo de web ficticia con móbiles en teoría máis baratos do normal

Así nolo afirma o laboratorio antimalware PandaLabs, que vén de descubrir a última estafa en liña da tempada: unha tenda de móbiles cun deseño moi logrado que ofrece as últimas novidades en telefonía con prezos moi inferiores aos habituais para os terminais ofertados.

Trátase dunha páxina fraudulenta na que só se admite, como única forma de pago, *"o xiro inmediato"* a un enderezo subministrado en Palma de Mallorca, malia que na páxina vemos os logos das tarxetas de pago e dunha das pasarelas máis populares.

A web conta cun deseño e unha mecánica de funcionamento moi real e crible, porén deixa ver evidentes grallas de ortografía no texto que delatan a súa orixe.

O dominio da mesma está dado de alta dende o pasado 7 de decembro mediante unha entidade rexistradora australiana e ofrece produtos que nin sequera existen nos catálogos dos fabricantes.

Asemade, achega prezos reducidos nalgúns casos ata o 50 por cento, non subministra ningunha forma de contacto co distribuidor, non mostra referencias de ningún tipo de cifrado da información ou certificado dixital, e o nome que figura como receptor do xiro económico aparece nun boletín oficial dunha cidade española como embargado. Son todas elas pistas que, tal e como aseguran dende Panda, revelan que *"se trata dunha estafa"*.

Malia aos avisos e advertencias, PandaLabs recomenda que de ter sido vítima deste tipo de estafas, o internauta denuncie o antes posible para evitar males maiores.

Os Premios EGANET poñen de manifesto o alto nivel de calidade do noso sector

En palabras de Beatriz Legerén, ex presidenta da asociación EGANET (eganet.org), os premios entregados este mércores 22 pola entidade non son unicamente un xeito de recoñecer o traballo ben feito, senón de descubrirllo á sociedade galega, non sempre ao tanto das cousas interesantes que se fan aquí polas TIC. A gala de entrega dos galardóns 2010 de EGANET foi importante por partida tripa: porque puxo de manifesto unha importante actividade (a nosa innovación, que achegou até 262 candidaturas), porque salientou a importancia do coñecemento fronte á crise e porque coincidiu co décimo aniversario da asociación, a primeira da nosa terra no seu sector.

O acto, ao que asistiron máis de 300 persoas, contou cun importante despregue de medios técnicos e humanos, e desenvolveuse coma as iniciativas dixitais que competiron: non sobrou nin se botou nada en falta. A gala deu comezo cunha xeira de vídeos sobre as orixes EGANET, unha asociación relativamente nova en termos xenéricos pero xa experimentada no ámbito do tempo dixital.

Nos vídeos fíxose fincapé no esforzo posto en darlle vida a EGANET: *"Non tivemos o apoio e o diñeiro de outros para grandes plans estratéxicos, a nosa orixe estivo nunha pequena oficina nun almacén de froita, cunha xerente e un técnico; custounos moito saírmos adiante"*, sinalou José Ramón Pais, tamén ex presidente da asociación.

En total, competiron nos galardóns 87 empresas e entidades, achegando un total de 262 categorías. A gala contou tamén coa presenza de Víctor López, o actual responsable da asociación, quen logo da xeira de vídeos agradeceu a presenza no Pazo de Congresos de Santiago de Rafael Valcarce, presidente do Clúster TIC, *"quen me consta que tivo que facer grandes esforzos por estar esta noite aquí"*, sinalou. Logo dos agradecementos, López tirou partido da cita cos profesionais TIC e cos membros das diferentes institucións galegas para defender un modelo económico distinto ao que temos, máis adaptado á nosa realidade social e, polo tanto, máis sustentábel. Ao seu xuízo, un dos grandes retos de EGANET e do noso tecido TIC por enteiro é acadar a confianza e apoio das institucións públicas a prol da especialización, co fin de que o esforzo despregado polo empresariado non esmoreza perante a competencia externa.

No acto de entrega de premios participou un ano máis, e xa é o terceiro, o veciño de Corcubión Fran Hermida en calidade de condutor das diferentes actividades. As súas intervencións, do mesmo xeito que en anteriores convocatorias, puxeron o toque de humor e de improvisación, mesmo no tocante a súa presenza na gala: *"É a primeira vez que me traedes para presentar estes premios... non aprendedes"*, comentou. E engadiu logo, facendo referencia ao que lle gustaría ter incorporado á cerimonia: "*Quixemos que viñera Belén Esteban, pero non puído ser, xa que tivo que acudir a unha conferencia de Stephen Hawking"*.

Xa nun plano máis serio, os premios puxeron de manifesto unha vez máis o importante nivel de innovación e calidade que está a acadar o noso tecido TIC, tanto no plano da utilidade e da participación, como no que se refire ás vertentes máis sociais e solidarias da tecnoloxía, así como na promoción do noso: da nosa cultura, da nosa identidade e do noso xeito de ver as cousas.

• **Premio E-emprendedores:** Enxendra Technologies: empresa especializada en software de factura electrónica e sinatura dixital.

• **Premio Software, Multimedia ou Web:** Colaboración entre a editorial Galaxia, Perro Verde Films e MilRayas, polo ContoPlanet, unha aplicación de contos infantís para iPhone e iPad extraídos da colección Árbore da editorial Galaxia.

• **Premio Inclusión Dixital:** VModal Interactive, de Vigo: por RuraisLAB, un laboratorio cidadán para a innovación social no rural.

• **Premio Mellor Ambiente Laboral:** Hacce Soluciones TIC, empresa viguesa que se move no contorno 2.0, cunha cultura organizacional baseada na xestión do coñecemento.

• **Premio Publicidade e Márketing OnLine:** Paco&Lola Albariño: pola súa estratexia de marketing online. A empresa Adega Rosalía de Castro produce este viño albariño.

• **Premio E-Commerce:** Toupa.net: por Toupa.net,Cultura para levar!. Toupa.net é unha plataforma de distribución B2C e B2B de produtos culturais ideados, producidos ou participados por axentes galegos.

• **Premio Administración Electrónica:** Bit Oceans Research, por Fividoc. A Firma Electrónica en Papel, unha solución de cotexo electrónico que permite a protección global do contido de documentos impresos.

• **Premio Educación Dixital:** Interacción e Imaxin Software, polo proxecto O Valor do IGU, programa interactivo de educación en valores a través de videoxogos.

Premios Globais

Amais do devandito, a edición 2010 dos premios EGANET incluíu catro Premios Globais encamiñados a recoñecer os valores das iniciativas presentadas a concurso que mellor apostaron polo software libre, a innovación, a mobilidade e accesibilidade. En definitiva, que máis esforzos fixeron a prol dunha Sociedade da Información que nos abranga a todas/os, favorecendo todo tipo de melloras na nosa calidade de vida e loitando contra a exclusión dixital. Premiouse a Sixtema (por ikiMap), a Confirmsign (pola plataforma do mesmo nome), ao trinomio Galaxia, Perro Verde Films e Milrayas (por ContoPlanet) e á Fundación Tecnoloxía Social (por O Camiño dos Satélites).

Premio a Altia Consultores

Altia Consultores recibiu o Premio Especial EGANET por ser *"a primeira empresa galega do sector en entrar no mercado bursátil e un referente na defensa da empresa galega"*.

Afianzando a vida dixital

A Administración Electrónica galega en marcha

A Xunta vén de informar dun novo pulo á Administración Electrónica, un novo estado de comunicación coas institucións públicas que aos cidadáns, polo menos no plano teórico, traerían unha serie de vantaxes: ceibarían de traballos extra nas tramitacións e desprazamentos ao tempo que se nos garantiría a accesibilidade, a dispoñibilidade as 24 horas e a protección dos nosos datos.

Segundo sinalou o 17 de decembro a Secretaría Xeral de Modernización, xa está publicado no Diario Oficial de Galicia o marco de desenvolvemento da nosa Administración Electrónica.

A finalidade destas liñas e regulamentos a seguir é asegurar a consecución de tódolos obxectivos procurados con esta dixitalización da vida pública e cidadá: garantir a posibilidade de relacionármonos a través das redes coas administracións aforrando custes e tempo, entre outras cousas.

"*Trátase de conseguir unha administración máis transparente e aberta aos cidadáns as 24 horas os 365 días do ano*", informa Modernización. Volvendo ao devandito decreto, dicir que está integrado por 40 artigos agrupados en 9 bloques, todos eles cun nexo común: ordenar e optimizar o proceso de dixitalización e o noso dereito a comunicármonos dixitalmente coas institucións.

Alberto Núñez Feijoo e Mar Pereira nunha visita ao concello de Taboada para comprobar o desenvolvemento do despregue da banda larga

Tamén se regula a tramitación telemática, a creación da sede electrónica, a posta en funcionamento da edición electrónica do Diario Oficial de Galicia e do rexistro electrónico e máis o establecemento de equipamentos e servizos de interoperabilidade.

Cómpre sinalar que o decreto abranguerá a tódolos órganos e unidades da Administración xeral da Comunidade Autónoma de Galicia. Xa nun eido máis concreto, o regulamento fixa entre outras cousas que a sede electrónica da Xunta (o enderezo dixital a través do que accederemos á información e trámites en liña) estará emprazada en https://sede.xunta.es así como a través do portal www.xunta.es.

DOG

Entre os contidos, que por regulamentación legal deben estar accesibles ao cidadán, estará a edición electrónica do Diario Oficial de Galicia, que substituirá á edición impresa garantindo os mesmos efectos atribuídos á versión en papel así como a continuidade e o mantemento do servizo prestado á cidadanía.

Coa creación do DOG electrónico garantirase un servizo público universal, de consulta gratuíta e libre acceso a toda a cidadanía, simplificando os procesos de produción, reducindo o tempo de edición, racionalización do gasto e difusión gratuíta do boletín. A publicación do DOG realizarase na sede electrónica.

Rexistro Electrónico

Os cidadáns tamén poderán acceder a través do portal da Xunta ao Rexistro Electrónico da Xunta de Galicia para a recepción e remisión de solicitudes, escritos e comunicacións que se envíen por vía telemática. O Rexistro Electrónico permitirá a presentación de solicitudes, escritos e comunicacións todos dos días do ano durante as 24 horas do día e terá idénticos efectos que as realizadas outro rexistro público.

Taboleiro electrónico

Así mesmo, está dispoñible na sede electrónica un Taboleiro de anuncios electrónico no que a Xunta de Galicia e os seus organismos dependentes e vinculados notificarán os actos administrativos cando as persoas interesadas nun procedemento sexan descoñecidas, o lugar da notificación non estea correctamente determinado ou non se puidese confirmar a notificación. A publicación de actos e disposicións no Taboleiro terá o mesmo valor que o atribuído á publicación no Diario Oficial de Galicia.

Formas de identificación e autenticación

Para identificarse nas súas relacións telemáticas coa Xunta e os organismos dela dependentes os cidadáns contarán con tres instrumentos ao seu alcance. Por unha banda os sistemas

▼ Unha das vantaxes da eAdministración é a posibilidade de facer trámites dende calquera lugar. Imaxe cedida por www.PCactual.com

de sinatura electrónica incorporados ao documento nacional de identidade para as persoas físicas, doutra banda os sistemas de sinatura avanzada admitidos polas administracións públicas que teñen validez para a Xunta e que se especifiquen na sede electrónica. En terceiro lugar, admitirase a utilización de claves concertadas nun rexistro previo como persoa usuaria inscrita no rexistro de funcionarios habilitados pola Xunta de Galicia.

Notificacións e documentos electrónicos

Por outra banda, o Decreto regula tamén a comunicación e a notificación electrónicas así como os requisitos dos documento electrónico, das copias electrónicas, da compulsa e dixitalización electrónicas de documentos e o arquivo da documentación electrónica.

Os certificados administrativos emitiranse preferentemente por medios electrónicos, e substituirán progresivamente aos certificados en soporte de papel, salvo petición expresa do interesado.

Cooperación interadministrativa

O fomento da interoperabilidade tamén está recollido no Decreto que estipula a cooperación interadministrativa en beneficio dos cidadáns e das propias institucións para axilizar trámites e evitar que os usuarios teñen que reenviar documentos que xa obren en poder doutra administración.

▲ Ollada a unha antena de iberbanda no noso rural

Banda larga para 27 concellos do sur de Lugo

Arredor de 35.000 veciños de máis de 2.000 núcleos de 27 concellos do sur de Lugo e a súa contorna dispoñen xa de posibilidade de acceder a un servizo de Internet de calidade grazas ao Plan de Banda Larga que está a desenvolver a Xunta de Galicia. O Goberno galego iniciou as accións do Plan nesta zona por ser unha das áreas que máis acusa a fenda dixital.

As actuacións desenvolvéronse en dous treitos. Desde finais do pasado mes de novembro, o operador Iberbanda, adxudicatario da subvención da Xunta para o despregamento de redes sen fíos nesta zona, comezou xa a prestar servizo en 20 concellos do sur de Lugo.

Ao longo do mes de decembro, Iberbanda foi habilitando o servizo na zona para achegar Internet de calidade ata chegar a preto de 35.000 habitantes de máis de 2.000 núcleos de 27 concellos do sur de Lugo e a súa contorna previstos nesta actuación.

Dos 27 concellos incluídos na actuación, 22 son de Lugo (Carballedo, Chantada, Monforte de Lemos, Pantón, A Pobra de Brollón, O Saviñao, Sober, Taboada, Paradela, Portomarín, Quiroga, Ribas de Sil, Antas de Ulla, Bóveda, Friol, Guntín, Palas de Rei, Monterroso, O Corgo, Láncara, O Páramo e Sarria); e cinco da provincia de Ourense (Nogueira de Ramuín, A Peroxa A Teixeira San Cristovo de Cea e Vilamarín).

Polo que respecta aos datos galegos, non só os que atinxen ao sur de Lugo, dicir que a previsión da Xunta é de que antes de que remate o ano arredor de 250.000 galegas e galegos que carecían de cobertura teñan a posibilidade de acceder á Internet de calidade grazas ao O Plan Banda Larga de Galicia 2010-2013. Asi en menos dun ano desde a posta en marcha do Plan a Xunta reduciu nun terzo a poboación sen cobertura en Galicia.

Facer máis con menos

Emetel convocou a 15 concellos para procurar un maior aforro público pola vía das TIC

A Administración Electrónica está a xerar tantas dúbidas coma expectativas, ou se cadra máis, mentres non se vexan claramente os resultados deste proceso de dixitalización da vida pública, a nivel estatal, autonómico ou local. Botar o máximo posible de luz sobre este punto, empregando para impulsar a mensaxe formatos de traballo propios das redes (*networking*), foi o gran obxectivo da xornada de traballo que a compañía galega Emetel celebrou recentemente na Quinta da Auga en Santiago. A xuntanza, á que acudiron representantes de 15 concellos galegos, centrouse en expoñer e avaliar os recursos que se están a pór en xogo arestora para mellorar a eficacia das administración locais. Dito doutro xeito: a xornada serviu para procurar, de entre todo o que temos ao noso alcance, o máis conveniente para achegarlle valor á cidadanía nun intre de crise coma este. Foi unha procura de fondo, pero tamén de formas e canles. De feito, na xuntanza salientouse a importancia de traballar en rede, compartindo coñecemento e máis habilidades, entre responsables tecnolóxicos municipais. Facendo uso do networking, en definitiva.

En termos de Manuel Lago, director xeral de Emetel: *"A administración pública, sobre todo as entidades locais, que son as máis próximas á cidadanía, non poden ficar á marxe dos cambios tecnolóxicos que estamos a vivir, e agora menos ca nunca"*. De aí que a implantación da eAdministración e o contexto económico actual sexan un novo punto de inflexión que esixe dos concellos contar coa mellor base tecnolóxica, engadiu.

A xornada, desenvolvida co epígrafe O camiño da eficacia na Administración Local, congregou a responsables de novas tecnoloxías dos consistorios da Coruña, Vigo, Lugo, Santiago, Ourense, Ferrol, Oleiros, Arteixo, Betanzos, A Guarda, Vilanova, A Estrada, Nigrán, As Pontes e Cangas. A cita incluíu, polo tanto, intervencións de cada un destes profesionais, que presentaron cadansúas propostas tecnolóxicas de adaptación aos novos tempos da comunicación coa cidadanía. Previamente ás achegas destes representantes, Manuel Lago fixo un percorrido polas vantaxes das novas ferramentas dixitais como motor de cambio económico e comunicativo. Ao seu xuízo, na situación actual na que o control de custes é xa un factor decisivo, cómpre buscar unha resposta baseada en *"facer máis con menos"* e sintetizada nas *"tres R"*. Ou sexa, sintetizada en reenxeñaría de procesos, reestruturación e reinvención.

A continuación, salientamos algunhas das propostas de traballo presentadas:

• O Concello da Coruña presentou a súa experiencia na implantación dun Centro de Proceso de Datos que soporta de xeito seguro e potente tódolos sistemas de información do consistorio.

• O Concello de Ourense amosou de que xeito a implantación dunha rede IP multiservizo que integra nunha única canle diferentes tipos de tráfico supuxo xa un importante aforro ao tempo que incrementou a capacidade do Goberno local para dar novos servizos aos cidadáns.

• O Concello de Lugo tamén presentou a súa experiencia, unha rede sen fíos WiMAX e Wi-Fi posta en marcha para favorecer a inclusión dixital de tódolos habitantes de Lugo e da súa contorna, achegando acceso ás redes aos centros sociais e logrando así, sinala o Concello, unha participación tecnolóxica plena da súa zona rural.

▲ **O Hotel Quinta da Auga de Santiago, sede da xornada. Na imaxe superior, captura do acto**

Nenas usando o Wi-Fi ourensán, vistas no blog Ourensegalicia

Ourense chántase no coñecemento

A cidade galega converteuse en cidade Wi-Fi con 53 puntos de acceso

Ourense xa é unha cidade Wi-Fi por dereito propio, e os pasados días foron os da confirmación definitiva deste punto. A nova chegounos o 30 de novembro de maneira dupla: por unha banda a través da presentación oficial do servizo de acceso a Internet de balde por parte do Concello e, pola outra, coa primeira edición do WiFiday de Ourense, unha festa que complementou a estrea da infraestrutura con todo tipo de actividades: entrega de agasallos, torneos entre colexios, probas co novo equipamento, etc. Segundo se informa dende a web La Vida Wi-Fi (www.lavidawifi.com) a través dun máis que completo seguimento destas actividades (incluíndo unha chea de textos e imaxes), o servizo posto en marcha polo Concello de Ourense achegará Internet gratuíto a tódolos veciños e visitantes nun total de 53 puntos Wi-Fi distribuídos por toda a cidade e polas parroquias da contorna.

Tras este proxecto atópase o propio Goberno local, Tecnocom (responsable da instalación) e máis a empresa Gowex, responsable do servizo tras o despregue da infraestrutura precisa, entre outros labores. O resultado de todo isto é unha porcentaxe de espazo urbano con cobertura en liña sen fíos do 30%, coa vantaxe de que non só abrangue o centro de Ourense, senón que tamén (e co fin de loitar contra a fenda dixital) se estende aos arredores.

Con todo, entre os emprazamentos con cobertura inclúense os emprazamentos especialmente concorridos, como por exemplo as termas das Burgas, o Parque de San Lázaro ou a Alameda. O radio de acción Wi-Fi chega tamén á parroquias de Quintela, Cudeiro, Palmés, Vilar, Velle, Ceboliño, Canedo, Eirasvedras, A Lonia, Oira, Rairo, Santa Mariña e O Castro, que disporán dun total de 16 puntos Wi-Fi.

Segundo informa Gowex, para conectármonos á rede só teremos que emprazarnos preto dun punto de emisión, atopar o sinal dende o noso dispositivo (que poderá ser de calquera índole) e conectármonos á Rede. O portal de validación e de entrada da rede que se nos aparece é Wiloc, a plataforma xeolocalizada de Gowex que subministra información dos servizos e lugares de interese situados na zona concreta na que se fai a conexión. A velocidade de navegación é de 512 kbps para a conexión de balde e, de maneira paralela, a devandita empresa porá en xogo unha tarifa plana de 8 euros mensuais que cubra a demanda dos internautas que requiran tempo ilimitado de conexión e unha velocidade de 3 megas.

Por certo que na presentación oficial do servizo fixo acto de presenza o alcalde de Ourense, Francisco Rodríguez, quen trazou un percorrido polas principais vantaxes do proxecto Ourense Wi-Fi (así se chama esta iniciativa de dixitalización), segundo fixo saber un proxecto pioneiro en España no eido das capitais provinciais e que non vulnera a competencia de mercado deste tipo de achegas. Ao seu xuízo, o esforzo despregado no terreo legal foi grande, ao igual que a aposta do Goberno local polas novas tecnoloxías, unha aposta que sitúa a Ourense á vangarda da Sociedade da Información en España.

Adeus ao software sobrante

Carlos de la Iglesia, director de Desenvolvemento Corporativo de Microsoft Ibérica

Presentación en Compostela da plataforma na *nube*

Audicon e Microsoft presentan en Santiago unha plataforma na *nube* para mellorar a produtividade

Santiago acolleu recentemente a presentación dunha ferramenta tecnoloxico-dixital galega dirixida a enriquecer o panorama de servizos na *nube*: aqueles que antes tiñan a súa raizame nos equipamentos máis a man pero que agora están na Rede, favorecendo todo tipo de vantaxes persoais para o profesional. Máis polo miúdo, presentouse no Hostal dos Reis Católicos a Plataforma de Servizos a Empresas e Asesorías, PLASAE (www.plasae.com), un recurso dirixido a ofrecer servizos en liña de despachos profesionais e consultoras co fin de incrementar as súas liñas de negocio con novas propostas e reducir os seus custes operativos. En termos máis concretos, trátase en boa maneira de axudarlles a soltar lastre informático.

A plataforma vén da man da empresa galega Audicon (www.audicon.es), e foi presentada no Hostal por profesionais desta compañía (José Manuel García Canovas e José Higinio García Losada, conselleiro delegado e socio responsable de I+D) e por Carlos de la Iglesia, director de Desenvolvemento Corporativo de Microsoft Ibérica. A presenza de Microsoft en Compostela, apoiando a iniciativa de Audicon, débese (en palabras da firma de Redmond) ao seu *"compromiso coa innovación e o impulso local das empresas"*. Asemade, responde a un interese por amosar o software do futuro, cada vez máis afastado do formato *"paquete"*, do que PLASAE, sinalou Carlos de la Iglesia, é un bo exemplo.

A plataforma, arestora empregada a fondo por máis de 60 compañías (e testada por máis de 600 profesionais), ten a xuízo dos seus responsables un mérito duplo: o mérito de ter xurdido dende a nosa terra (a priori fóra da vangarda internacional do eido informático) e o mérito de ser inédita. Ou sexa, que a excepción dunha plataforma con semellantes obxectivos posta en marcha dende Corea, non se coñece nada que aspire a satisfacer esta demanda en concreto: unha demanda que abrolla dende as pequenas e medianas empresas, sobre todo do eido consultor e asesor, para mellorar a súa produtividade, optimizar os seus recursos e saber, de xeito definitivo, que lles fai falta e que non.

"En Galicia", sinalou José Manuel García Canovas, *"igual que hai empresas punteiras en sectores como téxtil ou o naval, queremos que haxa unha fortaleza semellante dende as novas tecnoloxías"*. A aposta de Audicon, responde tamén a este interese. Nisto tamén coincidiu José Higinio García, quen procedeu na presentación de PLASAE a definir as súas características e funcionalidades. *"Queremos pór ao alcance dos asesores servizos de baixo custe, seguros e rendibles, achegalos ás pequenas e medianas empresas"*. Este é precisamente o seu principal nicho de actividades: as pemes. As empresas de gran tamaño, sinalou, xa teñen máis cuberta a demanda. Do que se trata, en definitiva, é de axudar ás de menor envergadura.

PLASAE, engadiu García Losada, componse de catro servizos principais: xestión de activos de software lixeiro (LSAM), produtividade (medicións do uso que fai o traballador dos recursos informáticos dispoñibles), xestión de proxectos e Business Inteligence. Todo ten un nexo común claro: está baseado na *nube*. Isto que significa? Pois, como diximos ao comezo, ofrécese dun xeito

que non obriga a mercar nin instalar nada, nin hardware nin software, o que redundaría nun abaratamento de custes, factor a ter en conta nuns tempos que non se caracterizan pola bonanza económica, sinalaron. En concreto, PLASAE apóiase en tecnoloxía cloud de Microsoft. "*A través destas canles*", dixo García Losada, "*ofrecemos formación, soporte e respostas a tódalas dúbidas*". Por exemplo: PLASAE informa polo miúdo de cales son aqueles recursos informáticos que non están a ser empregados de maneira axeitada nunha empresa, de cales son legais e cales non, de cales son produtivos e cales non, de cales están por enriba das posibilidades da compañía e cales non.

"*A gran vantaxe de todo isto*", afirmou García Losada, "*é que poñemos ao alcance das pequenas e medianas empresas ferramentas até o de agora inexistentes*". En definitiva, do que se trata é de axudar ás firmas a soltar lastre e ficar co que é rendible. Todo isto inclúe aplicativos e servizos de uso común nun eido empresarial ou administrativo. Por exemplo: está claro que para un contorno do eido consultor, o uso a esgalla dunha rede social entre os traballadores ten que caer do lado do lastre. O Facebook, no lugar de actividade dun funcionario público ou dun asesor privado, non pinta moito. E así llelo fai saber

a ferramenta PLASAE a quen corresponda, amais da porcentaxe de uso que se lle dá. Isto tamén é aplicable ás webs de deportes, as de contidos adultos ou as de compras, por dicir algunhas das que máis figuran nos informes.

"*En algúns casos*", sinala Audicon, "*os tempos de inactividade dos usuarios chegan a abranguer máis da metade do horario laboral, tempo que nunha boa parte dos casos acaba por empregarse en servizos como Facebook*". A empresa galega tamén quixo deixar claro que non se trata de perseguir a ninguén nin condenar hábitos de traballo, só de procurar a rendibilidade. Segundo comentou, as empresas que usan este servizo, PLASAE, teñen a obriga de informar aos traballadores de que se está a pór en práctica. Os informes presentados no Hostal dos Reis Católicos sobre o uso de páxinas que nada teñen que ver coa natureza da práctica laboral foron extraídos, co debido anonimato, de contornos onde previamente se informara da aplicación da plataforma. Malia todo, comentouse, algúns traballadores seguiron a teimar na visita a webs con contidos adultos.

Na presentación de PLASAE tamén participou Carlos de la Iglesia, de Microsoft, quen comezou a súa intervención amosando a satisfacción da dita empresa por participar no desenvolvemento de proxectos innovadores coma este. Asemade, tivo tempo para facer campaña a prol da iniciativa galega no canto da coreana: "*Esquézanse por favor de Corea, porque PLASAE é único*". Entre o que máis lle chamou a atención a Microsoft desta ferramenta, sinalou, atópase o seguinte:

- A capacidade para localizar as necesidades reais dos asesores.
- O traballo a prol da rendibilidade do software e dunha mellor xestión.
- A busca dunha meirande produtividade.
- A aposta pola *nube*.

Ao seu xuízo, estar na *nube* é o futuro da Sociedade da Información. O software, dixo, xa non vai estar en paquetes, e esta plataforma que estamos a presentar é un bo exemplo desta tendencia inevitable.

Microsoft anima ás empresas galegas do sector TIC a facer mercado fóra

A empresa galega Audicon contou co apoio da firma Microsoft para dar a coñecer en Compostela a súa plataforma PLASAE, dirixida a achegar servizos en liña que axuden ás pemes a incrementar a súas liñas de negocio e a súa produtividade. En Código Cero, logo da presentación de PLASAE, tivemos ocasión de falar con Carlos de la Iglesia, director de Desenvolvemento Corporativo de Microsoft Ibérica, que amais de enumerar as razóns do interese da súa compañía pola dita ferramenta, elaborou un diagnóstico do estado de saúde do noso tecido TIC. Ao seu xuízo, estamos no que se podería denominar unha situación de medre potencial, con grandes profesionais e firmas das redes, dos servizos en liña, de software ou de equipos, pero sen un escenario amplo de abondo para facelo. Ou sexa, que nos fai falta mercado. Solución: buscalo fóra.

-Audicon, na presentación da plataforma, identificou en varias ocasións as ferramentas de Microsoft cos postos que nos informes de PLASAE se soen dedicar á produtividade. Mesmo chegouse a dicir que os contornos máis rendibles adoitan a coincidir con produtos da multinacional que vostede representa…

-Coido que non hai ferramentas boas ou malas, per se. O que si que hai é ferramentas ao servizo dun traballador concreto máis axustadas ao seu perfil ca outras. Pode acontecer que unha persoa empregue unha ferramenta de Microsoft e non teña porqué. O feito de que tires moito partido do noso Word non quere dicir que sexas produtivo. De que lles serve a determinados oficios? A un arquitecto de que lle pode servir usalo moito? Creo que de pouco.

-Falou vostede na presentación de PLASAE de que estamos perante un exemplo claro de computación na *nube*, e de que cara a iso se dirixe tamén Microsoft. Canto de grande é a aposta da multinacional de Windows pola *nube*?

-A aposta é total. Estamos migrando cara aí todo o noso modelo de negocio, aínda que iso si, de maneira progresiva. Cada vez haberá máis cousas en liña e cada vez se verá como se consume máis na *nube*. Por outra banda, este é o intre xusto para subírmonos todos a ela.

-A isto contribúe a crise económica?

-Por suposto. A *nube* permite abaratamento de custes, de equipamento, de software, etc. Posibilita tamén máis flexibilidade, máis medre e máis rapidez no servizo. Podemos traballar, agora si, dende calquera recanto do mundo con tal de ter conexión. No eido da empresa, non se precisa ademais ampliar servidores. Asemade, axústase máis e mellor á demanda, permite facer máis e mellores prognósticos do que lle vai acontecer á empresa na que traballas e ás demais. Báixanse, como dixen, os custes. Cómpre ter en conta que as compañías non queren gastos fixos, senón variables. Isto aféctalle a longo prazo a todo o que provén de Microsoft. Con todo, cómpre lembrar que esta empresa xa leva tempo apostando por este modelo de negocio. Xbox Live é un servizo en liña que adianta unha boa parte desta metodoloxía. O Windows Update, iso que usa tanta xente e sen apenas decatarse, abríndolles a porta a actualizacións automáticas de software, é un servizo na nube. E o mesmo podemos dicir dun dos nosos recursos máis espallados: o Hotmail.

-Que pasa con Galiza? Como ve vostede as nosas posibilidades de competir e medrar na Sociedade da Información?

-Esta comunidade é para nós un eido importante de actividade. Cómpre lembrar que o 5% dos nosos socios a nivel estatal está emprazado aquí. Temos un amplo historial de colaboración con esta terra, e hai bos exemplos de impulso innovador, pero para sermos sinceros falta algo de mercado. Para que se me entenda, coido que o mercado galego non está a medrar ao ritmo que debera medrar. Hai máis capacidade de crecer que sitio onde facelo. Isto, en realidade, non ten porqué ser negativo, en certa maneira porque nos obriga a ollar cara a fóra, que é algo ao que en definitiva estamos abocados.

Aprendizaxe continua

O Colexio de Educación Social convértese en comunidade en liña

▲ **Presentación da rede social en Compostela**

Xa non é que as novas tecnoloxías aparezan por forza nos contidos da ensinanza social, a cuestión é que mesmo teñen potencial para aparecer na súa feitura, reconverténdoa. A cantidade de cousas que a Rede 2.0, a que nos anima a participar de xeito máis activo, pode facer pola pola educación e polo fomento dos principios solidarios e igualitarios, é ben ampla. Coller delas as máis beneficiosas é un dos grandes obxectivos da nova andaina do Colexio de Educadoras e Educadores Sociais de Galicia (CEESG), que veñen de presentar un portal (www.ceesg.org) en Santiago que resume estas e outras liñas de traballo. A web, adaptación aos tempos 2.0 da xa existente, achégasenos tamén como a principal ferramenta do CEESG para promover a comunicación e a construción da profesión. Con este fin, un dos seus principais activos reside en que, amais de web, é comunidade.

Segundo fixeron saber as responsables do Colexio na sede da Fundación Caixa Galicia de Santiago, o portal é a materialización dunha arela concreta: a de crear un espazo de encontro, participación e creación conxunta. O que se buscou coa plataforma acabada de estrear foi reunir nun mesmo tecido aos centos de profesionais da educación social que están espallados arestora por Galiza. Como se pode entender, o proceso foi ben longo e complicado. Contouse coa axuda de Unquilo (www.unquilo.com), colectivo galego especializado no deseño, a programación e internet.

Dende o comezo, sinalaron na presentación da plataforma Laura Cruz (secretaria do CEESG) e Roi Fernández (membro de Unquilo), quedou claro que cumpría adaptar a web ás necesidades do colexio, dándose a casualidade de que unha parte destas coinciden co que ofrece o eido 2.0. O proxecto foi medrando con respecto ao proposto nun comezo, sobre todo no que se refire ao devandito convite á participación. O resultado é unha rede social propia, cen por cen galega, ao servizo das nosas educadoras e educadores sociais (que son a comunidade en si mesma, con acceso privado) e do resto dos internautas, que poden usala como canle para achegarse á realidade da profesión e requirir datos de todo tipo. "*Queriamos que fose unha web sinxela, útil e amigable*", sinala Laura Cruz.

Para o seu desenvolvemento, Unquilo empregou tecnoloxía totalmente propia de seu. A web, como comunidade 2.0 que é, ten estrutura en árbore, amplas posibilidades de uso (redes propias dentro da rede, cadernos, blogs, comentarios, etc), nubes de etiquetas para favorecer o posicionamento na Rede (importante para que a comunidade medre), etc. A súa parte interna, a que se lles achega ás educadoras/es, funciona a semellanza do Facebook ou do Twitter, constituíndose os alicerces para a creación de redes persoais e favorecendo as amizades e o intercambio de coñecemento.

O portal participará do mesmo espírito que alenta á comunidade de educadoras e educadores que o Colexio representa: espírito aberto e democrático ao servizo da aprendizaxe, promotor da educación ao longo de toda a vida, non só cando rematan os estudos propiamente ditos.

▼ **Captura da web 2.0**

"Santiago é e seguirá sendo o noso centro principal de operacións"

JOSÉ RAMÓN GARCÍA

Falamos co presidente da multinacional galega BLU:SENS

Calquera recanto do mundo pode ser o seu centro. Isto que vale para Silicon Valley, tamén vale para a contorna empresarial de Santiago. Esaxeramos? Pode que si, pode que non, pero hai unha realidade que non se pode negar: temos empresas de primeira liña internacional do sector das novas tecnoloxías da información. Blu:sens, dentro deste grupo, ten moito de exemplo referencial. De feito, adoita a saír en calquera debate ou charla que se faga sobre como saírmos ao mundo. Que dubidamos sobre facer mercado alén das fronteiras? O exemplo de Blu:sens, multinacional e santiaguesa ao mesmo tempo, ten potencial para ser o sinal que agardabamos. E mesmo en sectores que a priori xa están ocupados, como son precisamente nos que traballa esta compañía: electrónica de consumo, fogar dixital, etc. Con oficinas en Santiago e Madrid, filiais en China, Dubai, Uruguai, México ou Canadá, a firma está neste intre presentando o seu produto estrela da tempada: Web:tv, o dispositivo que leva Internet á TV e que ten potencial para revolucionar o mercado e o noso xeito de consumir contidos no fogar. O trebello, do que nos fala o galego José Ramón García (presidente da empresa) na entrevista que ofrecemos de contado, resume un pouco a estratexia de Blu:sens: innovar en Santiago para camiñar polo mundo. As cousas, por outra banda, non semella que vaian mudar moito: *"Compostela seguirá sendo o noso centro principal de operacións"*, coméntanos.

-Como é que unha empresa como Blu:sens, que xurdiu con moitas papeletas na súa contra, xeograficamente falando, está agora competindo cos grandes no seu terreo e nun mercado que sobre o papel tamén terá os seus grandes focos de actividade, como por exemplo Silicon Valley? Cal foi o segredo, resumindo?

-Eu sempre digo que calquera lugar do mundo é o centro do mundo. Cando ao principio disto outras compañías amosaban a súa estrañeza sobre o feito de que precisamente en Santiago puidésemos ter unha empresa viable, nós procurabamos demostrar como era posible traer a mercancía dende a fábrica de Hong Kong e poñela en punto de venda en 24 horas, grazas aos nosos proceso de loxística e fabricación optimizados. Creo que Blu:sens ten demostrado capacidade para crear os procesos de valor en Compostela e optimizar o resto, dándolle vía libre a unha operativa que nestes intres xa é unha realidade de futuro. E en canto á falta de recursos comparando o que temos co que teñen en Silicon Valley ou outros centros empresariais especializados semellantes, cómpre dicir que fomos quen de crear Innovación e Desenvolvemento propios dende Galicia, facendo cousas por nós mesmos e de igual maneira colaborando con outras empresas, institucións e universidades para acometer aquilo ao que non podiamos chegar nun intre dado, co que contribuímos a incrementar o tecido industrial e tecnolóxico da Comunidade. Se a isto lle engadimos o proceso industrial que hoxe en día levamos a cabo en Santiago de Compostela coa fabricación de televisores LCD e LED en volumes moi importantes, creo que queda definitivamente claro o noso compromiso firme co desenvolvemento destas tecnoloxías dende Galicia.

-Como mudaron os hábitos de consumo da sociedade galega ao longo destes case nove anos de actividade de Blu:sens? Como eramos ao comezo? Máis desconfiados con todo o que tivese que ver con tecnoloxía galega? Tería algo que ver Blu:sens no noso cambio de punto de vista sobre a tecnoloxía, se é que o houbo?

-A sociedade galega, coma

todas, foi cara a adiante coa tecnoloxía. O que hai nove anos era punteiro dende o punto de vista tecnolóxico, o DVD DivX, agora está plenamente asumido e forma parte do equipamento de cada fogar, mentres que o que se vende de certo é conectividade, televisión LED, Web:tv, o dispositivo que leva Internet á TV. Cómpre sinalar que Blu:sens sempre tentou estar na vangarda da tecnoloxía, e isto o mercado foi quen de aprecialo. Gustaríanos crer que temos participado na evolución do consumidor ao facer accesibles produtos de alta tecnoloxía. Si é posible que na orixe da nosa historia o consumidor puidera achegar reparos cunha marca nova, pero xa non é o caso, pois Blu:sens non só é unha marca de gran implantación, senón que grazas ás nosas accións de marketing e publicidade somos xa un selo recoñecido. Como mostra, a recente presentación do noso equipo de motos para a tempada 2011 en 125cc na que colaborou nin máis nin menos que Paris Hilton, unha acción que deu a volta ao mundo dende o punto de vista de repercusión nos medios, amais de emprazarnos en boca de tódolos especialistas en deporte e tecnoloxía de primeira liña. Máis de dous millóns de ligazóns en Google en tan só tres días, e tódalas canles informativas mundiais facendo eco da nova...

-Oficinas en Santiago e Madrid, filiais en China, Dubai, Uruguai, México ou Canadá. Blu:sens creouse en 2002 e en nove anos xa ten presenza nos principais mercados do planeta. Era preciso este intensivo labor de espallamento? Hai novidades que nos poida contar sobre novos movementos estratéxicos no plano internacional? Ha previsións de medre?

-Dende os seus comezos, Blu:sens tivo unha vocación global, unha visión concreta de internacionalización que colleu corpo en canto nos foi posible. Mesmo antes da posta en marcha de Blu:sens Global Corporation tiñamos varias empresas dentro do grupo a un nivel internacional e, precisamente, coa creación da Corporación e a entrada de Inveravante como socio, arrincamos cun medre dirixo a ampliar a nosa presenza nos mercados mundiais máis salientables. O que sempre tivemos claro foi que medrar só dentro dun país como España ten un teito, e se queriamos seguir evolucionando non ía ser posible outra opción que a de saír fóra, con todo o enleado que é conquistar novos mercados. Nestes intres comezamos xa a obter resultados en electrónica de consumo en América, mentres que en Oriente Medio somos un axente activo e relevante no que se refire a sistemas corporativos (instalacións de satélite, digital signage, internet advertising, etc) e agardamos máis crecemento en tódolos ámbitos ao longo de 2011.

-Poderíase dicir que Santiago, malia todo este labor de espallamento, segue a ser o seu centro de operacións principal? Moita xente ten dúbidas sobre o papel que desenvolve. Que poderemos atopar nunha visita ás instalacións da súa empresa no Polígono de Costa Vella? Unhas oficinas de dirección e xestión ou, pola contra, unha factoría a pleno rendemento achegando tecnoloxía propia, cen por cen galega?

-Santiago é e seguirá sendo o centro principal de operacións. Agora mesma, á espera de poder construír a futura sede central no Polígono da Sionlla, temos tres naves no de Costa Vella, onde se atopan os departamentos de I+D, Innovación e Proxectos, produción, calidade, postvenda, call center, compras, produto e loxística, amais do almacén e outros centros de traballo que se suman ás oficinas centrais de San Lázaro e á nave loxística do Polígono Industrial do Tambre. Se agora imos á nosa sede en Costa Vella, veremos tres quendas de produción de televisións as 24 horas do día, traballando para dar saída a unha demanda que unicamente neste Nadal chegará ás 120.000 unidades. Tamén veremos un completo centro de I+D no que están a abrollar tecnoloxías punteiras como a devandita Web:tv, recentemente posta á venda e que supuxo unha auténtica innovación a nivel mundial. E cómpre non esquecer o noso centro de Soporte e Atención ao Cliente, emprazado tamén nos mesmos edificios. Así que sen dúbida podemos falar dunha sede onde o coñecemento e a tecnoloxía so 100% galegas e funcionando amais disto a pleno rendemento.

-Que representa o investimento en Investigación e Desenvolvemento para Blu:sens? É certo que se reservan para este eido, e para a promoción, as meirandes porcentaxes? Cal é o motivo disto?

-Unha das claves do éxito de Blu:sens é o I+D. Por dicilo doutra maneira, a Investigación e o Desenvolvemento é a nosa

Cousas acerca da empresa galega

Blu:sens, fundada en Santiago de Compostela en 2002, é unha multinacional galega especializada en electrónica de consumo de nova xeración. A compañía tamén comercializa unha ampla gama de produtos estruturada en Portabilidade, Fogar e Networks, a división de produtos profesionais. A compañía tamén distribúe solucións arredor do seu concepto de Fogar Conectado, unha gama de produtos que lles permite aos usuarios gozar dos contidos en calquera intre e en calquera lugar da súa casa.

Blu:sens ten presenza comercial en máis de 50 países e filiais en Medio Oriente, México, Sudamérica e China. A compañía inviste até o 10% da súa facturación en I+D e ten diversificado as súas actividades cara a xestión de contidos coa creación de Blu:sens Music, selo musical dixital, e Blu:sens Television, un portal de contidos audiovisuais por Internet. A empresa galega dedica asemade importantes esforzos ao marketing, sendo patrocinadora principal do equipo Blu:sens Aprilia do Mundial de MotoGP ou involucrándose directamente na traxectoria do Club Baloncesto Obradoiro, que na liga ACB denominouse Xacobeo Blu:sens.

En abril de 2008, anunciouse a entrada de Inveravante, sociedade de Manuel Jove, no capital da firma TIC cun 47,5% das accións, creándose a sociedade holding Blu:sens Global Corporation, e asentándose os alicerces do medre internacional da compañía.

diferenciación. Non é posible competir cos mellores se non temos produtos diferenciados, e para isto é imprescindible innovar. Blu:sens ten dedicado até o 10% da súa facturación a I+D, e os froitos foron ben salientables. Por exemplo, o G12, o primeiro mp3 Bluetooth do mundo, ou o G01, o primeiro navegador GPS que ten capacidade para amosar a ruta sobre fotografía real. Pero do que realmente podemos gabarnos é da nosa gama de produtos e servizos para o fogar conectado, iniciada co Blu:brain e culminada, polo de agora, co novo Web:tv, as dúas tecnoloxías cen por cen Blu:sens, froito do noso investimento en I+D en Santiago de Compostela.

-Nos últimos tempos acode vostede con frecuencia a actividades de divulgación sobre o mercado dixital, a internacionalización, a importancia da innovación, etc. Pretende con isto compartir a experiencia de Blu:sens co resto do sistema produtivo galego TIC? En que medida cre que lle poden sacar partido ao historial de Blu:sens?

-Humildemente só queremos compartir, cando así nolo solicitan e a nosa axenda nolo permite, a nosa experiencia persoal no desenvolvemento dunha empresa tecnolóxica con vocación innovadora, emprendedora e global. Se deste xeito contribuímos de algunha maneira ao desenvolvemento dunha Galicia ou dunha España máis innovadora, máis emprendedora e máis internacionalizada, pois benvido sexa. Coido que todos nós os empresarios temos certa responsabilidade á hora de transmitirlle á sociedade as nosas experiencias, pois calquera economía vive do que virá, e non unicamente do que veu. Hoxe en día máis aínda, pois perante este panorama, só os novos emprendedores van ter a capacidade de sacar a este país da actual crise na que se atopa mergullado.

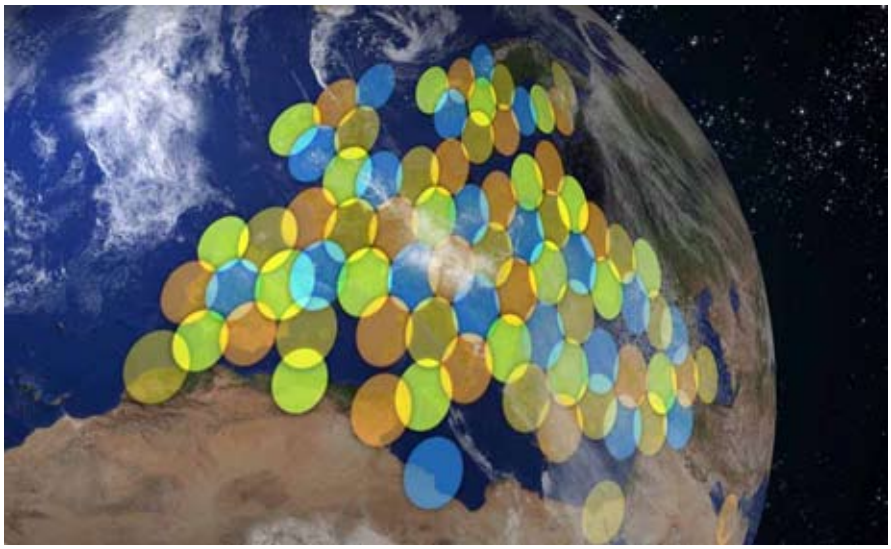
-Blu:sens atesoura sobrada experiencia na electrónica de consumo e no fogar dixital. Con todo, ten proxectada a compañía abrir o abano de actividade? As videoconsolas e os videoxogos poderían ser un obxectivo?

-Son produtos interesantes, pero competir neste eido é moi complicado para unha empresa acabada de chegar ao sector, e o mesmo podemos dicir da telefonía. Blu:sens ten un bo nicho de mercado no fogar dixital ao que queremos sacar partido a curto e a medio prazo, con diferentes propostas baseadas na nosa tecnoloxía Web:tv. Propostas como unha televisión con Web:tv integrada, novos produtos dentro da gama do fogar, ou novas aplicacións ao abeiro destes dispositivos. Xa somos quen de controlar o Web:tv empregando un teléfono Android, e isto é só unha mostra do que podemos ir avanzando. Se a todo o devandito lle engadimos os máis de 50 produtos (TV LCD, LED, DVD, mp4, mp5, tablets, TDT HD, etc) que a empresa comercializa a data de hoxe en tódolos seus mercados, pois creo que temos de abondo.

-Por que Blu:sens está capacitada para ofrecer produtos de calidade a baixo o prezo? Cal é o segredo disto?

-Blu:sens non é unha marca de primeiro prezo, aínda que se a comparamos con grandes multinacionais si que é unha factoría moi competitiva. Máis ben ao contrario, Blu:sens sempre tentou ofrecer a mellor relación calidade-prezo, debido a que temos un importante compromiso co mercado para garantirlle ao usuario unha grata experiencia. Ademais, tendo un servizo postvenda como o noso, no que cada cliente pode recibir axuda para solucionar un cliente, e solucionalo, sen necesidade de moverse da casa, e todo realizado de maneira íntegra na nosa estrutura, a calidade do produto ten que ser por forza esencial, pois do contrario non daríamos feito para sostela. A calidade é pois a nosa obsesión, pero o prezo xusto é o noso obxectivo. Queremos darlle aos usuarios o máximo posible a nivel de deseño e prestacións dentro de cada rango de prezos.

Internet aínda que non queiras



O satélite KA-SAT podería abaratar e mellorar a oferta de banda larga na nosa terra

Se facemos caso das previsións do grupo francés Eutelsat, do ano que vén en adiante, o acceso á banda larga pola vía do satélite será máis rápido e máis barato. Isto será posible grazas ao envío ao espazo dun novo satélite, chamado KA-SAT, que xa está voando sobre as nosas cabezas dende o pasado 20 de decembro e que se atopa neste intre na recta final do proceso de desenvolvemento. De feito, informa Galicia Hoxe facéndose eco de fontes da dita compañía (na que ten unha importante participación a española Abertis), o aparello foi posto en órbita dende a base de Baikonur, en Kazaxistán. Dáse a casualidade de que KA-SAT semella feito á medida dos internautas, xa que entre outras cosas ten potencial para subministrar servizos de banda larga a uns 15 millóns de familias de toda Europa, centrándose en aquelas onde as restantes canles de conexión ás redes non fan acto de presenza, ben porque non queren as operadoras ou ben porque lles é tecnicamente (e economicamente) imposible.

No caso da nosa terra, as posibilidades do novo satélite son amplas para unha boa parte do noso territorio, sobre todo as zonas de montaña das provincias do interior (Ancares, Courel, Xurés). Xa nun plano máis concreto, esta cobertura galega permitiríalles ás familias do rural chegar a unha taxa de descargas de 10 megas por segundo, sendo a taxa de subida de 4 megas, e todo isto cun custe semellante ao que incorpora o ADSL2 terrestre.

O aparello, que foi construído nas instalacións da división especial de Astrium na cidade de Toulouse (Francia), inclúe unha rede de oito portas de conexión habilitadas en diferentes recantos de Europa, estando unha delas en Madrid (Arganda). Isto e as súas capacidades de transmisión de datos sitúa ao devandito satélite como o máis potente do mundo dentro das súas características.

O seu peso é de 6,1 toneladas e a capacidade de máis de 70 xigas por segundo. Trátase do primeiro satélite de alto rendemento (HTS) de Europa.

A estrutura, que será sometida a melloras continuas, terá cobertura para toda Europa e a contorna do Mediterráneo.

A comunicación de datos, radios e televisións locais e rexionais, IPTV e as novas aplicacións de vídeo como o cinema dixital de alta definición, serán algunhas das súas principais funcións.

Alcatel-Lucent desenvolve estacións sostíbeis para zonas illadas

Alcatel-Lucent está a presentar estes días unha novidade tecnoloxía que podería ser unha alternativa axeitada para achegar conectividade nas zonas completamente illadas da nosa xeografía, tanto que non teñan nin rede eléctrica, cobertura móbil ou Internet. A tecnoloxía en cuestión tiraría partido do que ao noso xuízo ten que ser por forza a base da innovación por enteiro: as enerxías renovables. Segundo se conta dende Elmundo.es e ADSLZone.net, a compañía francesa está a desenvolver novas estacións de telefonía que achegarían acceso á rede de telefonía móbil a través dun uso compartido da enerxía eólica, eléctrica e solar.

Estas infraestruturas, que xa están activas en zonas afastadas do sur de Qatar, poderían cubrir as necesidades comunicativas de arredor de 1.000 millóns de persoas en todo o mundo, sinala a multinacional facendo referencia á porcentaxe de cidadáns que arestora viven en emprazamentos sen electricidade.

O obxectivo da empresa era abrir mercado a través do emprego do sostíbel. Ou sexa, que o que se procuraba era substituír as solucións postas até agora nestas zonas en sombra, antenas con xeradores (consumindo combustibles do petróleo, contaminantes e custosos de transportar), por outras que se alimentasen de renovables. As instalacións, como dixemos, inclúen tres tipos de fontes: solar (a través de paneis), eólica (mediante muíños) e eléctrica (baterías que acumulan enerxía). Asemade, complétase o panorama cun xerador diésel para os días en que fallase calquera outra das alternativas. Con todo, o 90% da enerxía que estas instalacións consumen provén do vento e máis do sol.

Lixeiros, pequenos e con pantalla multitáctil

Coremain enumera as vantaxes dos equipos de ABALAR fronte a outras iniciativas da mesma índole

O Proxecto ABALAR para o afianzamento das ferramentas dixitais na educación galega conta co fornecemento tecnolóxico da empresa galega Coremain (www.coremain.com), con sede en Santiago de Compostela, máis polo miúdo no Polígono de Costa Vella, onde desenvolven o seu labor máis de 400 profesionais altamente cualificados. A Consellería de Educación depositou a súa confianza nesta firma para conseguir, entre outros obxectivos, que a comunidade escolar de quinto de Primaria e primeiro da ESO (de centros dependentes da Xunta) poida traballar en clase con computadores portátiles. Segundo informou a consultora galega en comunicados recentes, *"a adxudicación deste proxecto supón unha demostración das capacidades profesionais da firma, que, apoiándose na experiencia dos seus case 20 anos de traxectoria (e na dos seus máis de 400 profesionais), tivo que competir con grandes compañías internacionais para acadalo"*.

*A calid*ade da proposta presentada por Coremain está avalada pola alianza que a consultora ten con outras dúas grandes compañías TIC: Investrónica e Intel.

Coremain salienta que este proxecto é un dos máis avanzados dende o punto de vista tecnolóxico, de todos os realizados no eido estatal, dentro do proxecto Escuela 2.0 (proxecto do que xorde, coas súas diferenzas, ABALAR).

Para a compañía galega, entre os elementos claramente diferenciadores con respecto a outras iniciativas estatais inclúense as propias características dos ultraportátiles elixidos.

A iniciativa insírese dentro dunha estratexia da compañía a prol da modernización dos sistemas educativos en España, o que a levou en participar en proxectos semellantes en varias comunidades autónomas, achegando equipos informáticos ou sistemas de xestión e apoio a novos modelos educativos baseados no emprego das novas ferramentas.

Polo que atinxe aos 15.000 ultraportátiles subministrados para ABALAR, dende a compañía sinalan que entre aqueles recursos que marcan as diferenzas con respecto a outros proxectos de semellante índole atópase a pantalla multitáctil de alta resolución, que ademais permite o seu emprego como Tablet PC, o que permite que sexa usado como libro electrónico. O ultraportátil está deseñado para resistir golpes ou caídas, sendo ademais estanco ao vertido de líquidos. Máis en detalle trátase do modelo INVES NOOBI 10, *"un equipo lixeiro e de tamaño reducido"*, informa Coremain, *"e cunha pantalla TFT LCD rotatoria que evita que os nenos teñan que forzar a vista ou adoptar posturas pouco axeitadas"*. Ademais, incorpora un asa elástica que fai moito máis doado o seu transporte. Polo que atinxe ao software que inclúen estes equipos, dicir que dan acubillo a un sistema operativo Ubuntu 10.04 (software libre) e á lingua galega como opción por defecto. O emprego rendible dos equipos compleméntase coa posta en marcha da web espazoAbalar (www.edu.xunta.es/espazoAbalar), posta en marcha pola Xunta o pasado 3 de novembro, dende a que se lle informa á comunidade escolar (incluídas as familias) das vantaxes e funcionalidades da dixitalización educativa, achegando a posibilidade de facer seguimentos académicos en liña ou establecer comunicación co profesorado, entre outras cousas.

A distribución masiva dos ultraportátiles achegados de Coremain comezou na recta final do pasado mes de outubro, logo de certos retrasos de aprovisionamento motivados por problemas na cadea de fabricación emprazada en China (problemas aos que contribuíu a creba do stock mundial da pantalla multitáctil, que é precisamente un dos elementos que distinguen aos ultraportátiles).

Lembrar que os obxectivos concretos de ABALAR, a curto e medio prazo, son os seguintes: levar equipamento informático a 14.500 escolares a longo destas semanas e converter en dixitais (ao longo deste curso) máis de 700 aulas de 300 centros educativos do noso país.

O factor humano

Coremain sinala ao seu equipo de traballadores como o principal motor da súa experiencia

Coremain é unha das compañías máis salientables do panorama galego e estatal no eido da consultoría, a programación e os equipamentos tecnolóxicos. Segundo fai saber a propia empresa en comunicados recentes, os seus grandes piares de actividade son os seguintes: 20 anos de experiencia, un equipo humano integrado por máis de 400 profesionais e un firme compromiso por achegar a máxima calidade nos tres eidos de coñecemento que lle son propios. Falamos de consultoría-servizos, programación e infraestruturas TIC. A súa achega no Proxecto ABALAR xorde do punto onde conflúen estas áreas de actividade. Coremain, que ten sedes en Galicia, Madrid, Valladolid e Asturias (malia que o centro de operacións principal estea en Santiago), apoiou o seu labor en ABALAR na bagaxe dunha serie de proxectos resoltos con *"importante éxito"*, sinala a compañía. Entre estes proxectos previos, atópase a posta en marcha do sistema de xestión dos docentes da Consejería de Educación de Cantabria, arestora en fase de preparación e implantación. A plataforma tecnolóxica, desenvolvida ombro con ombro con Altia, constitúe un dos proxectos máis ambiciosos e de meirande alcance da firma galega, ao implicar un proceso integral de modernización no manexo de datos do ensino non universitario da dita comunidade, impulsando ao mesmo tempo a eAdministración e permitindo o espallamento da xestión do persoal *"sen perda de control nin de eficacia"*, informa Coremain. A isto hai que engadir diversas iniciativas fornecidas para os sectores sanitario, administrativo e empresarial, iniciativas que abranguen unha liña temporal que vai dende 1991, ano da posta en marcha de Coremain, até o día de hoxe.

Recoñecementos

Os devanditos proxectos para os sectores empresarial ou administrativo derivaron, entre outras cousas, na creación dunha completa listaxe de produtos de software, arestora en preparación ou xa dispoñibles. O nexo común entre todos eles é a innovación, apunta a firma. A maiores, cómpre engadir a súa arela de crebar fronteiras e chegar ao meirande número de mercados. Por certo que a información sobre a calidade destes produtos non chega ao mercado a través dunha única fonte, a de Coremain, senón que vén avalada pola certificación baixo a norma UNE en ISO 9001:2000, común a todos eles, e tamén polo pulo recibido pola organización internacional Growth Plus, que salientou de xeito positivo as súas políticas de emprego.

A maiores, a galega foi incluída a partir de 2000 entre as trinta empresas españolas que máis postos de traballo fornecen e entre as 500 europeas de meirande medre, segundo podemos ver na listaxe de Europe´s 500. Este ranking faise cada ano dende a asociación Entrepreneurs for Growth, e está financiado pola consultora KPMG e por Microsoft.

A importancia dun equipo

Entre as grandes bazas da empresa galega, como dixemos, figura o equipo humano ao que dá acubillo. "*En Coremain*", sinalan fontes da compañía, *"a calidade está presente no seu equipo de traballadores, constituído por 400 persoas, das que un 70% teñen titulación universitaria"*. Este equipo humano é a xuízo da compañía o seu maior e máis importante activo. "*Por isto*", proseguen, "*é importante para nós achegarlles formación e coñecemento, establecendo tamén ligazóns estables cos empregados, co obxectivo de que teñan o potencial preciso para medrar no eido profesional*". Nesta liña é onde se insire unha boa parte do seu sistema de xestión de recursos humanos, que entre outras cousas inclúe plans de carreira profesionais e proxectos formativos de diversa índole.

A calidade marca as diferenzas

Polo desenvolvemento de negocio, Coremain está incluída no prestixioso ranking español das 100 primeiras empresas do sector tecnolóxico-dixital que elabora cada no a revista especializada ComputerWorld. Segundo informan fontes da compañía galega, a aposta de Coremain pola calidade foi constante dende os seus comezos, téndoa sempre en conta como elemento diferenciador, de aí a importancia de dotar ao seu equipo dos coñecementos ligados á adopción de metodoloxías de traballo e de xestión de proxectos de recoñecido prestixio internacional.

De feito, tódolos procesos de desenvolvemento de software de Coremain están certificados co nivel 3 en CMMI, recoñecido como o modelo de calidade de maior fiabilidade do mundo e que outorga o SEI (Software Engeneering Institute). Isto quere dicir que a xestión do cen por cen dos proxectos e procesos de enxeñería da Software Factory están definidos, xestionados e integrados e cun comportamento predicible. A maiores, a compañía conta con máis de 60 profesionais certificados en ITIL, que entre outras moitas cousas acredita a aplicación das mellores prácticas dirixidas a optimizar o resultado e o éxito dos proxectos. Asemade, Coremain salienta que a día de hoxe é a única compañía galega do seu sector que atesoura cinco certificacións de calidade no seu haber, pois á xa devandita CMMI engádense as seguintes:

- A ISO 14001, relativa á Xestión Ambiental e co mesmo alcance cá ISO 9001. Constitúe un recoñecemento ao bo facer en subministro, reparación, instalación e mantemento de equipos e sistemas informáticos, á xestión de proxectos de cableado, á dirección de proxectos de consultoría e asistencia técnica para a integración de sistemas de información, etc.
- A ISO 27001, relativa á Xestión da Seguridade da Información.
- A ISO 20000-1 relativa á Xestión do Servizo TI.

Ultraportátiles con pantalla rotatoria

Os ultraportátiles para os alumnos son un equipo de tipo tablet PC e táctil, que cumpre funcións de ordenador portátil e lector de documentos electrónicos. Trátase do modelo INVES NOOBI 10, un equipo lixeiro e de tamaño reducido e cunha pantalla TFT LCD rotatoria que evita que os nenos teñan que forzar a vista ou adoptar posturas pouco axeitadas. Ademais, informa Coremain (responsable desta achega), incorpora un asa elástica que facilita o seu transporte. Inclúe entre outros programas o sistema operativo Ubuntu 10.04, un dos que máis recoñecementos e apoios ten no panorama actual do software libre, entre usuarios e programadores e tamén entre educadores e profesionais. Tanto estes equipos coma os dos mestres, teñen instalados os idiomas galego, castelán e inglés, nesa orde de preferencia. No que respecta aos restantes programas incluídos, non só o sistema operativo, vanse amosar no idioma que se teña elixido por defecto. A marxe de manobra será maior nas ferramentas que presenten máis linguas traducidas.

O Inves Noobi 10 é un equipo que evoluciona do Inves Junior, presentado en España a finais de 2008 coma unha gran innovación no eido dos portátiles para os cativos. Unha das grandes novidades do Noobi 10 con respecto á anterior achega radica precisamente na súa pantalla rotatoria e táctil. Asemade, pódese apoiar a xeito de encerado, e o rato de panel táctil inclúe dous botóns de páxina adiante e páxina atrás para facer máis doada a lectura de libros electrónicos e outros documentos dixitais.

É un equipo lixeiro. O seu peso oscila entre os 1,39 e os 1,59 quilogramos, e tamaño é de 265 x 195 x 30.5-38 mm. O ordenador atura caídas dende máis de medio metro de altura. Polo que atinxe á súa batería, tamén incorpora melloras con respecto á anterior versión, xa que se prolongou a vida e duración do acubillo enerxético grazas ao uso do procesador Intel Atom N450 de 1,66 ghz, que consegue unha baixada importante no consumo.

Visitas aos centros para tomarlle o pulso a ABALAR

Xunta, pola súa parte, segue adiante co seu itinerario de visitas polos nosos colexios co obxectivo de avaliar o desenvolvemento de ABALAR. Nesta liña, o conselleiro de Educación, Xesús Vázquez, tomoulle recentemente o pulso á infraestrutura de acceso á Rede que foi obxecto de melloras en dous centros de ensino: o IES As Lagoas, en Ourense, e o IES Ánxel Fole, en Lugo, centros de ensinanza onde a conexión pasou dos 10 a os 100 Mbps. O obxectivo destas intervencións foi a de "acadar un uso máis produtivo das novas tecnoloxías que se empregan como recursos educativos nestes institutos".

Nun plano máis amplo, a finalidade da Consellería de Educación é incrementar a capacidade de conexión de 90 centros ao longo deste curso. A idea é pór aos institutos en sintonía co Proxecto ABALAR, que como dixemos nestas páxinas vai dirixido á dixitalización das nosas aulas por medio da achega colectiva dos ultraportátiles da firma Coremain, entre outras medidas. Na mellora dos acceso está a participar a Secretaría Xeral de Modernización a través do seu Plan Director de Banda Larga. Xa nun plano máis concreto e volvendo ás actuacións despregadas nos dous colexios devanditos, dicir que delas veranse beneficiadas/os 565 alumnas e alumnos do IES Ánxel Fole, e 702 do de As Lagoas.

Na súa visita ao instituto ourensán o conselleiro estivo acompañado polo delegado da Xunta en Ourense, Rogelio Martínez; e polo equipo directivo do centro. En Lugo acompañaron ao titular do departamento educativo da Xunta a delegada provincial, Raquel Arias, e o xefe territorial de Educación en Lugo, José Jesús Ramos Ledo.

Por certo que semellante traballo de inspección foi levado a cabo tamén no IES da Terra Chá José Trapero Pardo e no CEIP Veleiro-Docampo, ambos de Castro de Rei. Na súa visita de mediados de decembro, o conselleiro de Educación lembrou as actuacións recentes desenvolvidas nestes espazos. Por exemplo: un investimento de 86.000 euros nos que se inclúen "todas as melloras precisas para beneficiar á comunidade educativa ao completo".

O percorrido comezou no IES da Terra Chá, no que estudan 332 rapazas e rapaces; e que foi elixido para participar na primeira fase do Proxecto ABALAR, do que se benefician este curso os 41 alumnos de 1º da ESO. Para a adaptación do centro a este plan, a Consellería investiu 26.000 euros. Arestora na provincia de Lugo a iniciativa xa ten enviado o equipamento ao 100% dos centros públicos, sinala a Xunta.

"Coa introdución das TIC no ensino non hai volta atrás"

MANUEL BALSEIRO

Falamos con Manuel Balseiro López, director xeral da empresa galega Coremain, encargada da achega de ultraportátiles ás escolas do programa ABALAR

O mundo cambiou, comunicativa e culturalmente falando. Se temos dúbidas ao respecto, non hai máis que ver a desenvoltura coa que se manexan as rapazas e os rapaces nas ferramentas da Sociedade da Información. En certa medida, o proxecto ABALAR no que colabora a empresa Coremain é un xeito de tirarlle partido a todo ese potencial de uso entre a mocidade. Ou sexa, esa familiaridade coas TIC que é o mesmo que ter familiaridade co coñecemento, cousa esta última non sempre doada de acadar. En xogo está, infórmanos Manuel Balseiro López, director da dita empresa galega, a nosa capacidade de desenvolvérmonos nun mundo global. *"Empregar estas ferramentas na educación"*, engade, "*permitiranos expoñer as nosas capacidades en tódolos eidos, coma se dunha fiestra dixital se tratara*". Significa isto que debemos lanzarnos de cheo á tecnoloxía nas escolas? A xuízo de Balseiro, o cambio ten que ser paulatino. Pero isto, aclara, non quita que deba ser un cambio decidido. *"Non hai volta atrás"*, sinala.

-O Proxecto ABALAR da Consellería de Educación está a levar ás aulas galegas computadores e contidos dixitais. Fálase moito estes días da responsabilidade da Xunta nesta iniciativa. Pero nós queremos agora o punto de vista da empresa galega que leva a cabo esta achega de equipamentos: Coremain. Brevemente, cal é a vosa opinión sobre esta tentativa de afianzar a Sociedade do Coñecemento nas escolas? Que credes que vai significar esta medida para o noso país o día de mañá, cultural, económica e socialmente falando?

-O mundo actual xa non é o que era na década pasada, agora as novas xeracións xa se comunican, relacionan e acceden á información a través das novas tecnoloxías. Para eles é un medio completamente natural no que se desenvolven á perfección. O verdadeiro avance para acadar unha sociedade dixital é incorporar o máis cedo posible estas tecnoloxías nunhas idades nas que se poidan aprender de xeito sinxelo é introducilas no sistema educativo dende cativos. E todo isto buscando que se convertan no novo medio de achegar o coñecemento de tódalas materias.

Sen dúbida debe enfocarse esta estratexia co obxectivo de lograr unha sociedade en Galicia que sexa quen de traspasar as fronteiras tradicionais, de conseguir que os retos de desenvolvérmonos social e empresarialmente nun mundo global se superen con facilidade. Educármonos empregando as novas tecnoloxías sentará os alicerces dunha sociedade máis competitiva e permitirá expoñer, coma se dunha fiestra dixital se tratara, as nosas capacidades en todos os ámbitos.

-Ao voso xuízo, ABALAR debería substituír os métodos e canles tradicionais de aprendizaxe ou ben complementalos? Ou sexa, deberiamos dicirlles adeus ao caderno e á escritura manual, entre outras cousas? Como se lograría un equilibrio ideal? Credes que hai algunha desvantaxe na informatización das aulas ou considerades que todo é positivo?

-Cómpre ir dando pasos de xeito progresivo, é un cambio cultural moi importante na maneira de aprender pero tamén na forma de ensinar e de xestionar a comunidade educativa en tódolos eidos. A día de hoxe non podemos abandonar os métodos tradicionais, e o percorrido debe basearse nunha introdución paulatina dos medios tecnolóxicos. Pero progresiva non debe entenderse como lenta senón que ha de ser decidida, non hai volta atrás. O final do camiño imaxínase como un escenario educativo onde predominen claramente os medios tecnolóxicos sobre os tradicionais, pero é que non pode ser de outro xeito, xa que na sociedade adulta se lles vai esixir aos nosos rapaces de hoxe que estean preparados deste xeito para desenvolverse e trunfar.

Un proxecto ambicioso e complexo coma este vai xerar unhas dificultades importantes en algúns intres, e non só tecnolóxicas –que tamén- senón relativas aos aspectos máis persoais da comunidade educativa. Se cadra un dos riscos máis salientables sexa non perder de vista, e encaixalo todo de maneira axeitada, a interrelación persoal que debe existir entre o educador e os alumnos cara a garantir que o uso dos medios tecnolóxicos nos provoque un distanciamento entre eles (que é un dos aspectos máis negativos apuntados por psicólogos de prestixio que analizan os comportamentos dos usuarios na rede global) e se poida garantir que os coñecementos se asimilen correctamente.

Coremain ten participado en moitos proxectos de envergadura e complexidade elevadas, incluso maiores cás de ABALAR, e temos moi claro que é imprescindible abordalos cunha estratexia moi forte de Xestión do Cambio, dende o primeiro día, coordinando todas as variables que se poidan producir, anticipándose aos riscos e xestionándoos para que incidan o menos posible no desenvolvemento do proxecto. Trátase dunha iniciativa de medio e longo prazo e non se pode pór en risco o obxectivo final por non saber xestionar as expectativas nas etapas iniciais.

ABALAR é un proxecto moi ambicioso e de longo percorrido, e moito máis que un proxecto tecnolóxico é un proxecto de país, debe entenderse como un proxecto vital para acadar unha sociedade dixital.

-Cales son ao voso xuízo, os motivos que levaron á Xunta a decantarse polo voso proxecto, malia a concorrencia no concurso de grandes multinacionais? Tivo algo que ver en todo isto o aval da experiencia de Investrónica e Intel co que contades?

Sen dúbida o noso proxecto era o máis sólido de tódolos que se presentaron. E non só porque así o certifica a valoración que a Xunta fixo das diferentes ofertas, senón porque envorcamos na nosa proposta todo o traballo e experiencia de anos atrás neste eido e, especialmente, dende o intre exacto en que se lanzaron as iniciativas autonómicas baseadas no proxecto Escuela 2.0. Coremain non só está a colaborar neste proxecto en Galicia senón que tamén o fai cos proxectos de outras Comunidades Autónomas. Polo tanto, neste ámbito, ao igual que noutros moitos nos que temos ampla experiencia e especialización, somos tan competitivos ou mais ca calquera multinacional. Ademais, Coremain é unha compañía afeita a competir e tamén a colaborar coas firmas do ámbito internacional e cando abordamos estratexicamente un proxecto coma este buscamos a complementariedade precisa nos socios tecnolóxicos que sexan axeitados. Ás veces son compañías locais e ás veces son compañías multinacionais. No caso do proxecto ABALAR aliámonos cos mellores socios posibles para acadar a mellor proposta, o rol de Investrónica e Intel é fundamental no éxito do noso proxecto, son compañías dun nivel nacional e internacional máximo e cunha estratexia tamén definida no eido dos proxectos tecnolóxicos para a comunidade educativa de xeito global. De feito estamos a aproveitar estas alianzas para ofrecerlle á Xunta certas canles de divulgación do proxecto a nivel nacional e internacional.

A verdade é que en Galicia existe un tecido empresarial no noso sector de Tecnoloxías da Información moi sólido e cualificado, que ten capacidade para abordar por si mesmo e coas súas alianzas estratéxicas proxectos tan complexos como ABALAR ou mesmo semellantes. Sen dúbida a Xunta coñece estas realidades polo que eu espero que interactúe mais directamente co sector á hora de aproveitarse das nosas capacidades o nos vexa como os seus aliados de maior confianza.

-Nunhas declaracións recentes, Coremain salientou que o seu proxecto, o que dá forma a ABALAR, era un dos máis avanzados de Escuela 2.0, a iniciativa para levar as ferramentas tecnolóxicas á ensinanza posta en marcha polo Goberno central e do que xorde, cunha chea de variantes, ABALAR. Que sería polo tanto aquilo que distingue a vosa proposta? Que ten que non teñan as demais?

-Con respecto ao ultraportátil, ó mais salientable é que é o único produto deseñado e adaptado para o seu emprego no espazo educativo. As demais alternativas son equipos que, á marxe da súa calidade, están pensados para un uso xenérico. Se concretamos, isto reflíctese nun equipo dotado cunha pantalla multitáctil de alta resolución (dispón dunha resolución superior ás habituais para o mesmo tamaño de pantallas) que pode xirar sobre si mesma e converterse nun tablet pc, o que fai posible a funcionalidade de uso como libro electrónico. Tamén ten un deseño ergonómico que permite transportalo cunha asa integrada e está concibido cunha protección que o fai resistente a golpes (até no caso de algunha caída fortuíta ao chan) e estanco ao posible vertido de líquidos. Por último e moi importante, salientar que debido as súas características é un produto cuxo prezo no mercado é moi superior ao prezo que se licitou, e que neste aspecto Coremain e os seus socios tecnolóxicos fixemos un esforzo de aposta moi significativo para tentar fornecer ao proxecto ABALAR co mellor equipo do mercado. Isto só é posible dado o noso carácter de maior compañía galega de servizos de TI e a nosa capacidade de entender e apoiar proxectos estratéxicos coma este.

-É certo que a vosa actividade de subministro de material TIC aos centros de ensino non se limita a Galicia? En que máis comunidades estades a traballar?

-O certo é que non só estamos a participar en proxectos de subministro de material informático, aínda que se cadra este aspectos son os máis visibles, senón que a nosa estratexia de desenvolvemento de negocio no ámbito da educación é moito máis ampla. Aquí só fixemos un traballo de subministro pero en Castela e León tamén instalamos os equipos entregados, emprestando servizos de soporte a usuarios (tanto aos profesionais da Consejería de Educación e Centros Educativos como ás familias que levan os equipos a casa) y servizos de Oficina Técnica de Proxecto axudando ao impulso do proxecto global. Na Comunidade de Cantabria estamos a desenvolver unha ferramenta software moi avanzada que permitirá modernizar, simplificar e mellorar a calidade de xestión do persoal docente non universitario, impulsar a Administración Electrónica no eido da educación, achegar aos usuarios información estruturada e en tempo real para a toma de decisións en materia deste persoal, permitir a descentralización da xestión do persoal docente e dotarlles dun canle de comunicación directa coa Administración.

-Respecto ao equipamento mesmo, amais dos ultraportátiles, que máis estades a pór en xogo? Con que os proxectades completar o día de mañá?

-No marco estrito do Proxecto ABALAR neste ano 2010 a nosa misión foi a entrega dos ultraportátiles. Porén, a nosa intención, tal como lle trasladamos a Xunta de Galicia é a de que nos vexan como un socio que lles pode axudar no desenvolvemento da súa estratexia. Somos unha compañía galega con máis de 400 profesionais e con proxectos de TI por toda a xeografía española (aproximadamente un 40% do noso negocio está fóra de Galicia). Temos o potencial de ser unha empresa galega con 20 anos de experiencia no sector e que achega toda a experiencia dos seus profesionais e as súas alianzas estratéxicas en proxectos tan ambiciosos ou mais có Proxecto ABALAR, tanto no sector público coma nas grandes corporacións privadas. Cremos que poucos poden dicir o mesmo.

-Que esperanza de vida útil teñen estes aparellos? Cada canto haberá que renovalos? Ou será de abondo con actualizar o software que inclúen?

-A vida útil dos equipos é a mesma cá de calquera ordenador portátil. Os equipos levan unha garantía importante de 4 anos para arranxar calquera deficiencia de fabricación que poidan ter nese prazo de tempo. A renovación dependerá das decisión que adopte neste tema a Xunta. Con respecto ao software, este pode cambiarse, actualizarse ou complementarse de maneira moi sinxela a través da rede dependendo das necesidades que a Consellería de Educación estime en cada intre.

Naveguemos coma galegos

▼ Cartel de Bolechízate, a iniciativa de Meubook.com para promocionar a nosa propia cultura a través das TIC

Rematamos o ano con boas perspectivas para a nosa cultura, máis viva ca nunca na Rede

Meubook presenta un servizo en liña para inserir aos lectores de Os Bolechas no propio cómic

Meubook.com está a achegar interesantes mostras de actividade na procura de novos formatos de negocio e promoción para os nosos libros. Mostra disto é o acontecido hai uns días na libraría Couceiro de Santiago, onde representantes da plataforma procederon a presentar un novo servizo dixital que, en termos xerais, materializa un soño de moitos seareiros da banda deseñada: permitiríalles converterse en protagonistas dun cómic. Máis en detalle, falamos dunha aplicación en liña que xera un personaxe de viñeta a partir dunha foto nosa para logo incorporala ás historias da familia Bolechas, creada polo debuxante Pepe Carreiro. Para que o miolo da aplicación se vira, os creadores penduraron na porta da libraría Couceiro o seguinte convite: Bolechízate.

O servizo, dispoñible en meubook.com, require poucos pasos. Primeiro é preciso que nos rexistremos, logo achegar unha imaxe nosa, escoller a feitura e o nome do novo membro da familia e despois elixir a lingua para o conto, que segundo contaron os membros de meubook.com e reflicte hoxe Xornal.com, pode ser calquera idioma dos da Península, mesmo o aranés. Na presentación do aplicativo fixo acto de prensa Pepe Carreiro, quen entre outras cousas confesou a súa desconfianza primeira cara á suposta complexidade do proceso, desconfianza que de contado esmoreceu ao comprobar de primeira man o doado e rápido que se bolechizou a persoeiros como o presidente do Goberno, Rodríguez Zapatero.

Na cita tamén participou Luís Pérez, membro de Gradiant, o centro galego de I+D, e máis Jacobo Bermejo, conselleiro delegado de Meubook. Para este último, esta nova andaina dixital de Os Bolechas constitúe a internacionalización definitiva dun proxecto de banda deseñada que xurdiu na nosa terra e agora é un exemplo de vocación mundial e de promoción da nosa cultura. Tamén se fixo saber que a programación usada para este servizo dixital, chamado Eu tamén son Bolechas, ten o valor de ser a primeira que achega unha evolución dos personaxes creados a través das distintas escenas.

A Rede alberga obras inéditas de Alexandre Bóveda para a súa consulta libre

Logo de moitos meses de traballo catalogando, ordenando e dixitalizando documentos que doutra maneira acabarían destruídos polo inevitable paso do tempo, a Cátedra Alexandre Bóveda (www.alexandreboveda.org) vén de subir á Rede ata 730 pezas inéditas da figura que leva o seu nome para a súa consulta libre por parte de investigadores ou internautas interesados no autor.

Os documentos, que foron cedidos pola propia familia Bóveda para facilitar os labores de investigación, pódense consultar directamente na web creada da Cátedra, que está xa a disposición de toda a comunidade internauta.

As persoas interesadas na figura de Alexandre Bóveda poderán solicitar a través da Rede documentación pertinente que lles poida interesar para as súas investigacións, así como acceder á mesma dunha maneira moi cómoda.

Asemade, todos eses arquivos que pertenceron a Alexandre Bóveda teñen tamén a súa manifestación en papel a través do libro Alexandre Bóveda nos seus documentos. Catálogo, que recolle características persoais e de pensamento do mesmo.

A creación da web e máis a publicación deste libro teñen como finalidade contribuír á recuperación da figura de Alexandre Bóve-

da, e complementaranse cunha exposición con material inédito e obxectos que pertenceron en vida ao propio artista, que estará emprazada no Pazo de Cultura de Pontevedra.

AGAL afiánzase no vieiro da accesibilidade web

A Associaçom Galega da Língua (AGAL) vén de estrear un novo sitio web co que se recupera o dominio tradicional, www.agal-gz.org. O gran obxectivo desta nova andaina en liña da plataforma, centrada sobre todo en recuperar e pór en valor as moitas ligazóns culturais e lingüísticas que nos unen a Portugal, resúmese nun meirande esforzo a prol da accesibilidade en liña. Ou sexa, que AGAL púxose mans á obra para acurtar ao máximo a distancia que separa aos seus contidos dos internautas. Xa nun eido máis concreto, as novidades (algunhas delas reflectidas polos usuarios de Chuza!) non son poucas. Para comezar, AGAL inclúe no seu novo sitio *"um consultório lingüístico, em breve disponível, que será gerido pola Comissom Lingüística da associaçom, e que visa responder dúvidas da sociedade galega acerca do correto uso do nosso idioma",* din os responsables da asociación.

Amais do devandito, na sección CL-AGAL podemos atopar xa un percorrido polo miolo deste órgano e polo traballo despregado dende o seu eo, así como a actualización normativa conforme ao Acordo Ortográfico. Acerca dos contidos e servizos restantes, cómpre salientar unha renovación visual e funcional das diferentes liñas de traballo da plataforma, minimizando o número de cliques para chegar á presentación da entidade, á introducción ao reintegracionismo ou ao labor editorial de AGAL.

Cara B: nova web galega para levar á Rede o espírito dos fanzines

Se cadra, ningún tempo foi mellor ca este para levar á Rede o espírito e o modelo do fanzine, publicación sobre temáticas variadas (banda deseñada, música, etc) que apoia unha boa parte da súa forza no factor "colectividade arredor dun interese común". A fin de contas, que é a Internet de hoxe, a que máis nos interesa, se non un conxunto innumerable de fanzines sobre as máis diversas cuestións humanas? Precisamente dende a nosa terra chega estes días un novo exemplo deste lado da Rede que nos representa, a web CaraB (carab.net), achegando elementos xa vistos e outros cen por cen inéditos. Entre estes últimos figura o interese de trasladar ao eido dixital, punto por punto, o espírito que vén alentando aos fanzines dende que estes existen. A iniciativa, que por desgraza non está en galego (aínda que agardamos a que os seus creadores caian na conta da importancia deste punto), foi posta en marcha por mocidade da Coruña e Vigo.

A páxina, que tamén xorde co obxectivo de achegar a cultura underground ao conxunto da sociedade, inclúe seccións de cultura, videoxogos, música, cinema e banda deseñada. Entre os colaboradores atópanse novos representantes galegos dos eidos do deseño, o debuxo, o cómic, a literatura, a poesía, o xornalismo, a comunicación en xeral. Cara B, amais de contar cunha web propia de seu, achega perfís en Facebook e Twitter.

Chega o Karaoke galego para revolucionar a campaña de agasallos de Nadal

De estragar as cancións que fixeron outros, por que non facelo en galego? Esta é unha das máximas sobre as que se apoia o Galeoke (galeoke.com), unha iniciativa que como se indica no seu propio nome encamíñase a achegarlle un punto realmente noso á práctica tan espallada de coller o micrófono e sentírmonos estrelas da canción sen ter ido antes nin tan sequera a unha breve sesión de canto. Segundo se conta na Rede, a versión galega do Karaoke chegou xa ás tendas en formato CD para computador cun total de 16 cancións. Potencial non lle falta para converterse en agasallo estrela do Nadal: fomenta o lecer no mellor sentido da expresión, non ten un prezo de escándalo (vale 19,95 euros) e aínda por riba contribúe á preservación e coñecemento do noso. De feito, o CD inclúe un total de 16 cancións cen por cen galegas.

Os temas veñen de man de grupos e solistas como Uxía, Os Resentidos, Fuxan os Ventos, Treixadura, Os Diplomáticos de Monte Alto ou Lamatumbá. A maiores do devandito, a iniciativa ten outra vantaxe que non se pode deixar de lado: ao cantar na nosa lingua minimizamos as posibilidades de facer o parvo con idiomas de fóra, aínda que isto en ocasións (para que enganármonos) poida ter o seu punto.

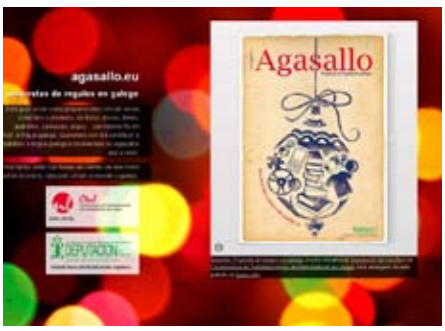
Galeoke, que sae ás tendas cunha tirada de mil exemplares, é unha iniciativa do colectivo do mesmo nome, comprometido con encher ocos culturais e de lecer no que ao uso da nosa lingua se refire. En definitiva, din, que faltaba un xogo tipo karaoke que sacase a saudade que todas e todos levamos dentro, esteamos ou non esteamos na terra. Por certo que o xogo, porque se trata dun xogo máis que dun CD ao uso, empregouse software libre, máis polo miúdo o programa UltraStar Deluxe, que é unha ferramenta do concurso karaoke feita sobre códigos abertos e con certas semellanzas a Singstar.

Para quen queira adquirir este produto na Rede, teno ao alcance de man en toupa.net.

En marcha agasallo.eu para promover os regalos en galego neste Nadal

Chega o Nadal e chegan as compras, para algúns unha ilusión de primeira orde e para outros unha condena. Esta lea de dar e recibir pódese levar a cabo de diversas maneiras, pero se cadra unha das máis axeitadas sexa facelo cos pés na terra e promovendo e apoiando certos elementos propios da nosa contorna. Por exemplo a lingua. Sobre isto precisamente, sobre o pulo ao idioma na campaña de Nadal, está a traballar a Área de Normalización Lingüística da Deputación da Coruña, en colaboración coa Coordinadora de Traballadoras/es de Normalización da Lingua (CTNL). Este traballo vén de dar un froito en liña, a web agasallo.eu, unha proposta dixital na que se achegan suxestións de regalos en galego para o tempo de Nadal.

A páxina, por certo, acompáñase coa publicación de 45.000 exemplares en papel dunha guía co mesmo nome, Agasallo, e que se dedica tamén a promover o uso da lingua nas campañas de compras ligadas aos vindeiros días de festividade. As guías e a web, máis polo miúdo, inclúen unha escolma de novas creacións e produtos, libros, discos, aparellos electrónicos, fragrancias, camisolas, cinema e xogos.



Innovación de aquí ao ladiño

A recta final de 2010 foi pródiga en tecnoloxía con denominación de orixe galega

A mellora na información, protagonista nos premios de I+D de Expourense

Boas novas dende o Campus de Ourense, tanto para o propio Campus como para o futuro da nosa terra no eido da Sociedade do Coñecemento. Segundo se informa na Rede, cinco proxectos elaborados polo alumnado da Escola Superior de Enxeñaría Informática emprazada na dita cidade galega obtiveron recoñecementos polo seu labor no marco do Concurso de Proxectos Tecnolóxicos que cada ano organiza Expourense. No que se refire aos galardóns de maior peso, sinalar que Víctor Constantino Lorenzo Dávila fíxose co primeiro premio na categoría de Grao Superior cun proxecto para mellorar as Terminais de Punto de Venta (TPV), mentres que Adam Anh Doan Kim Caramés fixo o propio na categoría de Grao Medio, cun sistema para a captura de información personalizada.

A primeira das achegas, de nome CuevAx-POS-TPV colaborativo para MS Dynamics AX, é unha ferramenta que optimiza o funcionamento dos ditos emprazamentos de venda, sendo o principal problema que estes presentan, a día de hoxe, as limitacións espaciais de almacenamento. É dicir, só amorean datos no mesmo lugar, o que a xuízo de Lorenzo Dávila pode provocar nalgún intre o rebordamento da información. O desenvolvemento que resultou gañador do dito certame soluciona o atranco, extraendo os datos do sistema único e dándolles acubillo noutros lugares, ao tempo que se afianzan as ligazóns entre uns e outros para un meirande aproveitamento e recuperación.

O primeiro e único premiado na categoría de Grao Medio, Adam Anh Doan Kim Caramés, presentou Data Logger, *"un aparello que permite a captura de información como a humidade, a temperatura ou as constantes vitais e ver a súa evolución"*.

Polo que atinxe ao segundo premio do certame, foi dar a Rafael González, grazas ao seu sistema de planificación da produción e control de existencias para o cultivo do mexillón. O terceiro foi para Iván Gómez, polo seu proxecto de análise intelixente de vídeo para detectar eventos anómalos en persoas maiores.

O cuarto premio recaeu en Jorge Fernández, polo seu proxecto External Intelligent Asterisk Core, e o quinto en José Germán López, da Universidade da Coruña, por unha aplicación informática que permite a valorización de opcións financeiras de tipo barreira e dobre barreira.

A galega Krasis, premiada polo seu traballo a prol das persoas xordas

A empresa galega Krasis (www.krasis.com), da que temos falado nesta revista para dar conta das súas achegas formativas e tecnolóxicas sobre promoción activa en liña (marketing dixital), vén de recibir dentro da nosa terra un importante recoñecemento ao seu labor de innovación. Máis polo miúdo, o recoñecemento diríxese a salientar a iniciativa TACOMA (Transcrición Automática e Corrección on-line de Material Audiovisual), alicerce dunha ferramenta para permitir a creación de contidos para persoas con diversidades funcionais ligadas á audición. Segundo informa o centro Gradiant na súa web (colaborador deste desenvolvemento), TACOMA mereceu o pasado mes de novembro o premio ao mellor proxecto presentado no congreso Fala 2010.

▲ **O equipo galardoado recentemente**

O obxectivo de Krasis con esta plataforma é achegar novas posibilidades de comunicación e non deixar a ninguén fóra das vantaxes da Sociedade da Información, e menos aínda ás persoas con diversidade funcional. De feito, a ferramenta en cuestión iría destinada a subtitular os contidos multimedia de xeito automático, baseándose en tecnoloxías de recoñecemento da fala. Mediante o seu emprego, melloraríase a calidade dos textos xerados, amais da súa accesibilidade e rapidez. Esta iniciativa, engade Gradiant, incluiría o acceso de balde aos contidos xerados, coa finalidade de dar corpo a unha comunidade en liña de internautas interesados en obras subtituladas, contribuíndose a través desta achega colectiva á mellora do propio produto. O proxecto está liderado pola empresa Krasis e conta coa colaboración da Universidade de Vigo e de Gradiant.

Autentificación de chamadas baseada no eDNI

Baixo o nome de SecVoID, a empresa galega Quobis Networks, que traballa a prol de levar as tecnoloxías emerxentes ás nosas comunicacións, vén de presentar unha ferramenta que dota aos sistemas de voIP da posibilidade de garantir a identidade dos interlocutores. Para isto, o sistema baséase no uso do DNI electrónico ou certificado dixital de cada un, o que permite a súa identificación en tempo real, asegurando así a autenticidade da chamada. Mediante o SecVoID, a transmisión realízase de maneira encriptada, permitindo a xeración de novos servizos e campos de aplicación, tales como a sanidade (asegurando a identidade do doente en conversacións telefónicas), as administracións públicas (simplificando os procesos de identificación da cidadanía e ofrecendo novos servizos que ata o de agora requirían da súa presenza física) ou as xestións bancarias, sempre que se fagan por teléfono.

A plataforma de ideas Ninktec sae ao mercado dende a Tecnópole

Se hai algo que lle dea azos aos empresarios que comecen a súa andaina nunha época marcada por unha fonda crise como é a actual, é recibir o Premio ao Mellor Proxecto Empresarial, e máis aínda se ese premio vén da man do Máster de Creación, Dirección e Innovación na Empresa pois significa que as cousas se están a facer ben e que a entrada no mercado vai ser, cando menos, reconfortante.

É o caso de Pablo Gutiérrez e os seus socios, Alexandro Pereiro e Marcial Rodríguez que, dende a Preincubadora de empresas que a Universidade de Vigo ten na Tecnópole, saen ao mercado coa súa plataforma de ideas Ninktec, www.ninktec.com, co obxectivo en mente de *"axudar a outros a emprender as súas propia ideas de negocio"*.

Trátase dunha plataforma social, tanto física como virtual, de desenvolvemento de proxectos software, *"onde se atopan persoas que teñen ideas con outras persoas que saben e queren desenvolver produtos innovadores"*, aclara Gutiérrez.

Como axuda para este comezo, os mozos empresarios contan cun niño na Tecnópole, que tamén lles ofrecerá asesoramento e apoio, e cun financiamento de 3.000 euros procedente de Novacaixagalicia.

▲ **O equipo de Ninktec**

O emprazamento na Preincubadora de empresas da Tecnópole permitiralles, segundo apuntou a súa directora, Luísa Pena, "*non só o uso gratuíto dos seus servizos senón tamén estar con outras empresas que xa levaron a bo fin o seu proxecto empresarial*".

Malia que o proxecto Ninktec aínda se atopa en fase de desenvolvemento, os seus promotores contan con lanzar a primeira versión do sistema no vindeiro mes de febreiro, coincidindo co final de exames na universidade con vistas a lograr un maior éxito na procura de membros para desenvolver proxectos.

A plataforma virtual será o seu principal escenario de traballo e nela, os usuarios que teñan unha proposta poderán rexistrarse, compartir as súas ideas cos membros da comunidade e pórse a traballar no seu desenvolvemento cos que efectivamente estean interesados.

O obxectivo é segundo Pablo Gutiérrez *"romper o medo a contar as ideas e impedir que acaben morrendo nun caixón por medo a que nolas copien"*.

Como modelo de negocio, a filosofía da comunidade é que a propiedade do produto final se divide entre todas as persoas que pertencen ao proxecto a través dun sistema de porcentaxes, co lema de que *"a idea sen desenvolvemento só é unha idea e o desenvolvemento sen idea só son liñas de código"*. Chegado o momento da comercialización do produto final, o propietario poderá facelo pola súa conta ou aproveitar os servizos de aloxamento e lanzadeiras de produtos de Ninktec.

A páxina web do Campus do Mar estrea aparencia

O Campus do Mar vén de renovar a súa páxina web (campusdomar.es) ofrecendo unha nova faciana do Campus de Excelencia na Rede, onde os usuarios poden atopar unha canle de comunicación efectiva que axuda a estreitar o contacto coa comunidade en liña.

A web, trilingüe en galego, español e inglés, dá a coñecer a fondo o proxecto en todos os seus apartados e permite saber un pouco máis das institucións e empresas que están detrás do Campus do Mar e ir comprobando a súa evolución a través do tempo. Novas, reportaxes, vídeos e dossieres de prensa conforma o groso da páxina, de xeito que se constrúe un lugar de consulta e información dinámico e interactivo que ofrece tamén unha conexión directa co perfil do campus nas diversas redes sociais como Facebook ou Twiter.

... máis innovación de aquí ao ladiño

Na sección de descargas, os internautas poden acceder ás memorias completas do proxecto que se presentou ao xurado internacional que lle concedeu o recoñecemento de Campus de Excelencia, así como a imaxe corporativa e unha galería fotográfica.

A páxina conta cun acceso directo á televisión do Campus do Mar (tv.campusdomar.es), que nas vindeiras semanas comezará a ter un intenso movemento que marcará o obxectivo de cara ao 2011.

Ideaspropias lanza unha aplicación para iOS

Ideaspropias Editorial, entidade galega especializada na formación multisoporte, vén de lanzar unha aplicación para iPhone e iPod Touch- que lles permite aos seus usuarios estar á orde do día en todo o relativo á lectura e non quedar obsoletos conforme pasan os meses e as TIC modernizan o sector. Xa podemos vela itunes.apple.com.

A ferramenta é moi doada de empregar e baséase nunha navegación intuitiva que permite descargar o catálogo da editorial totalmente de balde dende a categoría Libros da Apple Store.

A aplicación, que se pode descargar en español dende hai uns días, permite acceder a toda a información sobre os libros, e-books e solucións de formación e-learning de Ideaspropias Editorial.

Con esta ferramenta virtual, as persoas usuarias poderán coñecer a través de cadanseus dispositivos electrónicos as novidades editoriais que hai dispoñibles na tenda en liña, e adiantarse aos futuros lanzamentos da editorial antes de que cheguen aos catálogos impresos. O desenvolvemento desta ferramenta enmárcase na estratexia de innovación de Ideaspropias Editorial e supón un paso adiante na inclusión do sector na sociedade da información.

As novas tecnoloxías e as renovables, protagonistas dos premios AMJE Emprende

Unha empresa dedicada á fabricación de paneis solares con capacidade para tirarlle partido á chuvia e o ar e outra especializada en electrónica industrial foron as grandes gañadoras da máis recente edición dos Premios AMJE Emprende 2010 que conceden os empresarios novos da Coruña (ajecoruna.com). Nestes galardóns, dirixidos a recoñecer o impulso de actividades produtivas e innovadoras que comecen a súa andaina, presentáronse este ano 29 firmas, o que a xuízo dos responsables do concurso representa *"unha marca de participación histórica"*.

O xurado do certame, que vén cunha dotación de 6.000 euros en programas formativos ITE Caixa Galicia, recoñeceu este ano a traxectoria de Solar PST, posta en marcha por Pablo Fernández Llavero e centrada, como xa se dixo, na busca de enerxías alternativas para o fogar, alén da solar. Premio AJE Junior, para empresas de entre 6 meses e 3 anos de actividade e cunha achega de 4.000 euros nas devanditas accións formativas, foi dar a ARA Solutions, na imaxe. Trátase dunha firma do eido da enxeñería que se dirixe a subministrarlles aos seus clientes servizos de electrónica industrial, ferramentas dixitais e sistemas automatización.

Polo que respecta ao accésit de innovación, foi dar a Enxendra Technologies, que basea o seu labor na certificación dixital, entre outros eidos de actividade. Tamén obtivo un recoñecemento Digalco, empresa TIC galardoada desta volta polos camiños que está a abrir no ámbito da procura de novos mercados. Asemade, os empresarios da Coruña galardoaron con outro accésit á compañía Andaina, outra proposta do sector das TIC.

Boiro, recoñecida polo Goberno como Cidade da Ciencia e a Innovación

O concello galego de Boiro, situado en plena comarca coruñesa de Barbanza, vén de ser recoñecido polo Ministerio de Ciencia co título de Cidade da Ciencia e a Innovación. A distinción, que Boiro compartirá con outros 29 concellos do Estado, vai dirixida a pór de relevo o traballo despregado polo Goberno local a prol da busca de novos modelos de xestión de recursos (meirande substentabilidade), modelos produtivos alternativos e espírito de innovación tecnolóxica e científica. O concello galego, en virtude do premio, converterase en integrante da Rede Impulso durante tres anos, unha iniciativa que entre outras cousas achega apoios para as políticas de I+D dende as súas raizames no local.

O recoñecemento será entregado no vindeiro mes de xaneiro nun acto institucional que contará coa presenza dos Príncipes de Asturias. O concello barbanzán, o único galego que obtivo distinción nesta convocatoria dos premios, mantén a pleno rendemento unha web, www.boiro.org, dende a que informa de recursos e actividades para favorecer o consumo de enerxía responsable, a inserción laboral e/ou dixital ou os hábitos de vida saudable.

O alcalde é Xesús Deira, do BNG. Por certo que nesta mesma liña da innovación, aínda que desta volta no plano urbanístico, Boiro tamén foi protagonista nos medios dixitais hai un ano por un proxecto para encher de cores, ao estilo das vilas escandinavas, o porto de Cabo de Cruz.

Aplicación para consultar o tempo nos trebellos de Apple

Malia que é practicamente indemostrable, hai internautas que só empregan a Rede para unha cousa ben específica, tanto que non precisan ir alén de unha ou dúas páxinas web nas súas visitas. Entre as temáticas que teñen seareiros exclusivos atópase sen dúbida a previsión do tempo, cuestión por outra banda á que non lle falta transcendencia tendo en conta o que se nos está a vir enriba e o que se nos virá nun futuro non tan afastado (o cambio climático no que até José María Aznar semella crer xa). Pois ben, tendo en conta esta demanda concreta de información, dous informáticos de Santiago, Gonzalo Mateo Sixto e Adrián Moreno Peña, veñen de lanzar unha nova aplicación que nos vai pór máis preto dos datos polos que devecemos. Ou sexa, que a información do tempo nos vai saír ao paso, dispoñible en iPhone, iPod Touch e iPad.

Segundo se conta nos medios dixitais, a ferramenta chámase GaliTempo, e vai directa a cubrir un oco importante no subministro galego de datos, o da información meteorolóxica no móbil, e máis tendo en conta o clima que temos: tan revolto que condiciona por forza os plans de traballo ou vacacións que vaiamos facer.

A ferramenta permite consultar os servizos de Meteogalicia, recollendo os datos da súa web para amosalos de xeito máis gráfico no dispositivo móbil, facendo o máis doada posible a súa consulta. Segundo engade o dito medio galego, non estamos a falar dun aplicativo feito á marxe dos creadores de iPhone e iPod e sen recoñecemento algún pola súa parte. De feito, a semana pasada os responsables da ferramenta recibiron o visto bo de Apple. GaliTempo pódese descargar de xeito balde dende Apple.com.

Tecnoloxía galega para a recollida de lixo da capital dos Emiratos Árabes

▲ **Inauguración en Abu Dahbi**

A tecnoloxía galega bótase fóra da casa, e ás veces máis lonxe do que calquera de nós podería agardar. Nesta liña é na que se move o grupo Formato Verde/TNL, con emprazamento na Tecnópole de Ourense, e que recibiu xa hai uns cantos meses o encargo de desenvolver un innovador sistema de recollida de residuos na capital dos Emiratos Árabes, Abu Dhabi. A infraestrutura, que incluíu o subministro dun centenar de colectores de alta capacidade de compactación, é filla do seu tempo: xorde da interrelación directa da innovación enerxética (en boa medida á procura de meirande eficacia e respecto polo medio) coas posibilidades das tecnoloxías dixitais (posibilidades de control, xestión, comunicación, etc). Así, a rede de colectores incorpora entre outros equipamentos TIC un sistema global de comunicacións.

Este encargo, informa Tecnópole, tivo o seu xermolo en 2008, cando Formato Verde resultou elixida polo concello de Abu Dhabi mediante un concurso de ideas para mellorar o impacto visual dos colectores na cidade, rebaixar os custes da recollida e reducir as consecuencias sobre o tráfico que xeraban decote os camións de lixo. A achega da firma galega, baseada no seu produto BigTainer (un equipo que compacta até 20 metros cúbicos de residuos sólidos, reducindo así o número de descargas), centrouse nun comezo a dez puntos de recollida na cidade. O seguinte paso foi dar cunha solución integral para toda a urbe, un espazo de case 2 millóns de persoas e cunha taxa diaria de refugallos duns 2,2 quilos por cidadán, cifra que duplica á taxa española.

A día de hoxe, a firma galega instalou xa 51 dos 97 colectores Big Tainer contratados. Estes recipientes inclúen unha caixa compactadora de residuos soterrada, unha plataforma de elevación e máis un sistema global de comunicacións mediante o que cada autocompactador envía un sinal á central de información con datos en tempo real como a carga depositada, o estado de funcionamento e a data e hora da última recollida. Este sinal derívase a cada camión para optimizar así as rutas. Por outra banda, engade Tecnópole, todos os colectores incorporan tecnoloxía de identificación de usuarios. Asemade, cómpre sinalar que a adxudicataria do servizo do lixo en Abu Dhabi encargoulle á empresa galega unha serie de melloras a engadir sobre o colector de serie, que incluirían conexións para a recarga de coches eléctricos, Wi-Fi, cámaras de seguridade, displays e espazos publicitarios.

A USC colabora nun sistema para avaliar trens pola vía virtual

Grazas a tecnoloxía galega, os sistemas estatais de transporte podería ter mellores ferramentas de control, tanto para evitar sinistros e danos como para inspeccionar os que xa se deron. Así nolo conta estes días a Universidade de Santiago facéndose eco das últimas novas procedentes do seu Grupo de Visión Artificial, departamento do que xa falamos nesta revista para informar do seu sistema portátil para a identificación de persoas a través das súas retinas. Da man do mesmo grupo chega agora unha tecnoloxía para avaliar danos e metroloxía dimensional de nova xeración para os sectores ferroviario, aeronáutico, naval e eólico. A iniciativa, na que participa un consorcio de 17 empresas e 9 grupos de investigación e centros tecnolóxicos de todo o Estado, inclúe un exhaustivo labor de procesamento de imaxes de fotografía e vídeo. Neste punto é onde se centran sobre todo os esforzos dos profesionais da USC.

As posibilidades do seu traballo son amplas: no caso de ter que avaliar os sinais de uso que achega un tren, as tecnoloxías que desenvolve este grupo permitirían un certeiro achegamento a elementos como a temperatura ou os freos, así como os rodamentos e outras partes da máquina nas que cumpra facer recambios. A idea é evitar na medida posible posibles descarrilamentos. Con este obxectivo, sinalan, sitúanse cámaras baixo os trens para extraer de maneira automática medidas que sirvan para facer informes sobre o estado das máquinas e sen que sexa preciso que o tren se deteña para levar a cabo a análise. Neste punto, o grupo galego achega a súa experiencia para a elaboración de recursos que reconstrúan en tres dimensións as pezas de elevadas dimensións, sendo posible a través das fotografías extraer un modelo xeométrico para a súa manipulación. Este traballo subministraría a fiabilidade requirida e non obrigarían a *"unha inspección destrutiva"*, con todo o que de vantaxe ten o virtual. Polo tanto, tamén reduciría os custes de control e os riscos dunha inspección manual.

A feira sen fronteiras

Empresas de Padrón estrean un escaparate virtual na Rede

As empresas e comercios da vila coruñesa de Padrón, sabedores de que sen Internet a súa actividade comercial podería ficar reducida unicamente aos domingos de feira nos que se achegan visitantes de toda a comarca e algún que outro foráneo desexoso de adquirir gangas, veñen de estrear un sitio propio na Rede, www.padronvirtual.com, unha xanela ao mundo na que dar a coñecer os seus produtos e servizos alén das nosas fronteiras.

Trátase dunha web que funciona a xeito de escaparate virtual, na que ademais de publicar novas sobre a súa actividade, as empresas poden ofrecer descontos, cheques regalo ou ofertas de produtos e servizos dunha maneira moi doada.

A plataforma en liña ofrécese só en castelán, tanto os contidos fixos como os que se van achegando cada pouco (novidades ligadas ao comercio local, sobre todo), aínda que agardamos a que en breve se solucione este punto, incorporándose a opción da nosa lingua, e máis tendo en conta que o galego é a lingua usada non só por unha boa parte dos clientes reais e potenciais, senón tamén por un importante número das empresas e locais participantes.

A páxina, na que as empresas se presentan clasificadas por categorías, permite unha procura rápida das mesmas, dando lugar (a golpe de rato) a cada microsite de seu, que presenta os datos do contacto, as características do negocio, unha descrición dos servizos que achega, os produtos que vende ou a súa localización no mapa virtual, así como unha galería fotográfica da empresa en cuestión.

Padronvirtual.com, como se fai chama reste peculiar espazo na Rede, permítelles aos seus visitantes, entre outras cousas, participar en sorteos e descargar cheques de promoción e/ou de desconto, ver as últimas ofertas e novidades de cada empresa, consultar ofertas de emprego, publicar as súas propias demandas ou incluso atopar información de interese acerca do propio Concello e das empresas dadas de alta.

Material de agasallo para acompañar a posta en marcha

Para a posta en marcha do portal www.padronvirtual.com, e para acadar a máxima difusión das súas vantaxes e obxectivos, os responsables do mesmo convocaron un sorteo para os usuarios e visitantes da devandita plataforma. O sorteo, celebrado o 17 de decembro, incluía a achega dunha cámara dixital Sony e máis un lote de produtos informáticos. Desta volta, informan dende a web, o premio foi dar á empresa Talleres Casal. No acto de entrega deste material, celebrado o martes 21 de decembro, participou Sindo González, representante da plataforma padronvirtual.com, quen puxo os agasallos en mans de Nieves Casal, propietaria da firma gañadora.

Con todo, a xeira de premios non remata acó. O vindeiro 28 de xaneiro procederase a realizar un novo sorteo para os visitantes e usuarios da web, que terán ocasión de gañar un lector de DVD con só cubrir un pequeno formulario e envialo logo aos responsables da plataforma en liña.

Cómpre lembrar que este portal web é un directorio comercial que lles permite ás firmas e comercio de Padrón non só promover os seus negocios mediante un espazo propio de seu, senón tamén publicar ofertas de produtos e servizos, novas, ofertas de emprego, cheques de agasallo e/ou desconto para os clientes, etc. "*Tobo baixo un sinxelo deseño web que lles permite aos internautas atopar a información con só facer un clic*".

Ferramentas para garantir calidade

As empresas de Ineo desenvolven aplicacións para satisfacer as necesidades do sector conserveiro

A forte competencia e a internacionalización que o sector de produción de alimentos enlatados experimentou nos últimos anos, xunto coa rápida evolución das tecnoloxías e as comunicacións, fan cada día máis necesario o emprego de sistemas de xestión da información que integren as diferentes áreas da compañía con independencia do seu emprazamento físico. As políticas de prezos e a súa relación con grandes cadeas e centrais de compras, o control da produción, o intercambio electrónico de datos cos grandes distribuidores, o control das pequenas marxes, a xestión dos lotes de produtos segundo a caducidade ou a calidade, así como a cadea de distribución, son funcionalidades que debe ter o sistema de xestión para responder ás necesidades específicas do sector conserveiro. As empresas de Ineo (www.ineo.org) teñen desenvolvido diferentes aplicación adaptadas a estas necesidades.

MySap All-in-One@Conservas é unha ferramenta desenvolvida pola empresa Tecnocom que proporciona unha solución á xestión dos procesos específicos das actividades do sector da alimentación humana tanto en presentación de enlatados como nas diferentes variantes existentes que queiran xestionar o ciclo de vida do produto (venta, produción e distribución) baixo unha plataforma única. Esta plataforma de xestión o que permite é realizar un seguimento da información respectando a trazabilidade para actuacións que van desde coñecer a orixe de calquera produto producido aos documentos de venta asociados a unha factura e a súa integración contable. MySap All-in-One@Conservas dispón da xeración de documentos EDI para pedidos, entradas, recibos, loxística e facturas de venta, aspecto que posibilita a comercialización con grandes superficies. A solución permite traballar con almacéns intelixentes interconectados que optimizan as saídas de mercancía por criterios como poden ser as datas de caducidade.

Redetag é o nome do proxecto mediante o cal CTI Consultores e Level Telecom, ámbolos dous socios de Ineo, desenvolveron unha plataforma que persigue a mellora competitiva do sector conserveiro galego. Trátase dunha solución común para o conxunto do sector, que a partir de agora dispón dunha ferramenta que integra a información de tódolos procesos e determinados puntos de control, coa vantaxe de que pode adaptarse ás particularidades de cada unha das empresas. O proxecto apoiase na xestión de captura de datos en planta usando tecnoloxías de radiofrecuencia (RFID), co obxectivo de controlar ao máximo o proceso produtivo e xerar e

validar un sistema de información integral das propias plantas de produción. Redetag, que xa foi presentado e está listo para ser empregado,é un proxecto liderado por ANFACO-CECOPESCA en colaboración con Ineo.

Sage X3 ERP Conserveras é unha ferramenta desenvolvida pola empresa Teostek que xa foi implantada con éxito en diferentes empresas do sector das conservas de peixe ou vexetais. Trátase dunha solución integrada de xestión para o sector conserveiro que ofrece funcionalidades de xestión de ventas, stocks, compras, produción, loxística e relación cos clientes logrando unha xestión eficiente das operación nas

empresas. Sage ERP X3 transforma un sistema de xestión integrada nun contorno interno e externo de certo colaborativo. Dotado dunha arquitectura flexible, aberta e orientada aos servizos web, Sage ERP X3 pode ser usado por máis de 2.000 usuarios de xeito simultáneo no seo dunha organización.

A empresa Imatia ten desenvolvido Elastic Business, unha solución para a xestión integral de empresas que foi desenvolvida integramente por Imatia, un fabricante de software 100% Galego. Baseándose no concepto de listas de artigos parametrizables, esta solución facilita a configuración dos artigos que fabrica ou distribúe unha empresa, pondo ao alcan-

ce das pequenas e medianas empresas as técnicas máis avanzadas de optimización da produción, establecemento de prezos/descontos e trazabilidade. Esta solución axústase perfectamente ás necesidades das empresas do sector conserveiro e permite optimizar os procesos de vendas, compras, finanzas, almacenamento, produción e loxística industrial

Os libros de pasado mañá

Estréase O Soldadiño de chumbo en versión multiformato e para iPad

Recentemente tivo lugar en Santiago de Compostela a presentación dun libro galego chamado a abrir novos vieiros no que a fornecemento cultural se refire. Estamos a falar de O soldadiño de chumbo, unha publicación multiformato en galego que conta cunha aplicación interactiva para iPad na que o lector ten a oportunidade de experimentar unha experiencia multisensorial única ao tempo que se divirte lendo.

Trátase dun proxecto diferente editado como álbum en formato grande, que inaugura a colección Contos de cine de Galaxia.

O libro vén acompañado dunha curtametraxe de animación premiada por varias entidades e publícase tamén como conto interactivo para iPad.

Con esta iniciativa, segundo afirman os seus responsables, *"énchese un importante baleiro no mundo editorial e audiovisual do noso país, ao tempo que se axuda a poñer a cultura galega e Galicia no vieiro da modernidade"*.

O texto literario de H.C. Andersen foi adaptado ao galego e para os novos formatos dixitais por Xavier Senín, a partir da curtametraxe animada que Continental Producións e Algarabía Animación presentaran hai pouco máis dun ano.

A creación segue a técnica do stop-motion e emprega os deseños de Alfonso Costa, a música de Emilio Aragón e as voces de Luis Piedrahita ou Manuel Manquiña, entre outros.

A Editorial Galaxia asumiu o reto de convertelo nun libro multisoporte que conxugase o pracer estético do álbum ilustrado de gran formato co DVD de animación.

Ámbalas dúas empresas, a audiovisual e a editorial, uníronse para implicar a Moonbite Games no desenvolvemento da aplicación para iPad de tal xeito que agora o conto é, ademais, un produto interactivo no que as personaxes de Andersen se relacionarán de maneira interactiva cos lectores e lectoras.

No tocante á versión para iPad, os seus creadores indican que se trata dunha *"aplicación absolutamente innovadora chamada iMotion Kid"*, tecnoloxicamente moi complexa e innovadora a escala internacional.

Este proxecto, cen por cen feito en Galicia, conta co respaldo dos creadores do formato iMotion Comic, Quotidianía Delirante, na súa versión animada para iPhone e iPad, que chegou a ser número 1 en descargas na súa sección de AppStore-España.

Dygra presenta un certame en liña para profesionais das 3D

Os estudos galegos Dygra Films (dygrafilms.es) veñen de lanzar un certame con feitura 2.0. Máis polo miúdo, trátase de conseguir para os seus produtos algo semellante ao que conseguen determinadas plataformas dixitais participativas: ideas e talentos de fóra concorrendo cos propios. De feito, o concurso en liña que presenta Dygra permitiríalles aos animadores 3D incorporar mostras dos seus traballos no filme Holy Night!, a cuarta longametraxe da produtora galega. O certame, que ficará aberto até o 31 de xaneiro, consiste nunha convocatoria colectiva de traballos con especificacións concretas: deberán ter unha duración de entre 15 e 20 segundos e nelas terase que dar vida ás ovellas do rabaño de Sara, unha das protagonistas do devandito filme.

Cada participante poderá achegar tantas animacións como queira, todas entrarán no concurso, cuxo resultado darase a coñecer a mediados de febreiro. As/os gañadoras/es verán recompensado o seu traballo coa inclusión dos seus respectivos traballos e os seus nomes nos créditos da película, que por certo xa rematou a fase de produción e ten prevista a súa estrea para o Nadal de 2011. *"As redes sociais"*, informa Dygra, *"serán un vehículo importante para dinamizar o evento, que se divulgará a través de distintas canles, como por exemplo o blog the3dchallenge.com ou os espazos do selo galego en Facebook, Twitter e YouTube"*.

O avance de Android

O Eken M005 é un dos tablets económicos de fabricación chinesa

A finais de 2007 Google anunciou a unión de 78 compañías de hardware, software e telecomunicacións baixo o nome de Open Handset Alliance para o desenvolvemento de Android, un sistema operativo libre que aínda que inicialmente era visto por moitos coma un Linux máis, ao non depender dunha única compañía, sementaba a esperanza de cara á competencia coa emerxente plataforma de Apple que ameazaba con acaparar o mercado dos móbiles de alta gama, á vez que serviría para achegar ao mercado terminais cun prezo alcanzable e prestacións bastante elevadas.

No outono de 2008 a promesa de Android concretouse nun terminal coñecido coma T-Mobile G1 nos EE.UU. e HTC Dream en España (á venda dende febreiro de 2009) e pese a ser un terminal de excesivo tamaño e cun sistema operativo pouco maduro, foi evolucionando e gañando adhesións, tanto entre os usuarios coma entre os fabricantes, de feito que hai cousa dun ano chegamos ao que poderiamos chamar o punto de inflexión, pois coincidiron no tempo o lanzamento do Android 2.0/2.1 (a primeira versión de Android que realmente podía medirse cos sistema operativo do iPhone) co terminal Nexus One (fabricado por HTC para Google), dando pé a toda unha gama de móbiles con Android de gama medio-alta, que invadiron o mercado ata conseguir unha cota de mercado de smartphones do 43,6% nos EE.UU. e de máis do 25% a nivel mundial, o que parecía imposible pouco antes.

O HTC Dream foi o primeiro móbil con Android en comercializarse en España

Os avances de Android coma plataforma non cesa, e grazas a iso, a carreira tecnolóxica con Apple está bastante rifada, mentres que o Symbian de Nokia avanza cara ao esquecemento e as BlackBerry de RIM resenten considerablemente as súas vendas ao permitir outros terminais máis completos unhas prestacións moi semellantes para o uso do móbil como ferramenta profesional e produtiva.

Tamén cómpre destacar que moitos fabricantes de móbiles con Android prescindiron de prestacións de alta gama para conseguir fabricar terminais relativamente básicos, que a meirande parte de operadoras de telefonía ofrecen practicamente de balde en España, democratizando o acceso á conectividade móbil, o que contribúe seriamente a que esta plataforma gañe adeptos.

Máis aló do móbil

Pero o termos un sistema operativo móbil non ten porque limitar a plataforma a dispositivos orientados á voz, e así, ao igual que Apple ten o iPod Touch, moitos fabricantes (principalmente chineses) decidiron aproveitar todo este traballo para desenvolver distintos trebellos coma reprodutores multimedia ou MID que con prezos moi atractivos conseguen facerse un oco no mercado. E precisamente a familia dos MID (dispositivos tipo tablet, pero con pantallas cativas) queixo evolucionar, incrementando o seu tamaño para competir co produto de moda (o iPad) de xeito que fabricantes coma Eken ofrecen distintos tablets con prezos moi próximos aos 100 euros, á vez que outras compañías apuntan á alta gama (coma fai o fabricante europeo Archos ao estrear trebellos con Android en 5 tamaños distintos). Por desgraza, este tipo de dispositivos aínda non son moi afortunados, pois están a empregar un sistema operativo orientado a dispositivos cativos en pantallas de tamaño grande, polo que as interfaces das súas aplicacións non son axeitadas, de xeito que haberá que agardar a un novo salto de Android (concretamente a versión 3.0 Honeycomb) para que esta plataforma soporte oficialmente os tablets, e así os atractivos equipos que están a chegar ao mercado con capacidades de reprodución de vídeo de alta definición, varias cámaras, pantallas de alta calidade, distintos formatos e prestacións cada vez máis atractivas (xunto con prezos moderados) poidan consolidarse como unha alternativa ao iPad de Apple.

Tamén no fogar

Dende Google tampouco queren limitar o Android a terminais móbiles, e aínda que para ordenadores persoais desenvolveron Chrome OS (sistema operativo que no futuro podería fusionarse con Android), existen ámbitos no que o sistema operativo móbil promovido por Google pode ter un lugar axeitado, coma o televisor, de aí que lanzasen a plataforma Google TV, que busca integrarse nos televisor (tanto internamente como a través de accesorios adicionais) que facilitará o achegamento da pantalla do salón á Internet, facilitando especialmente o acceso a contidos audiovisuais da Rede, diluíndo a barreira que separa as canles de televisión tradicionais coa oferta de contidos que temos na web, o que de ter éxito sería unha revolución aínda maior que a de Android nos móbiles, por mudar os hábitos de consumo de boa parte da poboación, dicindo adeus á pasividade da caixa parva, e permitindo unha interactividade que prometía a TDT e que finalmente non achegou.

O Samsung Galaxy Tab é un exemplo de tablet con Android de alta gama (que segue sen poder competir co iPad de Apple)

Soñar é de balde, ¿pero soñan os androides con ovellas eléctricas?

TREBELLOS TECNOLÓXICOS

O LG Optimus 2X convírtese no primeiro móbil con procesador de dobre núcleo

LG anuncia oficialmente o móbil que ata o momento coñeciamos coma LG Star, e que agora coñécese coma LG Optimus 2X, que presume de ser o primeiro móbil do mercado con procesador de dobre núcleo, con tecnoloxía nVIDIA Tegra 2 que permite unha maior fluidez en aplicacións e na navegación web, conseguindo un funcionamento multi-tarefa sen retardos en pantalla.

O LG Optimus 2X tamén destaca por contar cunha saída HDMI, de xeito que é capaz de levar contidos de vídeo en alta definición a un televisor moderno, pois este móbil pode tanto reproducir coma gravar vídeo a 1.080p en MPEG-4/H.264.

O terminal funciona cun procesador de dobre núcleo a 1 GHz, ten unha pantalla de 4 polgadas cunha resolución WVGA, 8 Gb de memoria interna (ampliable a 32 Gb a través de tarxetas microSD), micro-USB, batería de 1.500 mAh, cámara de 8 Mpíxeles e outra frontal de 1,3 Mpíxeles. Inicialmente venderase con Android 2.2, pero recibirá en breve unha actualización a Android 2.3.

Poderiamos considerar que o LG Optimus 2X supera en todos os ámbitos ao Nexus S de Google, agás polo feito de que prescinde de tecnoloxía NFC (da que aínda queda moito para atoparlle unha utilidade práctica, polo que non debería ser unha característica decisiva para quen teña que elixir entre ambos móbiles).

Televisor de 22 polgadas cunha PS2 integrada capacitivas

Sony vén de sorprender no Reino Unido ao comercializar por 199,95 libras esterlinas (235,24 euros) o televisor BRAVIA KDL-22-PX300, que sorprende por integrar na súa base unha consola PlayStation 2, de xeito que sirve tanto para xogar a centos de xogos para tal plataforma como para reproducir películas en DVD.

O televisor ten unha pantalla de 22 polgadas cunha resolución de 1.366 x 768 píxeles, conectores VGA, HDMI (4), euroconector, saídas de audio analóxico e dixital, soporte de BRAVIA Internet Video, portos USB para a reprodución de fotografías, música e vídeo, unhas medidas de 57,5 x 42,9 x 25,3 centímetros (incluíndo a PS2) e un peso de 9,8 quilos, conformando o que podería ser un dos televisores máis completos deste tamaño, aínda que coa defecto de non ser Full HD.

Monitor de Acer compatible con fontes de vídeo 3D

Como porta de entrada das 3D nos fogares hai tempo que temos monitores informáticos compatibles con tecnoloxías como a nVIDIA GeForce 3D Vision, pero agora Acer vai un paso máis adiante co seu monitor HS244HQ, que cun tamaño de 23,6 polgadas e unha resolución de 1.920 x 1.080 píxeles, conta cunha entrada HDMI compatible con sinais 3D de dispositivos como unha consola PlayStation 3, un reprodutor de Blu-ray 3D ou incluso unha cámara de vídeo estereoscópico, que chega ao mercado, incluíndo lentes 3D activas, a un prezo de 399 euros.

O novo monitor sería así apto tanto para os xogos como para as películas 3D, contando cunha resolución Full HD (algo que ata o momento tiñan poucos monitores deste tipo), así como tamén incorpora tecnoloxía de obturación 3D que evita a caída de brillo do monitor cando vemos imaxes estereoscópicas (o que podía ocasionar mareos tras un uso prolongado), converténdose nunha opción ideal para os usuarios que queiran introducirse nesta tecnoloxía (pois o seu prezo é considerablemente inferior ao dos televisores 3D destinados ao salón doméstico).

Novacaixagalicia celebra o 25 aniversario de Super Mario

▲ Cativos elaborando un vídeo de Super Mario mediante a técnica do stop motion

Houbo un tempo no que os videoxogos eran propios de salóns recreativos e só chegaban aos fogares en forma de carísimas consolas domésticas só ao alcance duns poucos afortunados (e cun nivel técnico moi inferior ao que podiamos ver nos establecementos públicos), e nese contorno de músicas electrónicas e luces de neon apareceu un divertido xogo no que un personaxe chamado Jumpman debía superar distintos obstáculos para rescatar a unha moza chamada Pauline dun gorila xigante chamado Donkey Kong que non paraba de lanzar barrís ao noso heroe. O xogo foi dun éxito tal que xerou numerosas secuelas en distintas plataformas e incluso unha serie de televisión que puidemos ver nos primeiros anos da TVG, e o seu protagonista conseguiu un nome propio (Mario) e unha saga de videoxogos que converteríase nun clásico imprescindible co lanzamento de Super Mario Bros en 1985.

Este novo título contou con numerosas secuelas dentro do xénero das plataformas en 2 dimensións, e incluso soubo adaptarse ás 3D, á vez que tamén contou con remakes para as consolas que foron saíndo nas últimas 2 décadas, para que calquera usuarios poida gozar do título orixinal na súa excelencia. Tanto é así que estímase que o xogo superou os 40 millóns de copias vendidas (sen contas coas versións para Game Boy Advance e Wii) sendo o título máis vendido da historia ata o lanzamento de Wii Sports. Conscientes do que isto supón, dende Novacaixagalicia decidiron acoller unha exposición na sede coruñesa da Fundación Caixa Galicia na que repasar os 25 anos de Super Mario, a saga creada por Shigeru Miyamoto, que partiu dunha pequena figura pixelada a toda unha icona do mundo dos videoxogos.

A exposición fai un percorrido histórico polos xogos que unha e outra vez revolucionaron o concepto que todo o mundo tiña en cada momento do que era un videoxogo. Así, as persoas que visiten a exposición na Coruña dende o 18 de decembro ata o 9 de xaneiro, poderán xogar ao Donkey Kong orixinal (1981), no que por primeira vez vimos un personaxe moverse con liberdade por toda a pantalla; ao Super Mario Bros da primeira Nintendo (1985), que deu luz ao movemento lateral no escenario nos videoxogos; ao Super Mario 64 (1996, Nintendo 64), onde Mario se movía con absoluta liberdade no primeiro mundo realista creado en tres dimensións; ao Super Mario Galaxy (2007, Wii), que puxo patas arriba as leis da física que rexen calquera xogo, e a New Super Mario Bros Wii, (2009, Wii) que marcou a volta aos videoxogos clásicos.

Ademais, do 26 ao 28 de decembro e do 3 ao 5 de xaneiro celebrarase o taller infantil Obradoiro stop motion Super Mario, permitindo aos participantes coñecer a evolución da imaxe dixital a través dos videoxogos e a historia do personaxe, ademais de aprender os fundamentos da imaxe en movemento e a animación. Co fin de fomentar a creatividade e a expresión plástica, o taller inclúe unha proposta didáctica que consiste no desenvolvemento dunha pequena animación utilizando a técnica stop motion.

Por fortuna, os interesados no mundo de Super Mario teñen moitas posibilidades de repasar a súa historia tamén no seu fogar, pois Nintendo facilita a recuperación de moitos destes xogos clásicos con produtos conmemorativos coma Super Mario All-Stars Edición 25 Aniversario (que inclúe os 4 primeiros xogos da saga) e a través da Consola Virtual da Wii (na que están dispoñibles os clásicos Super Mario Bros en descarga a prezos bastante atractivos). Unha impresionante traxectoria que en poucos meses contará cun novo capítulo coa chegada da estereoscopía grazas ás posibilidades que abrirá a Nintendo 3DS.

Os doutores LEGO, achegados por Slackware ao Flickr

Armada antidoenzas

Os robots LEGO loitarán este ano contra as enfermidades

Raquel Noya

Un ano máis, e xa van 22 dende a súa inauguración alá polo1988, arrinca en España a First LEGO League (www.firstlegoleague.org), a competición internacional de robótica para escolares de entre 10 e 16 anos na que se deseñan e constrúen robots unicamente con pezas LEGO.

Nesta edición, a organización desafía aos participantes a construír mecanismos que axuden a loitar contra as enfermidades, co obxectivo, segundo apuntan, *"de mellorar a nosa calidade de vida"*.

En total realizaranse 15 torneos clasificatorios en Biscaia, Barcelona (2), Pamplona, Madrid, Xerona, Xixón, Cornellà del Llobregat, Sevilla, Granada, Xaén, Xerez, Córdoba, Málaga, Almería e Castela e León; así como a Gran Final Española, que terá lugar en Bilbao.

Este ano, a FLL contará no territorio estatal con máis de 300 equipos e máis de 2.700 estudantes. Coma nas edicións anteriores, os escolares empregarán os equipos tecnolóxicos de LEGO Mindstorms e moitas pezas LEGO para, coa axuda do seu adestrador, construír e programar un robot que resolva o desafío deste ano mediante retos da vida real.

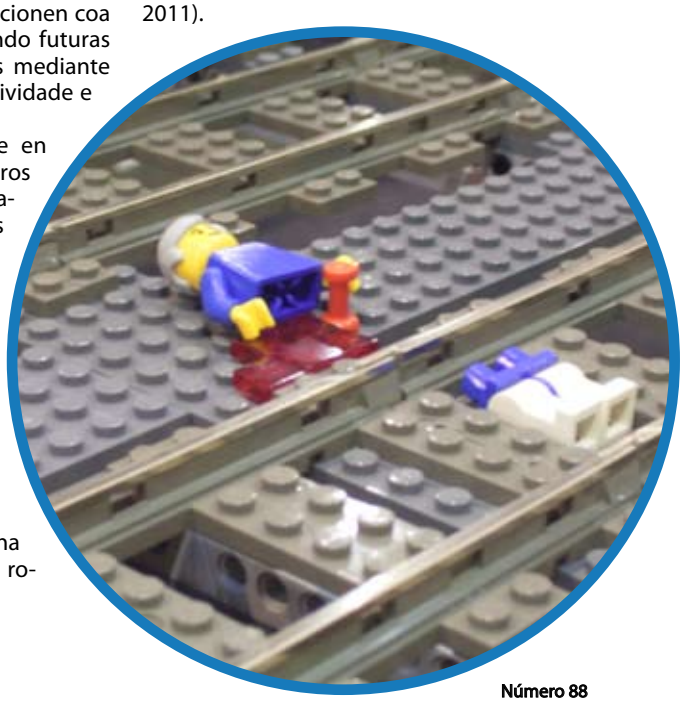
Tamén deberán investigar en Internet, conversar con científicos, visitar bibliotecas e librarías e desenvolver unha presentación do seu proxecto.

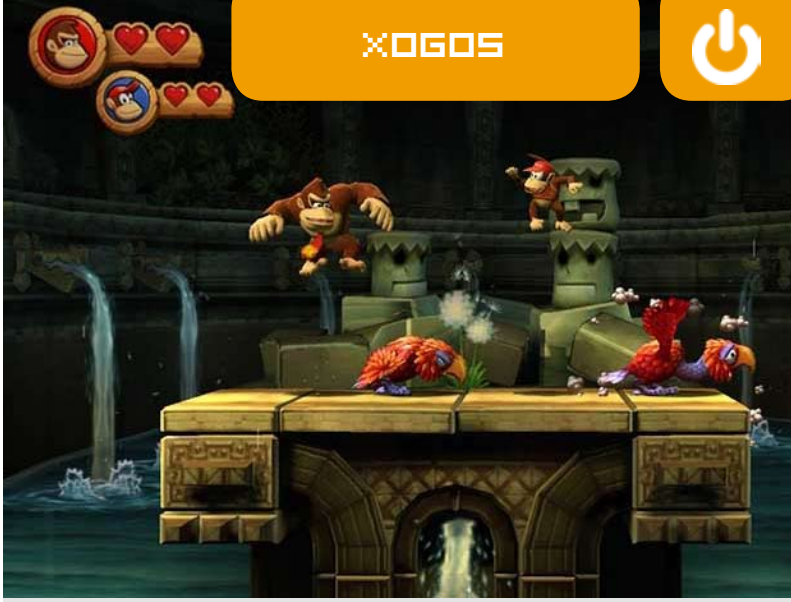
En resumidas contas, este concurso organizado anualmente por LEGO e patrocinado pola compañía tecnolóxica española GMV, permitirá, un ano máis, que os nosos mozos e mozas se divirtan e se emocionen coa ciencia e a tecnoloxía, fomentando futuras vocacións científico-tecnolóxicas mediante os valores da innovación, a creatividade e o traballo en equipo.

Os e as participantes únense en equipos de entre 4 e 10 membros e contan co apoio dun adestrador que durante 10 semanas os guía na preparación do torneo; nesta ocasión o desafío Body Forward permitiralles explorar na fronteira da enxeñaría biomédica para descubrir formas innovadoras de reparar lesións, superar predisposicións xenéticas e maximizar o potencial do corpo, coa finalidade de acadar unhas vidas máis ledas e saudables para todos e todas.

Haberá dúas categorías: unha competición contrarreloxo de robots, e unha presentación do proxecto de investigación científica.

Os premiados e premiadas na Gran Final FLL España poderán acudir aos torneos internacionais: World Festival (St. Louis, USA, do 27 ao 30 de abril de 2011), ou ben no Open European Championship (Universidade de Delft, Holanda, do 2 ao 4 de xuño de 2011).





XOGOS PARA O NADAL

Nintendo volve a ser a compañía de videoxogos con novidades estrela

Marcus Fernández

Os posuidores dunha Wii estarán contentos de saber que dende comezos de decembro están dispoñibles nas tendas de videoxogos dous dos grandes títulos de Nintendo para este Nadal coma son o Donkey Kong Country Returns e o Super Mario Bros All Stars Edición 25 aniversario, xogos moi esperados e que especialmente agradecerán os máis fieis ás sagas máis clásicas desta compañía nipona.

Donkey Kong Country Returns é un xogo de plataformas que recuperar unha saga de éxito para a Super Nintendo, e que agradecerán os amantes de títulos de grande dificultade e mecánica 2D clásica, no que poderemos meternos na pel de Donkey Kong e Diddy Kong (incluso nun modo cooperativo) para recuperar uns plátanos roubados a través de múltiples niveis nos que superar distintos desafíos. O seu prezo de venda recomendado é de 49,95 euros.

Pola súa banda, o Super Mario All-Star Edición 25 aniversario trátase dunha simple recompilación, de xeito que nun único disco para Wii podemos atopar os xogos clásicos Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3 e Super Mario Bros: The Lost Levels, como xa acontecera en 1993 para Super Nintendo, incluíndo desta volta moito material adicional para celebrar o 25 aniversario de Super Mario Bros, coma un CD coa música dos xogos de Mario dende os primeiros títulos ata o Super Mario Galaxy. O prezo de venda recomendado do xogo é de só 29,95 euros, atendendo a que non estamos realmente ante unha novidade, o que non freará a moitos seareiros de Mario a pasar por caixa para rememorar as súas aventuras máis memorables.

STAR WARS

Star Wars terá un novo xogo de LEGO en febreiro

O éxito dos videoxogos de personaxes de LEGO non para de repetirse, e a saga galáctica de George Lucas parece ser a máis recorrente, pois LucasArts vén de confirmar que o mes de febreiro teremos nas tendas o xogo LEGO Star Wars III: The Clone Wars, baseado na última serie televisiva da saga, e que engadirá un chisco de estratexia en tempo real a este tipo de xogos.

Este xogo para Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo DS, PSP e PC contará con 20 misións principais e 40 niveis adicionais, podendo os xogadores dirixir batallóns de soldados clon contra droides de combate, construíndo bases, desenvolvendo vehículos e utilizando distintas estratexias

INFINITY BLADE

Convértese no xogo para iPhone con mellores vendas iniciais

Marcus Fernández

O iPhone e o iPod Touch teñen sona de ter consolidado unha plataforma de comercialización de videoxogos de grande potencial, que ten exemplos de éxito realmente espectaculares coma Doddle Jump, Plants vs Zombies, Angry Birds ou Cut The Rope, aos que agora súmase Infinity Blade, xogo de Epic Games que saíu á venda a semana pasada e que xa fixo historia, non só por ser o primeiro xogo móbil co motor Unreal Engine 3, senón tamén por vender 274.000 copias nos seus primeiros cinco días na App Store, o que sumaría entre 1,2 e 1,37 millóns de euros (cantidade que varía por non ter o xogo o mesmo prezo internacionalmente), superando sobradamente o millón de dólares de ingresos brutos que conseguira Cut The Rope nos seus primeiros 10 días á venda.

Tamén podemos descargar o feito de que para crear outros títulos deste nivel gráfico para iPhone, iPod Touch ou iPad non será preciso traballar en Epic Games, xa que a compañía ofrecerá o seu kit de desenvolvemento de xogos (actualmente en fase de probas) de balde, o que supón un interesante incentivo para que os desenvolvedores de iOS queiran aproveitar esta tecnoloxía para crear grandes títulos para plataformas móbiles. Cómpre lembrar que aínda que o Unreal Development Kit sexa de balde, publicar xogos de pagamento desenvolvidos co mesmo ten un custo (groso modo o 25% dos ingresos).

REGRESO AL FUTURO

Preparan un videoxogo de Regreso al Futuro

Para celebrar o 25º aniversario da triloxía cinematográfica Regreso al Futuro, dende Telltale Games están a traballar nun videoxogo por capítulos que inicialmente sairá para PC e Mac para saltar logo á PS3 e ao iPad, do que por fin vemos as súas primeiras imaxes, e parece estar á altura do que podiamos agardar, achegando unha imaxe realmente carismática de Marty McFly e o doutor Brown, así coma o clásico DeLorean que empregaban nas películas para viaxar polo tempo.

Mike Stemmie, un dos deseñadores do xogo, declarou a IGN que «a historia do xogo é completamente nova, o xogo desenvólvese meses despois dos acontecementos da terceira película dende a perspectiva de Marty. Por suposto, esta é unha historia que implica viaxar no tempo, así que, ¿quen sabe onde vai rematar? Estamos traballando con Bob Gale para asegurar de que estamos entregando unha experiencia auténtica. Haberá numerosos elementos recoñecibles, por suposto, o centro da cidade de Hill Valley, a torre do reloxo, o DeLorean, o laboratorio de Doc, e algunhas cousas máis. E poderédelas ver dun xeito que nunca experimentariades antes».

Aínda que tanto Doc coma Marty protagonizarán esta nova aventura, o único personaxe controlable será Marty McFly, e no xogo tomará un papel relevante a recollida de obxectos e a solución de puzzles (incluso será posible a combinación de obxectos para dar lugar a novos trebellos).

Edificio de Oficinas da Zona Franca de Vigo.
Área Portuaria de Bouzas s/n, VIGO

“Convertirás tu salón en el nuevo santuario del ocio digital”

INTERNET EN TU TV POR SÓLO 149 €

Acceso a contenidos de internet | Videoclub Online | Navegador web
Media Player 1080P | TDT HD | Timeshift y PVR | Conexión a dispositivos externos
Haz de tu casa el templo de la conectividad. Bienvenido a la blu:religion

welcome to the blu:religion

BLU:SENS

www.blusens.com | www.theblureligion.com