REVISTA DE CIENCIA E TECNOLOXÍA DE GALICIA

Código Cero

www.codigocero.com

Nº89 | Ano 2010

Un ano de éxitos galegos

Os ghits desa cousa chamada Rede

BANDA LARGA E OUTRAS HISTORIAS

A Xunta quere Rede para todas/os

TENDAS EN LIÑA E NOVAS APLICACIÓNS

O noso sector TIC pisa o acelerador

GADGETS, PARA QUE VOS QUERO?

Repasamos a vaga de trebellos de 2010

AS CONSOLAS, UN MUNDO: Os videoxogos que mellor nos acaeron

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 89
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 reproducción, 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...

Curioso que con cada novo ano toque ollar cara o que deixamos atrás. Porén, isto da novas tecnoloxías da información tampouco se diferenza tanto das restantes expresións humanas, polo que ter en conta o que fixemos onte tamén é unha forma de preparar o terreo da innovación. A fin de contas, non se innova da nada. Esta revista que vostede lectora/or ten entre as mans, con tódolos seus defectos, ben pode que teña capacidade para animalo a emprender algún que outro proxecto. Para comezar, verá vostede que nisto da innovación non está soa/só, e que hai máis tolas/os coma vostede. O noso percorrido deste nº 89 da nosa serie abrangue unha chea de eidos: o público galego (o que fixo a Xunta), o empresarial galego (o que fixeron as nosas firmas do sector TIC) e o internacional. A maiores, metémonos de cheo nunha serie de enleadas que nos gustan e que sabemos que teñen especial pegada entre os lectores de tódalas idades: os gadgets e os videoxogos. A idea é deixar o menos posible no tinteiro, aínda que sabemos que isto é imposible. Pero decidimos non complicarnos a vida, e apostar subxectivamente polo que mellor nos entrou polo ollo, sobre todo na innovación privada. E como case sempre dimos especial importancia a aquilo que foi directo ao noso corazonciño de galegos e galegas, o que moveu o noso orgullo de ser tamén factoría de coñecemento e benestar, coma nun anuncio dunha coñecida marca de supermercados de aquí, pero en plan tecnolóxico, que tamén se pode.

O humor de Henrique Neira

SUMARIO 89

NOVAS

4 Resumo de actualidade de comercio electrónico, innovación web e de empresas relacionadas coas novas tecnoloxías da información

ESPECIAL INNOVACIÓN 2010 DO GOBERNO GALEGO

7 Facemos un percorrido polas iniciativas máis salientables xurdidas do Executivo galego ao longo do ano que estamos a deixar atrás no eido das novas tecnoloxías

ESPECIAL INNOVACIÓN EMPRESARIAL GALEGA

11 Damos conta do máis destacado, ao noxo xuízo, do que deu de si a inventiva privada en materia de desenvolvemento de webs, redes, ferramentas e servizos en liña

INEO

20 A asociación galega informa de diferentes achados TIC xurdidos dende as empresas integrantes ao longo de 2010

ESPECIAL INNOVACIÓN NO MUNDO

22 O noso redactor Marcus Fernández trázanos un percorrido polas grandes novidades TIC que trouxo 2010 a nivel internacional

GADGETS

25 Botámoslle unha ollada aos trebellos que máis nos chamaron a atención en 2010

XOGOS

28 Repasamos o máis salientable destes doce meses que deixamos atrás en materia de videoxogos e consolas

Aberto o prazo para solicitar as axudas de equipamento informático do IGAPE

O Instituto Galego de Promoción Económica (IGAPE) abriu o prazo de solicitudes para subvencións na mellora dos equipamentos tecnolóxico-dixitais das pequenas e medianas empresas galegas. O eido de actividade susceptible de recibir apoios de financiamento abrangue melloras do máis variado, todas elas relacionadas co acceso e o manexo da información, tanto no que se refire a hardware, equipos de acceso ás redes e mesmo mobiliario específico como no que atinxe ao miolo destas infraestruturas: o software. O importe de axuda para os proxectos parte dunha base de 30.000 euros pudendo chegar até os 200.000 euros.

O prazo de execución destas iniciativas remata o 30 de setembro de 2011, e o prazo de presentación faino o 31 de xaneiro deste mesmo mes. Segundo indica o Instituto galego, poderanse cubrir e obter os formularios mediante aplicación informática até as 14.00 horas da devandita xornada de remate do prazo de presentación. Entre os sectores incentivables tecnoloxicamente nesta partida de axudas do IGAPE figuran actividades empresariais do máis variado: dende a construción ás actividades artísticas, pasando polo comercio, o transporte, a hostalería, os servizos sociais ou as comunicacións. Polo que respecta á contía das axudas, cubrirán un mínimo do 15% e un máximo de axuda do 40% sobre os gastos subvencionables.

O CNTG acollerá até abril cursos formativos sobre tecnoloxía de Microsoft

A firma galega Krasis vén de informar dunha nova achega formativa e divulgativa na nosa terra sobre as tecnoloxías que abrollan de Microsoft. O programa de actividades, a terceira edición, desenvolverase no Centro de Novas Tecnoloxías de Galicia, o CNTG, emprazado no barrio de Conxo en Santiago de Compostela. Máis polo miúdo, trátase dunha serie de cursos oficiais en plataformas e ferramentas da dita multinacional e que contan co recoñecemento da Dirección Xeral de Formación e Colocación da Consellería de Traballo.

Pola súa parte, o CNTG fixo público xa o calendario das vindeiras probas de selección para as devanditas accións formativas, rematando o prazo de inscrición o vindeiro 3 de xaneiro. As probas de acceso desenvolveranse o 11 do mesmo mes nas aulas do CNTG. Krasis, que conta co aval da propia Microsoft no eido da ensinanza, celebrará até o mes de abril de 2011 un máis que completo programa de actividades sobre as tecnoloxías Microsoft Sharepoint, ASP.NET, Project e SQL Server 2008.

Bing Maps aposta polos topónimos galegos deturpados nos seus servizos de mapas

Se o Goberno central, suposto garante da diversidade do Estado, non nos protexe nos topónimos deturpados, e ás veces nin tan sequera o galego, vano facer as empresas? Se así fose, non serían precisos moitos departamentos públicos ligados á cultura, e dende logo que chamaría atención ver camións de transporte de mercancías que puxeran "Pobra do Caramiñal", "Vila de Cruces" ou "A Coruña" no canto de xa sabemos que. O caso é que a deturpación, tal e como se sinalou na Rede na recta final de 2010, provén ás veces de quen se gaba do contrario: de respectar as identidades e as linguas. Por exemplo Microsoft, a multinacional de Windows, que leva anos traballando por achegar ferramentas súas na nosa lingua e que logo baixa a garda en servizos como Bing Maps, web cartográfica á que lle falta un bo treito para acadar fiabilidade, xa que deixa de lado a versión oficial dos topónimos galegos, recoñecidos pola lei, para meterse de cheo na eterna focha de "Mellid", por poñer un exemplo.

Este erro, probablemente herdado de anos e máis anos de prácticas cartográficas ligadas ao poder estatal e/ou militar, xeralmente pouco dado a respectar a cultura dos pobos que abrangue, esténdese tamén a casos como "El Ferrol" (e menos mal que non lle puxeron o de "De El Caudillo"), "Villalba", "Orol" ou "San Saturnino", entre outros moitos.

Entre a listaxe de despropósitos chama a atención algún que dende logo costa recoñecer e para os que probablemente non haxa en todo o país un só defensor, como é o caso de "El Valle del Oro", un lugar situado en Lugo que poderíamos identificar con Valadouro e que nos serve para facernos unha idea da falta de tino destes e outros mapas, ben pouco útiles dende logo se queremos ir de viaxe e establecer contacto coa xente de lugar. Dito doutro xeito: non temos ningunha necesidade de quedar de parvos preguntándolle a un veciño de Valadouro se coñece por onde se va a "El Valle del Oro". A Rede avanzou, o coñecemento supostamente tamén, e xa non terían porqué darse estas imprecisións. O mesmo podemos dicir de "La Teijeira". Quen, no seu xuízo san, tería azos de falar deste xeito no propio núcleo da Teixeira? Para máis información sobre esta nova achega de topónimos erróneos e a traxectoria plural da empresa que os promove, cómpre botarlle un ollo a Xornal.com e á completa reportaxe que ofrece ao respecto.

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

A Oficina de Software Libre da USC, que constantemente está a levar a cabo iniciativas que integren o uso normalizado das TIC 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 este martes 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.

A Fundación Caixa Galicia celebra o seu primeiro aniversario en Facebook cun concurso TIC

Cando unha empresa que non é estritamente dixital celebra a súa presenza nas novas tendencias do dixital, isto quere dicir (como mínimo) que terá actividade na Internet 2.0 para un rato longo. Así nolo confirmou a traxectoria de Caixa Galicia antes da fusión e así nolo fai saber a firma resultante con actividades como os premios convocados con motivo do primeiro aniversario da Fundación Caixa Galicia na rede social Facebook. O certame, no que poderá participar calquera persoa con tal de ser maior de dezaoito anos, pon en xogo unha serie de premios tecnolóxicos a ter en conta, entre os que se inclúe un iPad, unha consola portátil Nintendo ou un netbook.

A clave para participar consiste en achegarlle á Fundación as imaxes ou vídeos que teñamos feito sobre as actividades que a institución organizou ao longo do ano de vida do espazo propio de seu en Facebook (http://www.facebook.com/pages/Fundacion-Caixa-Galicia/297875680231).

O certame, que mantén o prazo aberto para a presentación de obras até o 24 de xaneiro, servirá entre outras cousas para elaborar un muro colectivo de creacións arredor da vida cultural galega. A idea de todo

isto é tirar partido do potencial informativo dos máis de 6.000 usuarios do espazo 2.0 da Fundación, amais do que provén de visitantes externos e novos visitantes. Así explica a propia entidade as pautas básicas para concorrer neste concurso: "Poderase facer a reportaxe dunha exposición, un concerto, a presentación dun libro…, ou tamén a combinación dalgunha destas actividades, sempre e cando, como xa comentamos, sexan actividades nosas e entren dentro do período indicado no parágrafo anterior; a reportaxe deberédela colgar, identificada co título "Reporteiros Fundación Caixa Galicia", no taboleiro do noso Facebook, e terá que ser un traballo orixinal e inédito".

Bos augurios en 2011 para o comercio dixital e o uso de internet móbil

Rematamos un ano, comezamos outro e, coma sempre, irrompen nas nosas vidas todo tipo de predicións sobre o que nos van deparar os doce meses vindeiros, cousa que por outra banda tampouco ten tanto mérito tendo en conta que os telexornais de cada día semellan un calco dos da xornada anterior. Tecnoloxicamente falando hai moitas cousas que entran dentro do previsible, pero outras se cadra non tanto, en boa medida porque o eido TIC é un pouco coma a Terra para os navegantes antigos: vaite ti a saber se non haberá un novo continente entre unha cousa e outra. Leas aparte, hai predicións como a feita por Millward Brown Futures Group na publicación Contagious que teñen o seu aquel, se cadra porque nos dan un pouco a razón, e isto sempre dá moral. Por exemplo: dísenos que as empresas dobrarán esforzos en afianzar a súa presenza en liña e que medrará o comercio dixital (coa axuda da servizos como a realidade aumentada, que suplirá a ausencia física dos produtos desexados).

O estudo, reflectido por Lavidawifi.com, tamén prevé unha apertura da formatos novos da publicidade display (formatos que amolen o menos posible, como o slide-up, que emprega imaxes miúdas para chamarnos a atención e logo espállanse na pantalla), un meirande uso do audiovisual por parte dos anunciantes (facendo fincapé na pegada que teñen os vídeos en liña nos compradores) e un maior número de usuarios de Internet móbil. Asemade, prognostícase que apenas haberá empresas innovadora que non use os servizos de xeolocalización (tirando partido de Facebook Places ou Foursquare) e que en virtude do potencial de Move (Playstation) e Kinect (Xbox) os videoxogos serán o eido evolutivo dixital por excelencia. Amais, as redes sociais como Facebook deixarán de ser plataformas únicas de comunicación para unha chea de usuarios, que caerán por fin na conta de que hai máis portas nas que petar. Por outra banda, medrará a liorta en liña pola privacidade, unha batalla na que seguirán a participar os mesmos de sempre (a industria e os axentes de protección de dereitos), pero que subirá un novo chanzo.

O porto da Pobra do Caramiñal xa dispón de Rede WiFi

Portos de Galicia, o ente público que se encarga de conservar e velar polo bo funcionamento dos portos do noso país (que a día de hoxe suman un total de 128), vén de achegarlle a rede wifi ás instalacións portuarias da Pobra do Caramiñal, coa que dar servizo de Internet a tódalas persoas usuarias de dispositivos electrónicos con capacidade para conectarse á Rede sen fíos.

Trátase dunha acción que a entidade pública leva a cabo no marco da súa aposta por ampliar a oferta de servizos tecnolóxicos nos portos da súa competencia, e que neste momento xa está a funcionar en probas en varios portos galegos.

A rede wifi está aberta nas instalacións portuarias da Pobra de Caramiñal, así como tamén nos portos de Santo Tomé e Tragove, en Cambados e no de Fisterra; porén o presidente de Portos de Galicia xa anunciou a implantación progresiva desta tecnoloxía noutros portos galegos, no marco dun plan tecnolóxico que prevé levar Internet a tódalas áreas da súa competencia.

Deste xeito, a entidade pública complementa o seu Plan de Sistemas, e neste intre está a comprobar a viabilidade e compatibilidade dos sistemas de funcionamento dos equipos para o desenvolvemento dunha rede destas características nos portos da súa competencia. Neste senso foron escollidos, polas súas condicións xeográficas, portos de similares características e dimensións.

O obxectivo da implantación destas redes sen fíos é, segundo informaron dende a entidade, *"o de dinamizar a actividade portuaria que beneficiará ás lonxas, empresas implantadas no porto, distribuidores, armadores, confrarías e usuarios do porto en xeral, entre outros"*.

Nova campaña para a recollida ecolóxica de móbiles nos Campus de Vigo

Que facer cos móbiles que xa non usamos? En caso de botalos nun punto de recollida axeitado (que é o que cómpre facer, en definitiva), servirán para algo ou simplemente serán obxecto dun miúdo número de aproveitamentos? Dende hai uns anos, o Instituto Jane Goodall está a facer esforzos por acadar que os teléfonos de refugallo substitúan a súa utilidade natural, a de ternos axudado a comunicarnos, por outra colectiva, solidaria e medio ambiental. Algo así como o sumun da reciclaxe. Proba disto é Mobilízate pola Selva (movilizateporlaselva.org), iniciativa do dito Instituto que un ano máis chega á nosa terra a través de varios puntos de recollida deste material, incluíndo os Campus de Vigo.

Cómpre ter en conta isto: de levarlle móbiles en desuso a estes colectores, estaremos axudando á conservación dos espazos naturais africanos, hoxe en día en perigo pola busca indiscriminada dun recurso mineral, o coltán, que é un dos ingredientes básicos dos móbiles. Como dixemos, un destes espazos de reciclaxe é a Universidade Vigo cos seus tres campus (Vigo, Ourense e Pontevedra), onde por segundo ano consecutivo a Oficina de Medio Ambiente dispuxo xa os colectores precisos para a recollida de terminais. O obxectivo é ir alén do acadado en 2010, onde non se deron unhas cifras precisamente altas de participación: recolléronse preto de cen aparellos, 56 aparellos en Vigo, 31 en Ourense e 12 en Pontevedra, datos que se esperan mellorar nesta edición na que, amais, ampliouse o tempo que os colectores estarán na Universidade, posto que nesta edición do proxecto serán sete meses, fronte aos catro do pasado curso.

Como se dixo, a finalidade de todo isto ten o seu aquel de paradoxal: botar man de tecnoloxía de refugallo para coidar da natureza. Máis polo miúdo, perséguese tirar partido de certos materiais para colaborar cos programas de conservación levados a cabo en Congo polo Instituto Jane Goodall. Estes programas inclúen campañas de educación, plantacións, proxectos de desenvolvemento sostible e o mantemento do Centro de rescate de chimpancés de Tchimpounga, pertencente ao instituto que leva o nome da primatóloga e conservacionista que foi galardoada co Premio Príncipe de Asturias 2003.

A OMA instalou colectores específicos nos tres campus da Universidade de Vigo. Un na conserxería da Facultade de Ciencias de Ourense e outros dous nos campus de Pontevedra (ata o 31 de xaneiro na conserxería da Facultade de Ciencias da Educación e do Deporte) e Vigo (conserxería da Facultade de Filoloxía e Tradución, tamén ata fin de mes), que irán rotando.

O CPETIG organiza un curso sobre metodoloxías de vangarda na xestión de proxectos

O Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia (CPETIG) vai desenvolver na primeira fin de semana de febreiro unha actividade divulgativa sobre os máis innovadores xeitos de impulsar e levar a bo porto unha iniciativa empresarial. Máis polo miúdo, a actividade (que se celebra en Santiago o sábado 4 e o domingo 5) destinarase á preparación do exame de Project Management Profesional (PMP), un recoñecemento que certificaría a nosa capacidade para empregar os métodos desta liña de traballo, a xuízo do CPETIG a máis estendida no mundo na dirección de proxectos. O obradoiro encamíñase a favorecer a formación dos nosos profesionais e estudantes de informática dos tres campus galegos, aos que se lles ofrecerán importantes descontos na matrícula (ao igual cós colexiados do CPETIG). A actividade formativa será dirixida polo coordinador de proxectos de banca na Dirección Xeral de Outsourcing de Tecnocom, PMP e EMBA, Carlos G. Jardón.

O ciclo formativo desenvolverase no Gran Hotel Santiago (Avenida Mestre Mateo 27) e para o mellor aproveitamento do mesmo *"será necesario que os participantes teñan lido previamente a guía do PMBok"*, informa o Colexio, que tamén lles recomenda aos participantes no curso que leven un computador portátil *"co fin de poder realizar as prácticas que leva parellas a actividade"*.

O prazo para a inscrición remata o vindeiro 24 de xaneiro e o número de prazas dispoñibles é de 20. Para máis información sobre os documentos que se esixen para formalizar a matrícula, os prezos e o programa de actividades, cómpre visitar a web do CPETIG (www.cpetig.org).

Banda larga, TDT, aulas dixitais... **e outras historias**

Escolmamos o máis salientable da innovación TIC posta en marcha dende o ámbito público galego

Plan de Banda Larga

Sen dúbida unha das novas do ano en materia de innovación galega foi a presentación do Plan de Banda Larga 2010-2013 por parte do Goberno galego.

Foi presentado en Lugo en febreiro do ano que vimos de deixar atrás polo presidente da Xunta, Alberto Núñez Feijoo, e supuxo un investimento de 232 millóns de euros para achegar o acceso a internet «ao 100% dos galegos», de xeito que o 94% da poboación podería ter acceso de banda larga de calidade a través de tecnoloxía ordinarias, mentres que para o 6% restante debería optarse por servizos vía satélite (entre outras tecnoloxías alternativas).

Entre as liñas de actuación deste plan destacan, en primeiro lugar, as actuacións que contribuirán á vertebración territorial, como o despregamento de redes fixas que achegará a banda larga a máis de 170 núcleos de máis de 100 habitantes e parques empresariais e polígonos industriais con deficiencia de cobertura, o que supón arredor de 100.000 persoas; a extensión de redes sen fíos a preto de 9.000 núcleos que non se cubran coas actuacións anteriores e que equivalen a máis de 400.000 habitantes; e a potenciación do operador público Retegal que permitirá reducir custes e acelerar o despregamento da banda larga.

Outra liña de actuación é a universalización do servizo que dotará de cobertura a outras 143.000 persoas que vivan en zonas que pola súa dispersión ou xeolocalización non foran incluídas nas actuacións anteriores. Finalmente, o desenvolvemento de infraestruturas completarase coas de redes de nova xeración que alcanzan velocidades de ata 100 Mbps.

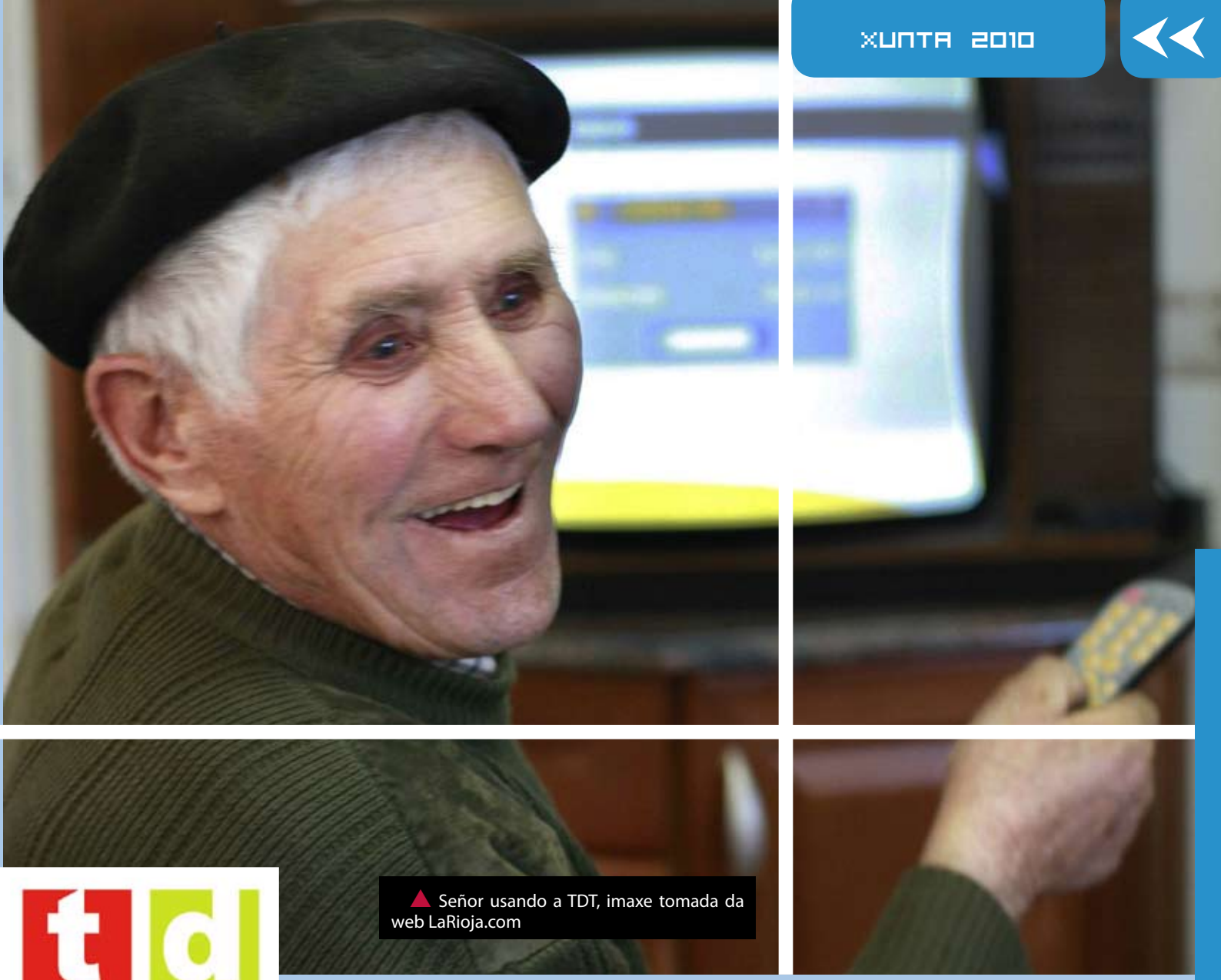
O denominador común de todas estas actuacións é a prestación dun servizo de banda larga de calidade, con velocidades de acceso superiores a 2 Mbps, podendo chegar a 100 Mbps no caso de redes de nova xeración.

Factura electrónica

En xeral as empresas galegas fixeron considerables esforzos por integrar as novas tecnoloxías aos seus contornos de traballo e neste senso, unha aplicación da que botaron man de forma xeneralizada foi a factura electrónica.

Entidades como a Tecnopole, Ineo, Fundetec ou a cámara de comercio levaron a cabo xornadas informativas e formativas sobre o uso desta ferramenta, que entre outras cousas facilita os pagamentos e os trámites entre empresas e entre estas e a administración.

Neste senso, o sistema de facturación electrónica da Xunta foi premiado polo Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia durante a celebración da II Noite da Enxeñaría en Informática , precisamente por adiantarse 2 anos á obriga legal de pagar como máximo en 45 días, e na actualidade xa están a tramitar de xeito electrónico o 14,1% das facturas, merando esta proporción continuamente, chegando ao 22,7% das facturas do mes de xuño.



▲ Señor usando a TDT, imaxe tomada da web LaRioja.com

TDT

E como non, o despregue da Televisión Dixital Terrestre foi outra das iniciativas estrela levadas a cabo pola Xunta. Paseniño, esta tecnoloxía foi chegando aos fogares galegos, ata completar a derradeira fase do peche analóxico, acadando o 100 por cento de cobertura en toda a comunidade no pasado mes de abril, segundo datos da Secretaría Xeral de Medios, departamento encargado destes traballos.

Tanto a nivel nacional como autonómico e incluso local, as administracións fixeron un esforzo considerable por informar sobre as vantaxes desta tecnoloxía e non houbo maior problema para que finalmente todos nos adaptaramos á mesma.

Unha web que nos axudou moito a estar ao día e mantenos informados sobre as especificacións técnicas da TDT no noso país foi tdtgalicia.es, así como o teléfono de información á cidadanía posta en marcha pola Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual ao que a xente acudía para resolver as súas dúbidas no tocante a esta tecnoloxía.

▲ Alfonso Cabaleiro, o Secretario Xeral de Comunicación Audiovisual, presentando os pasos a seguir en Compostela

Educación

Tamén houbo novidades (e moitas) no tocante a educación no noso país. Grazas ao Proxecto ABALAR, activo dende a tempada verán-outono do ano pasado, a partir do vindeiro curso escolar 2010-2011, arredor de 14.500 alumnos e alumnas de educación primaria e secundaria obrigatoria do noso país poderán mellorar as súas competencias dixitais e manexo de Internet.

Esta iniciativa do Goberno galego que persegue un cambio no actual modelo de ensino-aprendizaxe, levará a cabo a conversión dos colexios e institutos en Centros Educativos Dixitais (CED), a fin de mellorar a súa eficiencia, eficacia e modernización.

Trátase de un dos programas *"máis ambiciosos do Goberno galego nesta lexislatura",* e propón a integración plena das TIC na práctica educativa en Galicia.

Ademais do subministro de material tecnolóxico nas aulas, ABALAR tamén prevé a formación dos membros da comunidade escolar nas novas tecnoloxías, algo necesario para que o proxecto saia adiante con éxito.

O proxecto, que estenderá a súa actuación ata 2013, dotou xa neste primeiro ano de equipamentos e dispositivos informáticos a máis de 700 aulas, distribuídas en máis de 200 instalacións educativas de Galicia. Porén a intención é que as novas tecnoloxías da información e a comunicación cheguen a máis de 1000 centros educativos e a 87.000 alumnos e alumnas o antes posible, a poder ser nesta lexislatura.

Sanidade

Tamén a comezos de ano, se deron a coñecer as axudas sanitarias en liña, e con elas, a chegada da e-receita para toda a poboación.

Xa en Maio, máis de 1,8 millóns de galegos e galegas, que representan o 66,3 por cento da poboación total do país, beneficiábanse das vantaxes da e-receita, a receita electrónica que permite, entre outras cousas, mellorar a prescrición dos doentes, integrar a información sobre os medicamentos que consumen para mellorar o proceso asistencial, facer partícipe no tratamento ao farmacéutico ou farmacéutica e avaliar a dispensa e prescrición en liña, unha vantaxe que aforra en tempo e desprazamentos tanto aos doentes como ao persoal sanitario, ao tempo que axuda a coidar o medio ambiente grazas ao descenso do consumo de papel e tinta.

O Servizo Galego de Saúde e a Consellaría de Sanidade afondaron así na súa aposta por situar ao doente como "eixe do sistema", ofrecéndolle unha resposta asistencial axeitada en tempo e forma, e diminuíndo os trámites e a burocracia.

E de feito, segundo informan os ditos departamentos, Galicia é unha das comunidades punteiras do Estado na aplicación das TIC á sanidade e agardase que no 2011 chegue a receita electrónica a o cen por cento da poboación.

Xustiza

A comezos de ano, a Xunta fixo un repaso do seu traballo en materia de informatización da xustiza e dou en comezar a traballar na plena dixitalización da mesma. Neste senso, presentou o primeiro Plan de Sistemas TIC da Administración de Xustiza en Galicia: Senda 2014, que busca dar solución as actuais dificultades coas que se atopan os profesionais do eido xudicial no uso das novas tecnoloxías e, ao mesmo tempo, dar resposta ás necesidades que establece a Nova Oficina Xudicial. Cun orzamento de 34 millóns de euros en catro anos, o Plan Senda 2014 establece, por primeira vez, un conxunto de medidas para implantar de xeito efectivo as novas tecnoloxías na Xustiza do noso país.

O Plan, elaborado pola Xunta en colaboración con máis de 80 profesionais dos distintos ámbitos xudiciais, fixa seis liñas de actuación para avanzar na consolidación das TIC como elemento cotiá na actividade xudicial. A finalidade do plan é acadar unha Administración de Xustiza máis eficaz completando o proceso de informatización total. O obxectivo é acadar unha xustiza máis áxil, máis próxima e máis segura.

Ano Santo

A promoción do Xacobeo xa levaba moitos anos aproveitando a web, porén cambiou de feitura coa celebración deste Ano Santo, transformándose nun blog no que se recollen consellos ara os peregrinos, información sobre o Camiño, unha lección de vídeos de YouTube, fluxo de apuntamentos RSS e incluso a posibilidade de acceder aos contidos galego, español e inglés.

Sumándose a esta iniciativa, Industria destinou un mión de euros para proxectos TIC relacionados co Xacobeo 010. Con el, subvencionou a creación de proxectos empresariais innovadores relacionados coas TIC que axudan a promover o Camiño e que, de paso, entre outras usas, colaborasen na dixitalización das ferramentas mpregadas para guiar aos visitantes no seu percorrido a Compostela.

Un ano cheo de innovación galega

▲ Un peregrino achégase a Compstela tras ter consultado a ferramenta de Bluguía para o Camiño

O 2010 foi un ano pródigo en tecnoloxía con denominación de orixe galega

A firma galega SocialWire Labs comercializa redes sociais para a docencia

As redes están ben, pero estarían mellor se a información que ofrecen algúns dos seus servizos fose máis específica e máis directa. Ou sexa: se estes servizos lle desen máis importancia ao gran cá palla. Isto que é aplicable a cousas como Google, onde algunhas buscas son practicamente imposibles (dada a cantidade de lixo que se ofrece), tamén é extensible ao caso de redes sociais como Facebook ou Twitter. A solución a isto pasa por achegar unha alternativa que teña menos ruído. Esta é a opinión do profesor José Carlos López Ardao, membro do Laboratorio de Redes do Departamento de Enxeñaría Telemática da Universidade de Vigo, quen segundo se conta na web da institución galega ten tras de si unha ampla experiencia na aplicación das vantaxes das ditas redes sociais (que as teñen) para a procura dunha comunidade 2.0 educativa. Deste xeito, e ao abeiro deste labor, xurdiu en decembro de 2009 a spin-off SocialWire Labs da man de cinco profesores da ETS de Enxeñeiros de Telecomunicación e un antigo alumno. Ao longo deste breve lapso de tempo (apenas catro meses), a iniciativa xa comezou a dar os seus froitos, establecéndose comunicación directa con empresas e diversos colectivos como Tórculo, TVG, Formega, a Asociación Galega de Editores, a Escola de Negocios Caixanova ou a Rede Otri de universidades españolas. O obxectivo, conta na súa web a Universidade, é achegar a universidades, institutos, escolas ou academias unha rede social educativa á medida das súas necesidades e "*que reúna as posibilidades das redes sociais xenéricas coa especificidade do seu uso para a docencia*".

A empresa galega Arteixo Telecom estrea web

Arteixo Telecom remodelou este ano a presenza na Rede (www.arteixotelecom.com), e fíxoo co obxectivo de reforzar a finalidade primeira da mesma: a de establecer comunicación firme, completa e fluída con usuarios, colaboradores e provedores. A nova web, que segundo a empresa galega emprega a tecnoloxía *"máis avanzada para acadar a excelencia en calidade e servizo ao cliente"*, servirá tamén como porta de entrada á plataforma de xestión de proxectos implantada na compañía. Con esta plataforma, engaden fontes da empresa con sede nas Pontes, os clientes de Arteixo Telecom poderán levar a cabo un estreito seguimento, en tempo real e dende calquera recanto do mundo, dos proxectos en marcha. "*Mellorararanse así*", engade a firma, *"a comunicación, a eficacia e os prazos de resposta"*.

A ferramenta en cuestión, por certo, é froito da estratexia seguida por Arteixo Telecom a prol de ofrecer "*os métodos de xestión máis avanzados, e supón un paso máis cara ao obxectivo da excelencia no servizo que pon a disposición dos seus clientes*".

Awardesings.com: nova plataforma para achegarnos o mellor deseño gráfico

A nosa terra segue a envorcarse a si mesma na Rede na procura de novos eidos de actividade e de comunicación distintos ou complementarios aos tradicionais. De procurar xustamente isto, novas voces e xeitos máis universais de dialogar e crear, é do que semella tratar www.awardesings.com, unha canle para a promoción da creatividade gráfica que, segundo nos contaron este ano que deixamos atrás os responsables da súa posta en marcha, busca situar o máis preto posible a deseñadores e clientes. A plataforma funcionaría así: abríndose a internautas de todo o mundo que desexen levar a termo un proxecto de deseño gráfico concreto para que poidan presentalo na devandita web a xeito de concurso e, desta maneira, obter as propostas de creadores de toda a Rede.

Unha vez acadado o devandito punto, o cliente estará en disposición de visualizar os diferentes puntos de vista achegados, habilitando un premio para o deseñador gañador, comprometéndose o equipo da web a asegurar o pago.

"*No caso do cliente, aseguramos a súa satisfacción*", engaden, *"xa que se non recibe 10 propostas de 10 creativos distintos, ou malia tolas recibido opina que hai unha baixa calidade, lle devolveremos o importe íntegro"*.

Este proxecto, sinalan, vai dirixido a favorecer o desenvolvemento do crowdsourcing nos eidos galego e español, tendencia que é algo así como buscar o máximo beneficio para empresas e internautas nos seus proxectos, os primeiros procurando as propostas ideais (de calidade e accesibles dende o punto de vista do custe) no eido colectivo e os segundos tendo maiores posibilidades de que llas merquen.

A web en cuestión abrollou na vila luguesa de Monterroso, máis polo miúdo da man de Javier Martínez Castro e a súa compañía Ulla Publicidad, que previamente xa puxera en marcha iniciativas como www.promo-digitall.com (venda en liña de artigos da publicidade) ou www.bordadopoint.com, especializada en bordados publicitarios.

Dispoñible unha guía interactiva sobre o Camiño para trebellos de Apple

O Monte do Gozo (Santiago) acolleu no verán a presentación dun desenvolvemento galego dirixido a unir dous mundos teoricamente afastados pero na práctica ben compatibles: as ferramentas dixitais e todo o que rodea, cultural, turística e comunicativamente falando, ao Camiño xacobeo. Estamos a falar da iniciativa O Camiño en GPS, aplicación para os aparellos iPhone, iPod e iPad que se pode descargar na tenda de Apple (store.apple.com/es) e que nos permite, entre outras moitas cousas e sempre e cando carretemos algún destes trebellos, levar connosco a tempo completo un guía turístico virtual do Camiño. Esta ferramenta, desenvolvida pola firma viguesa Bluguía (www.bluguia.com), apóiase en tecnoloxía GPS

(posicionamento por satélite), o que permite situar a nosa posición exacta no Camiño e, en virtude diso, saber o que nos ofrece ese punto en materia de cultura, servizos ou turismo, e todo de xeito interactivo.

Trátase, ademais, dun sistema multimedia, apoiado en información textual (xerada en base a un labor exhaustivo de documentación que incluíu o percorrido físico da ruta até en tres ocasións) pero tamén en vídeos (1.500 arquivos) e imaxes (100.000 fotografías do itinerario). A ferramenta ofrécese polo de agora en galego, castelán e inglés (a idea é deixala aberta para a incorporación de máis recursos e servizos).

Blu:sens lanza a súa solución para achegar a Internet ao televisor

Blu:sens, a multinacional tecnolóxica galega, presentou a finais de 2010 o web:tv (www.blusensinteractive.com/marketing/blureligion/), o seu novo dispositivo de Fogar Conectado que leva internet á túa televisión. O web:tv é tamén un avanzado reprodutor multimedia de alta definición que pode conectarse por rede ao noso ordenador, discos duros USB, routers, etc… e máis reproducir múltiples formatos de vídeo, música e fotos. Incorpora un sintonizador TDT HD e conta con funcións avanzadas de timeshift e gravación de vídeo. Amais de todo isto, inclúe acceso ao videoclub en liña de Blu:sens TV, navegador web e aplicacións externas.

Cunhas dimensións super compactas (12 x 10 x 4 centímetros) web:tv transforma o televisor nun dispositivo de altas prestacións cun manexo sinxelo a través do mando a distancia incorporado, no que abondan 8 botóns para manexar todos os menús do trebello.

Como dispositivo de Fogar Conectado, o web:tv ten ligazóns directas coa rede doméstica (a través de tecnoloxías Wi-Fi, Ethernet ou PLC, esta última a través da rede eléctrica), a dispositivos USB e á Internet; e incorpora 2 portos USB para conectar discos duros externos USB cos que reproducir vídeo, música e fotografías ou gravar programas da TDT.

O novo dispositivo de Blu:sens céntranse na web para integrar aplicacións externas e acceder a contidos, videoclubs online ou televisións por internet, incluíndo Blu:sens TV, gozando tamén de acceso directo á filmoteca en liña de Blu:sens, no que só é preciso o mando a distancia para alugar as nosas películas preferidas e velas directamente dende a web en streaming.

Tamén proporciona acceso a miles de canles de televisión por Internet que emiten en aberto, e adicionalmente incorpora un navegador web para acceder directamente ás nosas páxinas de web preferidas.

O Blu:sens web:tv complétase cun sintonizador de TDT de alta definición (para acceder á última tecnoloxía e aos contidos máis avanzados da televisión dixital terrestre) e co soporte de aplicacións externas (pequenos programas en liña que melloran a experiencia de usuario e aumentan as posibilidades do web:tv).

A USC rexistra un sistema que mide a reputación das marcas na Rede

O grupo de investigación Novos Medios da Facultade de Ciencias da Comunicación de Santiago traballou este pasado verán nun sistema de medición de marcas na Rede, que vén de rexistrar e que bautizou como Nostracker. Esta ferramenta é quen de analizar a reputación en Internet de marcas, empresas, persoas e incluso temas e, asemade, permite seguir de xeito automático a información que xeran blogs, redes sociais e todo tipo de medios dixitais na Rede. As aplicacións de Nostracker, que xa se empregan de maneira efectiva sobre 10.000 blogs galegos, un cento de medios dixitais e un milleiro de grupos en Twitter, permiten procesar, xestionar e seguir as conversas e informacións xeradas nos medios dixitais, para, dalgunha maneira, tratar de marcar o grao de popularidade dos temas de xeito automático.

O sistema, que se centra sobre todo nos eidos locais e micromedios, fai unha análise e un seguimento da reputación de marcas, temas, personalidades e fluxos de opinión na Rede a partir da identificación da información xerada polos usuarios. Logo, establece e clasifica a diferenciación entre comentarios e informacións positivas e negativas, ademais de definir cada un dos actores e temas relacionados coas comunicacións. En función da notoriedade, popularidade e relevancia, a ferramenta establece un ranking de "*reputación*" en Internet.

▼ O trebello, entre outras cousas, permite acceder á Rede dende o televisor, usando o mando a distancia tradicional

En desenvolvemento unha ferramenta galega para competir con Google

A revista de setembro do operador R ofreceu un interesante achegamento á innovación tecnolóxico-dixital galega do noso tempo. Máis en detalle, tratouse dun repaso pola que a xuízo da publicación é unha das ferramentas máis ambiciosas da tempada, tanto a nivel galego como internacional. Estamos a falar de Classora (www.classora.com), buscador chamado a competir con Google, informan os seus creadores, por moito que semelle unha contenda a priori un tanto desigual. Classora, unha base de coñecemento que comparte características con outras moitas coñecidas, incorpora unha serie de elementos que lle axudan a marcar a diferenza. Por exemplo, é intelixente. De feito, informan os responsables da ferramenta, é quen de entender o significado de todo aquilo ao que dá acubillo. A iniciativa, que neste intre atópase en fase de beta pechada, tería potencial para achegar resolucións a todo tipo de pre-

O web:tv de Blu:sens, o produto estrela da tempada, presentado este 2010

guntas ou problemas, por moi complexos que estes sexan. En certa maneira, semella tratarse dun Google con vantaxes de Wikipedia e con capacidade para ir alén da simple exposición de datos, respondendo polo miúdo ás novas tendencias e esixencias da Sociedade do Coñecemento.

Segundo fai saber na entrevista do dito operador galego Iván Gómez, socio fundador de Classora, do que se tratou foi de trasladar ao eido das bases de coñecemento web os métodos e usos da Intelixencia no Negocio (Bussiness Intelligence), unha tendencia-tecnoloxía que por dicilo dalgún xeito complementa e mellora o que de materia gris hai nunha empresa.

A ferramenta, que se dirixe a un público moi amplo (investigadores de toda índole aos que Internet, con toda a información estática e interesada que ofrece, lles saiba a pouco), ten feitura de plataforma colectiva, aberta a comentarios, valoracións e a melloras dos seus usuarios.

Iván Gómez, socido fundador de Classora, nunha imaxe publicada pola revista de R

Classora, dispoñible en inglés e español (agardamos que o galego tamén se inclúa nas previsións), xorde co obxectivo de ser diferente en tódolos ámbitos, mesmo no que sae dela mesma, o coñecemento. A xuízo dos seus creadores, partirá de datos básicos e en aparencia superficial para achegar algo non evidente. Neste senso, din, Classora resolve tres problemas sen relación: a carga, integración e actualización dos datos automática, a compresión da linguaxe natural e representación do coñecemento en múltiples feituras.

A rede social galega Cabozo incorpora o servizo de videoconferencia

A rede social galega Cabozo.com adiantouse este ano a outras curmás súas que a superan en anos e en número de usuarios na Rede e estreou unha nova versión 3.0 á que, entre outras cousas, se lle incorpora o servizo de videoconferencia.

Esta ferramenta, posta a andar por Antonio Mariño e Ánxel Folgueira, chegou aos 3.000 usuarios rexistrados e que mellor maneira de celebralo que presentar a nova versión que permite facer videoconferencias con outros usuarios? Vimos esta nova os meses pasados en Chuza.org, un servizo que tamén estivo este ano de celebración, logo de ter superado a marcha do seu impulsor, Berto Yáñez, e estar de novo en activo grazas aos usuarios.

En concreto, a renovación de Cabozo permite manter videoconferencias con ata catro persoas ao mesmo tempo así como dispor dunha canle propia na que emitir en directo os nosos vídeos para que o resto de usuarios da rede social galega os poidan ver.

Asemade, Cabozo, na súa teima por ofrecerlles aos usuarios e usuarias da súa web as máximas facilidades para interactuar con outras redes sociais e medios galegos, vén de crear o Botón Cabozo, que permite o intercambio de contidos. Para poder empregalo, as persoas interesadas deben descargar a aplicación e incorporala ao seu blog ou web. A aplicación está accesible neste sitio: www.cabozo.com/arquivos/Boton_Cabozo.zip.

Porén, as posibilidades de intercambio de contidos non só quedan nos nosos lindes (virtuais) senón que dende hai aproximadamente un mes, as persoas usuarias de Cabozo.com poden interactuar dende Facebook e Twitter, dúas das redes sociais máis populares a nivel internacional nas que Cabozo ten presenza.

Cabe recordar que Cabozo é a primeira web que porta o selo Código Bravú, que eles mesmos promoven e que ten como obxectivo, segundo afirman, *"converterse nunha iniciativa a través da cal fomentar o desenvolvemento de aplicacións web creadas en Galicia ou para os galegos baixo código propio ademais de destacar e identificar as xa existentes"*.

Coremain: TIC para a práctica educativa

A Consellería de Educación confiou en Coremain para facer realidade un reto educativo nas aulas galegas (o Proxecto ABALAR) que fará posible que os escolares de quinto de Primaria e primeiro da ESO, de centros dependentes da Xunta, poidan traballar en clase con computadores ultraportátiles. Segundo informa a consultora galega, 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 calidade 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. 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, achegando equipos ou sistemas de xestión e apoio. Polo que atinxe aos 15.000 ultraportátiles subministrados para ABALAR, dende a compañía sinalan que entre os seus elementos diferenzadores atópanse 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.

Aplicación galega para reservar taxis mediante o móbil

▲ Exemplo da ferramenta no iPhone

A empresa galega Adiante Ventures (www.adianteventures.com), especializada no desenvolvemento de aplicacións e servizos propios para as plataformas de telefonía de última xeración, presentou este ano unha ferramenta tecnolóxica que permite solicitar taxis comodamente a través do móbil (e non realizando unha chamada, pois xa se dá por suposto que se pode facer, aínda que as tarifas existentes fagan que esta acción sexa actualmente catalogada como "*de luxo*").

Trátase dunha aplicación xenérica que posibilita reservar un taxi en calquera punto do territorio estatal e que cada operadora ou emisora pode adaptar ás súas necesidades, dependendo do que desexe en cada cidade e personalizando as condicións de cada servizo.

As persoas usuarias teñen que descargar a aplicación no seu smartphone segundo a cidade na que queira pedir o taxi e logo debe dar de alta o seu número de teléfono.

Unha vez inscrito, o usuario xa pode acceder ao proceso de reserva e empregar o seu emprazamento mediante GPS para establecer o punto de partida, ou ben introducir directamente un enderezo. A aplicación abre entón un mapa para confirmar o punto exacto de recollida e o usuario introduce unha dirección de destino, unha data e unha hora á que quere usar o servizo de taxi.

Con estes datos, a aplicación ofrécelle ao usuario un resumo do servizo desexado, indicando o prezo, a distancia e o tempo aproximado da carreira. O usuario ten entón que aceptar a reserva, que lle será confirmada por SMS.

As vantaxes de empregar esta aplicación, ademais do aforro de tempo e cartos, residen en que non fai falla ter o número de teléfono da operadora local para solicitar un taxi (algo especialmente útil cando se está nunha cidade descoñecida) así como a transparencia do servizo, que sempre proporciona tranquilidade ao usuario.

A USC deseña un buscador de opinións sobre o Camiño

O Grupo de Sistemas Intelixentes da USC, na súa teima por atopar ferramentas que melloren a comunicación en liña dos internautas, facendo especial fincapé na comunidade universitaria e en todo o relacionado coa cidade da súa sede, Compostela, veñen de crear unha aplicación que permite buscar as opinións que teñen os peregrinos respecto das súas experiencias no Camiño de Santiago, deixadas en distintas páxinas web, blogs e redes sociais.

Trátase de O!Search (www.gsi.dec.usc.es/osearch), un buscador vertical enfocado ao dominio do Camiño compostelán para o que se empregaron tecnoloxías propias dos campos de Recuperación da Información e Aprendizaxe Automática.

O obxectivo desta ferramenta, na que traballaron arreo os integrantes deste Grupo da USC, é facilitar a localización de información relevante sobre o Camiño a partir de consultas de texto expresadas polos usuarios dos blogs e a estimación da subxectividade e polaridade das opinións vertidas. Deste xeito, os usuarios da aplicación poderán realizar escollas que ofrezan unha visión dos peregrinos sobre distintos aspectos do seu percorrido, como o estado de determinados aloxamentos, a calidade e prezo dun determinado local gastronómico ou a pertinencia de visitar un monumento en particular.

Ayco presentou o seu sistema de xeolocalización de persoas en tempo real

Vodafone elixiu este ano á empresa tecnolóxica Ayco (www.ayco.net), con sede en Vigo, como representante do sector TIC da nosa terra na feira MOVE 2010 que se celebrou en novembro en Madrid. Segundo informa a dita firma galega, o privilexio de participar nesta xuntanza foi dupla: por unha banda tivo ocasión de establecer contactos cos máis de 3.000 empresarios e profesionais que está previsto se dean cita no evento, e pola outra puído estreitar ligazóns co selecto grupo de partners elixidos por Vodafone para presentar as súas últimas novidades no eido das telecomunicacións.

No caso concreto de Ayco, sinalar que fixo públicas dúas innovadoras aplicacións. A primeira delas é BDLocaliza, un sistema de xeolocalización de persoas en tempo real deseñado para o novo Samsung Galaxy Tab, tablet desenvolvido pola firma surcoreana para competir co iPad de Apple.

BDLocaliza, desenvolvido integramente por Ayco nas súas oficinas de Vigo, é segundo informa a empresa galega a primeira aplicación das súas características deseñada para o sistema operativo Android 2.2 do novo Samsung Galaxy Tab. A aplicación desenvolvida por Ayco tira proveito da tecnoloxía GPS do novo tablet de Samsung para achegar servizos de xeolocalización en tempo real de persoas, *"algo que xa amosou a súa eficacia á hora de optimizar procesos e xestionar de maneira eficiente os recursos dunha organización"*, indican os responsables de Ayco.

Polo que atinxe á segunda gran novidade que Ayco presentou en MOVE 2010, dicir que se trata do sistema CHECK POINT de control de actividade e de presenza. Esta aplicación permite a calquera organización dispor, de maneira inmediata, de información sobre a situación e a duración da actividade realizada polos usuarios que se atopan fóra do centro laboral.

Audicon presenta unha plataforma na nube para mellorar a produtividade

Santiago acolleu este ano 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 Cor-

porativo 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.

▲ **Páxina web de PLASAE**

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.

Autentificación de chamadas baseada no DNIe

Baixo o nome de SecVoID, a empresa galega Quobis Networks (www.quobis.com), 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

Pablo Gutiérrez e os seus socios, Alexandro Pereiro e Marcial Rodríguez (co centro de operacións na Tecnópole de Ourense) saíron ao mercado este ano 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"*.

▲ **O equipo de Ninktec**

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 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.

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, presentaron o ano que deixamos atrás 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.

▲ Esta ferramenta permite obter información sobre o tempo nos nosos dispositivos Apple

Sistema intelixente de recarga de vehículos eléctricos

No pasado mes de maio falamos das electroliñeiras, e a todos nos fixo graza o feito de conectar os nosos vehículos á corrente eléctrica para que estes funcionasen. Foi unha novidade no noso país e xa comeza a ser unha actividade tan normal para algunhas persoas como o pode ser almorzar ao erguerse da cama.

A empresa galega BlueMobility Systems S.L, con sede en Vigo foi a precursora da primeira Rede Intelixente de Recarga de Vehículos Eléctricos desenvolvida en España seguindo a estrutura de Redes Locais, no tocante do sistema máis estendido de puntos de recarga independentes.

Mapas para compartir

A empresa galega SIXTEMA, con sede en Santiago, desenvolveu este ano unha rede social para compartir cartografía, que só no seu primeiro mes de funcionamento congregou a máis de 400 usuarios. ikiMap (ikimap.com), que así se chama a ferramenta, achegaba como novidade a posibilidade de crear os mapas que se desexen coa información dispoñible, o que resulta de grande utilidade para todos os afeccionados e profesionais da cartografía e para calquera usuario en xeral.

▲ **O equipo responsable de Galegolab nunha imaxe de A Nosa Terra**

GalegoLab, plataforma que dá voz a quen teña ideas para promover a lingua

Galegolab.org, nova proposta en liña a prol da nosa lingua posta en marcha no ano que deixamos atrás, parte da seguinte realidade: a existencia dunha manchea de galegas e galegos que teñen en mente unha idea para promover o seu idioma e que por un pequeno detalle, sexa cal sexa, non se animan a darlle a forma. Pois ben, GalegoLab vai dereitiño a rematar con ese pequeno detalle. Poñamos por exemplo a música nos ximnasios, espazos cada vez máis frecuentados e onde, polas razóns que sexan, rara vez se pincha algo mellor que 40 Latino. Alguén pensou en promover alí a música galega e, deste xeito, animar o progresivo queime de calorías e contribuír a normalizar aquela? Pois GalegoLab xurdiu para iso. De feito, xa hai quen propuxo na web unha idea coma a devandita, tal e como se puído ver os meses pasados pa propia páxina.

Co obxectivo de afondar nestas e outras funcións, os creadores da plataforma (xente moi variada da cultura, a comunicación, a informática ou as artes, todas/os unidas/os polo nexo común do seu amor ao galego), convocaron en xuño, no Hotel Virxe da Cerca, un encontro cos medios. Na cita, Antón Reixa e María Yáñez (dous dos promotores da plataforma) fixeron fincapé no potencial de GalegoLab para reunir as ideas e recursos que están a abrollar arestora a prol do promoción da nosa lingua e a nosa cultura.

En parte xogo, en parte cousa seria, a páxina pretende ser a forza que impulse as ideas a convertérense en iniciativas reais. Para logralo, convídase á comunidade internauta galega a participar de moi diverso xeito: ben directamente, achegando propostas para lanzar a nosa cultura, ben indirectamente, votando as que existen, falando do proxecto ou animando a outras e outros a implicárense. Asemade, existe a opción de facérmonos socios, enchendo un formulario habilitado na páxina web. Amais disto, cómpre salientar a posibilidade real de vota-las ideas que vaian xermolando, ideas que terán máis opcións de saír adiante cantos máis apoios recaden.

Así definiu Antón Reixa o espírito que alenta GalegoLab: "*Partimos da base de que todas e todos estamos orgullos de ter unha lingua propia, de que é un luxo tela, de que está ben ser galegofalante pero que tamén é bo ser neofalante ou non ser galegofalante pero amar á lingua. Non nos preguntedes polo galego no ensino. Estamos separados do que sería a política da Xunta por sexo e por afecto. Amamos ao galego e iso é que nos diferenza desta política. Sentímonos parte da coraxe civil galega de todos os colectivos que loitan pola lingua e poñémonos a disposición deles*".

Bota a camiñar Meubook

O Centro Social Caixanova de Santiago (recentemente aberto na praza de Cervantes) acolleu o pasado mes de maio a presentación da plataforma dixital galega Meubook (www.meubook.com). O encontro serviu para afondar nas funcionalidades e vantaxes desta nova plataforma de contidos dixitais, que se centra basicamente en achegar unha nova canle para a venda e difusión de libros e, tamén, para a promoción da cultura mesma.

▲ **Pantalla de benvida de Redelibros**

Máis polo miúdo, e segundo informan os seus responsables, xorde coa finalidade de *"pór en valor os seus contidos clientes, operador de contidos dixitais e provedor de novos servizos de impresión"*.

Deste xeito, e tal e como se puído deducir da presenza na presentación de libreiros, profesionais da impresión, editores e promotores web, Meubook abranguería os diferentes elos da cadea de valor do libro, dende a edición á promoción e venda en liña, pasando pola impresión e a difusión tradicional.

Así, Meubook.com supón a posta en xogo dun aloxamento web para clientes e unha libraría virtual, amais de ferramentas para a consulta e a descarga de arquivos, distribución de libro electrónico, etc. Detrás deste proxecto atópase un máis que completo número de empresas do sector, varias delas formando parte do Clúster do Produto Gráfico e do Libro Galego. O desenvolvemento técnico do proxecto é obra do Laboratorio de Redes da Universidade de Vigo e o Centro Tecnolóxico de Telecomunicacións de Galicia.

Redelibros: rede social galega do libro

No mes de novembro, a taberna-obradoiro Detrás do Marco de Vigo deu acollida á presentación da rede social galega do libro, redelibros.com, unha ferramenta en liña creada no noso país na que os seareiros á lectura atoparán outros internautas cos mesmos gustos e afeccións ca eles e cos que poderán intercambiar opinións, experiencias, lecturas, intereses. Redelibros é unha rede social galega cunha peculiar característica: foi deseñada para crear en Internet un espazo cultural común, construído para dar acollida a todo o universo do libro no noso país.

Esta plataforma cultural ten como obxectivo pois, reunir a escritores, editores, libreiros, bibliotecarios e sobre todo lectores nun mesmo espazo virtual, onde o único que importa é o amor pola literatura que comparten todos eles.

Atopar outros lectores cos nosos mesmos gustos, buscar información sobre as nosas vindeiras lecturas, deixar comentarios sobre o que temos lido, recomendar libros, crear as nosas propias bibliotecas virtuais, estar ao día de todo canto acontece no mundo do libro, asistir a relatorios de escritores... son entre outras, as actividades que nos permite realizar esta plataforma en liña, coa comodidade de non ter que saír das nosas casas para atopar lecturas de calidade.

2010: o ano en que vimos nacer a Toupa.net

Toupa.net, a tenda en liña da compañía luguesa Lonxa Cultural que botou a andar na Rede baixo o lema de cultura para levar, presentouse este ano en Lugo, concretamente na Fundación Cel, como a primeira distribuidora que reúne nunha única plataforma web produtos culturais galegos de todos os ámbitos, que van dende os libros ata a música, pasando polo audiovisual e a banda deseñada.

Sergio Lago, que segundo afirman dende a entidade, *"foi emprendedor do viveiro de empresas por dúas veces, co selo discográfico Falcatruada e coa distribuidora Lonxa Cultural"*, afronta agora este terceiro proxecto innovador, e achegouse ata Lugo para explicar o seu funcionamento e os servizos que presenta, acompañado por Txiki Calvo, xefe de produto e responsable de contidos de Toupa.net.

Atendendo ao lema Cultura para levar, Toupa.net lánzase traballando nas liñas de venda ao cliente final, servizos a pequenas tendas con tarifas especiais para minoristas e servizos a bibliotecas, centros educativos e institucións que requiren fondos que resultan difíciles de atopar xuntos nun único espazo.

Tódalas primicias e lanzamentos teñen xa difusión a través dos espazos propios que ten Toupa.net nas súas redes sociais Twitter e Facebook, así como no blog Toupablog.net e no seu boletín electrónico de novas.

Esta ferramenta en liña, que saíu á Rede cun deseño moi funcional e atractivo para tódolos internautas, conta cun amplo catálogo de cultura para público adulto e infantil e unicamente require do rexistro das persoas usuarias cando estas precisen mercar algún dos seus produtos ou servizos.

Asemade, presenta distintas opcións de pago, con garantías no pedido e na compra, e con prazos de recepción establecidos en función da dispoñibilidade e do tempo de entrega do servizo loxístico; coa posibilidade, ademais, de efectuar devolucións.

▼ Entre outras cousas, Toupa.net permite adquirir por Internet obras que non se atopan nas tendas físicas

Conectividade en marcha

As empresas de Ineo contribúen ao desenvolvemento do sector do transporte pola estrada das TIC

O transporte por estrada, no seu sentido máis amplo, inclúe o transporte de bens, o transporte de persoas (comercial) e o transporte asistencial (ambulancias, policía, garda civil, etc.). Trátase dun sector cunha elevada atomización e unha feble penetración tecnolóxica nas empresas de menor tamaño. Os principais problemas relacionados coa aplicación das TIC ao transporte por estrada son os seguintes: problemas de conectividade, problemas no intercambio electrónico de datos, problemas de seguridade e privacidade nas comunicacións sen fíos, perdas de sinal no sistema de posicionamento GPS e atrancos na transmisión simultánea de datos. Para dar solución estes obstáculos, as empresas TIC de Ineo teñen desenvolvido diferentes solucións adaptadas ás empresas do sector transporte.

Inteco Ingenieria Avanzada desenvolveu unha plataforma de cálculo de rutas para transporte urbano que xa foi instalada na empresa de transporte urbano de Vigo. SIRA é o nome desta aplicación web que facilita ao usuario final do transporte urbano a optimización dos seus desprazamentos pola cidade calculando as mellores rutas para chegar a un destino mediante un sinxelo buscador. Unha das grandes vantaxes de SIRA é a posibilidade de calcular itinerarios en función da hora á que se necesita chegar a un destino. A aplicación pódese integrar na web de calquera empresa adaptándose ás características da súa páxina corporativa.

Level Telecom é experta no desenvolvemento e implantación de Solucións Tecnolóxicas específicas para o sector transporte. Entre elas, destaca o Sistema de Localización e Xestión de Flotas de SIRVE, que ofrece vantaxosas funcionalidades de axuda á explotación e para a mellora da produtividade: localización en tempo real, xestión

dinámica de recursos, cálculo e configuración de rutas a seguir, auditoria de cumprimento de rutas asignadas, xestión de gastos e revisións asociadas aos vehículos, comunicación cos condutores a través de displays e equipos embarcados, monitorización remota de parámetros críticos a partir de sensores específicos, etc. Ademais, SIRVE permite que as empresas poidan ofrecer información útil aos seus clientes, como a localización do vehículo asociado a unha liña determinada e o tempo que falta que pase por unha parada concreta, ou o emprazamento exacto do vehículo que transporta una determinada mercancía.

Visual Trans é unha solución software para o sector do transporte,

orientada especificamente a transitarios, consignatarios, axentes de aduanas e operadores loxísticos. Máis de 140 clientes en toda España e 2.000 usuarios traballando decote con este software, teñen convertido a Visual Trans nunha referencia no sector do Transporte. Visual Trans, foi desenvolvido polo grupo Visual MS e ofrece unha solución integral a través dos diferentes módulos adaptados ás necesidades específicas de cada cliente.

Imatia Innovation ten colaborado con Consultrans e coa Dirección Xeral de Transportes en proxectos de tacógrafo dixital para a extracción de ficheiros de tacógrafo dixital, lector de tarxetas smartcard en mobilidade ou interpretación e análises de infraccións (tempos de condución e descanso). Tamén ten colaborado coa Garda Civil ou co goberno portugués para a Inspección do tacógrafo en estrada con Tablet PC.

Arteixo Telecom ofrece un amplo abano de produtos e servizos tecnolóxicos para a mellora da competitividade das empresas do sector do transporte. Entre eles destacan os seguintes:

Banda ancha en mobilidade (Re-Visio). Solución capaz de ofrecer conexión a Internet de banda ancha (ata 7,2 Mbps) en medios públicos de transporte como autobuses ou tranvías. Está baseado no router Re-Visio desenvolvido e fabricado pola compañía.

Sistema de xestión de flotas GlobalPosition. Solución de localización e xestión integral de flotas soportada por tecnoloxías de comunicacións móbiles GPRS / 3G e de posicionamiento GPS.

Sistema Tren-Terra e sistema dual GSM-R. Sistemas de radiotelefonía que permite a comunicación de forma permanente entre os maquinistas e o posto de control.

Rail Cover. Solución de gran capacidade e flexibilidade que pode ser configurada para ofrecer aos pasaxeiros do tren servizos de conexión a Internet, información ou lecer, ao tempo que pode empregarse en tele-vixilancia ou para a monitorización dos distintos sistemas do convoi.

▲ Consola dual de radiotelefonía de Arteixo Telecom

Ineo recibiu na recta final de 2010 cinco nova adhesións

A asociación galega Ineo vén de facer reconto do acadado na recta final de 2010 en materia de novas adhesións á entidade, máis en detalle de firmas nosas do sector das novas tecnoloxías e o eido dixital que desexan compartir obxectivos e actividades coa devandita plataforma empresarial con sede na Zona Franca de Vigo. Neste senso, e tal e como fai saber Ineo na súa web (**www.ineo.org**), o proceso de medre foi especialmente activo no período que vai de outubro a decembro de 2010, posto que se rexistraron cinco novas altas: as de Megasistemas, Nova Animedia Consultores, Intecto Enxeñaría, Meubook e máis Formaten.

Polo que respecta a Megasistemas (**www.megasistemas.es**), dicir que se trata dunha firma especializada no deseño, venda, instalación e mantemento de software para a planificación e xestión de recursos empresariais. Con sede en Vigo, ten como principais eidos de traballo os sectores hospitalarios, industrial e portuario. Asemade, encamiña unha boa parte do seu traballo á formación e á dirección de iniciativas informáticas.

Con base de operacións en Culleredo, A Coruña, Nova Animedia Consultores (**www.animediaconsultores.com**) é outra das incorporacións de Ineo. O seu principal ámbito de actividade son os servizos de consultoría, máis en concreto a audiovisual, a ligada ás comunicacións/web e máis a vinculada ao deseño gráfico.

Meubook (**meubook.com**), a nova aposta do noso sector editorial a prol do aproveitamento de tódalas posibilidades da Internet 2.0 en beneficio do libro, entrou tamén a formar parte de Ineo na recta final de 2010. Tal e como temos sinalado nesta revista, Meubook constitúe unha plataforma dixital que centra unha boa parte da súa actividade na venda e difusión de libros e, tamén na promoción da nosa cultura a tódolos niveis.

Polo que atinxe a Inteco Enxeñaría (**www.intecoingenieria.com/gal/home.asp**), dicir que con sede operativa en Vigo dedícase principalmente ao desenvolvemento de software a medida: deseño e posta en marcha de programas informáticos para os sectores industrial, comercial e servizos. Asemade, céntrase tamén na realización de proxectos de enxeñaría civil e instalacións industriais así como o estudo de melloras en procesos produtivos

Formaten (**www.formaten.com**), outra das incorporacións a Ineo, é unha nova compañía viguesa especializada nas plataformas, os sistemas de desenvolvemento e os programas informáticos para todo tipo de actividades: formación, xestión empresarial, etc.

A tecnolox

Achegamos as novidades en materia TIC que se desenvolveron a nivel internacional no pasado ano

Se facemos un repaso tecnolóxico do ano 2010 atopamos que para moitos se limitou ao lanzamento do iPhone 4 e do iPad, á vez que serviu para consolidar distintas plataformas de redes sociais e supuxo o comezo dunha guerra nas consolas de videoxogos por facerse co público ocasional empregando tecnoloxías de detección de movemento. Pero estes éxitos veñen acompañados de fracasos e decepcións, que nalgúns casos se compensaran en 2011, ao se corrixiren os fallos detectados.

xía de 2010

O ano das promesas incumpridas

En xaneiro tivo lugar en Las Vegas o Consumer Electronics Show, onde puideron verse as tecnoloxías que debería dominar a actualidade tecnolóxica do ano, coma serían os televisores en 3D atendendo ao éxito cinematográfico de Avatar, os tablets que presentaron a xeito de guerra preventiva contra un rumoreado produto de Apple (que finalmente foi o iPad) non conseguiron calar no mercado (e a meirande parte dos anunciados nin sequera chegaron ás tendas) e a suposta guerra de lectores de libros electrónicos quedou en nada (de xeito que Kindle e NOOK dominan o mercado norteamericano, mentres que no resto do mundo os eReaders son un produto residual). En definitiva, unha suma de propostas que o ano que pecha non puido concretar, pero que quedan na recámara, de xeito que coa chegada de Android 3.0 na primeira metade de 2011 agárdase que finalmente o iPad teña competencia, e a tecnoloxía de 3D sen lentes fai que a entrada dos televisores deste tipo nos fogares vexase demorada ata a maduración (e baixada de prezo) das pantallas autoestereoscópicas.

Microsoft tamén acumulou fracasos durante o presente ano, e así coma os seus móbiles para mozos (KIN ONE e TWO) non duraron nin semanas no mercado (en boa medida pola mala política de prezos da compañía que o comercializou), o seu prometedor sistema operativo móbil, Windows Phone 7, chegou sen pena nin gloria, tendo aínda moito que demostrar, xa que polo momento é totalmente irrelevante (tanto a nivel mediático como a pé de rúa).

Revolución audiovisual

Aínda que a febre das 3D nas salas cinematográficas poidan considerarse coma un dos grandes fenómenos do ano, 2010 debería pasar á historia coma o ano no que completouse o apagamento analóxico da televisión, de xeito que a partires do mes de abril a televisión terrestre pasou a ser exclusivamente dixital, o que nos seguintes meses concretouse na ampliación da oferta televisiva con novas canles, entre as que destacan especialmente as de alta definición, de xeito que por fin os fogares poden tirar proveito aos televisores adquiridos nos últimos anos, que contan pantallas de alta resolución que só aproveitaban as consolas de videoxogos.

Cambios no mundo dos videoxogos

Precisamente o sector dos videoxogos, que conserva o pulo dos últimos anos (facturando máis que o cine e a música xuntos), viviu multitude de cambios ao longo do presente ano, pois mentres as consolas de Nintendo parecían estancarse (por ter chegado practicamente a todos os fogares con cativos), os seus competidores comezaron a competir no seu nicho de usuarios, presentando Sony o PlayStation Move (considerado coma unha copia descarada do mando da Wii) e optando Microsoft por unha arriscada proposta chamada Kinect que prescinde

Os novos sistemas de detección de movemento cambiaron o xeito de entender os videoxogos

A PlayStation 3 non quixo quedar fóra da guerra polo control de movemento

completamente do mando para facer que o usuario empregue todo o seu corpo para interactuar coa consola de videoxogos Xbox 360 (o que pode ter moitas implicacións a múltiples niveis a longo prazo).

Grazas a estas novidades a Xbox 360 de Microsoft rematou o ano coas mellores vendas da súa historia (chegou a esgotarse nos EE.UU.), mentres que a PlayStation 3 continuou o seu ciclo ascendente para fortuna de Sony (compañía que levaba anos perdendo moitos cartos na súa división de lecer electrónico por mor dos elevados custos de fabricación da PS3), o que veuse ensombrecido coa chegada da piratería mediante métodos pouco agresivos (ou sexa, sen precisar da apertura da consola para instalar un modchip).

Haberá que agardar para ver se este factor contribúe a mellorar as vendas da consola (como argumentábase en tempos das anteriores PlayStation) ou se, pola contra, tradúcese na perda do apoio de moitos estudos de videoxogos coma pasou coa PSP (que ao estar pirateada masivamente facía pouco rendible lanzar títulos para a mesma).

Como apuntamento positivo podemos comentar un par de detalles de 2010:

- anunciouse a Nintendo 3DS, unha nova consola portátil cunha pantalla auto-estereoscópica que podería ser a porta de entrada nas 3D de moitos consumidores, polo que ten un grande potencial dinamizador do sector

- a compañía luguesa Smallwonders lanzou o seu primeiro xogo para iPhone/iPod Touch, Battle of Puppets, demostrando que é posible desenvolver videoxogos de éxito dende Galicia.

Avance nas TIC

Pero os cambios tecnolóxicos non están só ao redor de produtos concretos, senón que tamén teñen o seu reflexo no día a día de moitas persoas, de xeito que cando a revista Time considerou que o fundador de Facebook, Mark Zuckerberg, merecía ser considerado a persoa do ano, deixaron claro que as redes sociais baseadas na Internet están máis vivas que nunca, cun futuro moi prometedor e acollendo a un público que ata o momento non atopaba unha utilidade práctica á Rede.

A revista Time recoñeceu a Mark Zuckerberg como a Persoa do Ano

Non só Facebook conseguiu imporse como a plataforma social de maior entidade a nivel mundial, senón que outras compañías semellantes tamén acadaron o éxito, e así podemos comprobar como Twitter está a vivir un dos seus mellores momentos e a española Tuenti conseguiu atopar un comprador (Telefónica-Movistar pagou 70 millóns de euros pola compañía no mes de agosto).

A nivel social cómpre destacar un par de fenómenos que chegaron co remate do ano, coma foron as filtracións de WikiLeaks (que acadaron unha grande repercusión na prensa de todo o mundo) e as mobilizacións na Rede contra a chamada Lei Sinde, que demostraron que xa non hai que botarse á rúa cunhas pancartas para facer ruído e dar a coñecer unhas reivindicacións, de xeito que ao igual que agardamos que en poucos meses teñamos unha Administración Pública sen papeis, tamén sería de esperar que certas manifestacións de protesta evolucionen ao chamado hacktivismo.

TREBELLOS TECNOLÓXICOS

Novo gravador de TDT HD de Energy Sistem

A chegada da Televisión Dixital Terrestre de alta definición limitou as posibilidades dos gravadores de vídeo actuais (que quedan limitados ás canles de televisión de definición estándar) de aí que cheguen ao mercado dispositivos coma o Energy P3450 HDTV REC, un gravador de vídeo que integra un sintonizador de TDT de alta definición, de xeito que pode almacenar os contidos televisivos en tarxetas de memoria SD/SDHC/MMC, unidades de memoria USB e incluso un disco duro SATA interno de 3,5 polgadas formatado en FAT32 ou NTFS.

O dispositivo tamén conta con funcións como a pausa en directo (timeshift) e a reprodución multimedia con soporte de imaxes (JPEG, BMP e PNG), música (MP3 e WMA) e vídeo (VOB, MPG, TS, MOV, MP4, AVI e MKV con soporte de subtítulos SMI, SSA e SRT).

No tocante á súa conectividade co televisor, dispón de múltiples saídas: HDMI, vídeo composto (RCA), euroconector, compoñentes e audio dixital S/PDIF (óptica).

O seu prezo de venda sen disco duro é de 79,90 euros, resultando a opción máis atractiva para facerse con este gravador, posto que os discos duros SATA poden conseguirse a prezos moi atractivos (unha unidade de 500 Gb pode atoparse en tendas de informática por menos de 40 euros), resultando os modelos con disco duros integrados menos rendibles (con 500 Gb custaría 169 euros).

LG aposta polas lentes pasivas nos seus novos televisores 3D

LG anunciou que vai levar ao Consumer Electronics Show (CES) de Las Vegas o vindeiro mes de xaneiro o seu novo televisor LW6500, que fai uso dun novo panel FPR propietario de LG que optimiza a separación das imaxes entre o ollo esquerdo e o dereito para representar imaxes 3D dun xeito nítido.

Cómpre destacar que este novo televisor opta polo uso de lentes pasivas para as imaxes estereoscópicas, ou sexa, que a imaxe non pestanexa, o que permite unha

visión máis cómoda, reduce a fatiga visual e permite o uso de lentes máis lixeiras (duns 16 gramos) por non ter que incorporar partes eléctricas (nin usar baterías).

O LG LW6500 tamén incorpora conversión de 2D a 3D, tecnoloxías LED Plus e TruMotion 200Hz, conectividade USB 2.0, compatibilidade con vídeos en DivX Plus/HD, saída HDMI 1.4 e está preparado para DLNA, Wi-Fi e DVR. Venderase en tamaños de 42, 47, 55 e 65 polgadas.

Volante de luxo para Gran Turismo 5

Os afeccionados aos xogos de condución que conten cunha PlayStation 3, o xogo Gran Turismo 5 e un alto poder adquisitivo, poderán gozar con grande realismo do último xogo de Polyphony Digital grazas ao novo volante con pedais Thrustmaster T500 RS, considerado coma o periférico oficial do xogo dirixido por Kazunori Yamauchi, e que o vindeiro 5 de xaneiro chegará ás tendas europeas a un prezo de 499,99 euros.

A este periférico non lle falta unha páxina en Facebook con preto de 600 seguidores, evidenciando que este tipo de produto ten os seus incondicionais, pois moitos xogadores buscan dun realismo nas súas partidas que só pode conseguirse con accesorios de luxo.

O Thrustmaster T500 RS ten unha grande precisión grazas ao uso da tecnoloxía HallEffect AccuRate (baseada en sensores magnéticos sen contacto cunha resolución de 16 bits), está dotado dun motor industrial para o seu mecanismo de force feedback, o seu ángulo de rotación pode axustarse ata os 1.080 graos (3 xiros completos), un volante real (substituíble en caso de futuras actualizacións) e pedais metálicos axustables en separación e altura cun peso de máis de 7 quilogramos (conseguindo unha boa estabilidade). Un produto redondo que algúns afortunados poderán gozar tras a noite de Reis.

TREBE

TECNO

Reprodutor multimedia doméstico de tamaño compacto

Ante a crecente popularidade dos reprodutores multimedia que permite a reprodución de contido en alta definición no televisor, Asus optou por ampliar a súa familia de dispositivos apostando polo minimalismo, de xeito que o Asus O!Play Mini chega ao mercado cun tamaño (151,85 x 106,7 x 29,03 milímetros), un peso (175 gramos) e un prezo (uns 70 euros) reducidos, o que loxicamente afecta á súa conectividade, pero cumpre igualmente para un bo número de usuarios.

Estamos ante un reprodutor multimedia que carga os contidos a través de unidades USB ou tarxetas de memoria, para amosalos a través de HDMI. Soporta vídeo a 1.080p en case todos os formatos coñecidos, son 7.1 TruHD e subtítulos (que grazas á tecnoloxía RightTxT detecta os máis axeitados a cada reprodución).

Asus tamén conta con reprodutores semellantes con Ethernet e Wi-Fi, que non teñen un prezo moi superior, pero con este trebello conseguen un tamaño compacto ideal para transportar ou para aproveitar o pouco espazo que en moitos casos existe ao redor do noso televisor.

Samsung adelgaza os seus reprodutores de Blu-ray 3D

Samsung Electronics anunciou que no Consumer Electronics Show (CES), que terá lugar a primeiros de xaneiro en Las Vegas, vai presentar o seu reprodutor de Blu-ray 3D máis delgado, que consegue achegar unhas prestacións realmente avanzadas cun grosor de só 23 milímetros e un deseño moi atractivo.

Polo momento non coñecemos nin o nome, nin o prezo, nin a data de lanzamento deste novo trebello, pero xa sabemos que permite ver contidos en 3D á vez que converte as imaxes en 2D en cuasi-3D, cunha tecnoloxía que busca así compensar a falta de contidos estereoscópicos que hai no mercado. Tamén conta con prestacións avanzadas que facilitan a súa conexión con Facebook, Twitter e YouTube.

Nova cámara 3D compacta de Rollei

O fabricante xermano de cámaras dixitais Rollei quere comezar 2011 cunha importante aposta polas 3D, o que comeza pola cámara PowerFlex 3D, que conta con 2 sensores CMOS que toma imaxes estereoscópicas cunha resolución máxima de 2.592 x 1.944 píxeles (5 Mpíxeles) e vídeos en alta definición (1.280 x 720 píxeles a 30 cadros por segundo) amosando as imaxes captadas nunha pantalla LCD de 2,8 polgadas cunha resolución de 640 x 480 píxeles que permite a visualización de imaxes tridimensionais sen o uso de lentes especiais, coma fará tamén a pantalla da futura Nintendo 3DS. O prezo da cámara que sairá á venda en xaneiro será de 299,95 euros.

Rollei tamén comercializará simultaneamente o marco dixital de 7 polgadas Designline 3D, que cunha resolución de 800 x 480 píxeles tamén permite a visualización de imaxes e vídeos tridimensionais, eliminando así a necesidade de contar cun caro televisor 3D para poder gozar comodamente das imaxes captadas coa nova PowerFlex 3D.

ELLOS

OLÓXICOS

TuneLink Auto converte o audio por Bluetooth en radio FM

New Potato Technologies ten no seu catálogo de produtos o TuneLink Auto, un dispositivo sen fíos universal que converte a música reproducida a través de Bluetooth a radio FM (ao a un conector de 3,5 milímetros) pensando na súa recepción a través do equipo de sen dun automóbil (que non conte con Bluetooth) e que xa está adaptado ao iPhone, iPod Touch e iPad, e que en xaneiro fará o propio cos móbiles con Android.

Este práctico dispositivo véndese a 99,99 dólares (76,29 euros), incorpora un porto USB pensando na carga de dispositivos (ata a 2,1 A), e grazas ás aplicacións para iOS e Android facilítase o seu uso e inclúense funcións como a suxestión de frecuencias de FM nas que emitir segundo a posición que esteamos segundo indique o GPS do noso terminal móbil.

Novo móbil de pulso con correa de silicona

Unha aparencia semellante á funda de silicona Slap de Griffin que convertía un iPod nano nun reloxo de pulso, chega o sWaP Rebel, un auténtico móbil de pulso, cunha pantalla táctil de 1,46 polgadas cunha resolución de 176 x 132 píxeles, conectividade GSM, cámara (fotográfica e de vídeo), micrófono para poder operar en mans libres, reprodución multimedia (MIDI, WAV, AAC, MP3, 3GP e MPEG-4) dende tarxetas microSD (de ata 8 Gb, incluíndo de serie unha de 2 Gb), radio FM, conectividade USB 2.0 e Bluetooth (para transferencia de datos, para mans libres ou para a reprodución musical en estéreo), batería de 240 mAh (o que permítelle unha autonomía en conversa de entre 130 e 160 minutos e de 85 horas en espera), unhas medidas de 205 x 46,5 x 17,5 milímetros e pesa 65 gramos.

Está dispoñible en varias cores (negro, rosa, laranxa, branco e verde) e xa á venda no Reino Unido por 199 libras esterlinas (uns 235,78 euros). Como curiosidade pódese comentar que a súa correa de silicona é resistente á auga e o trebello pode conectarse por USB a un ordenador tanto para a transferencia de datos como para recargar a súa batería.

Novo rato táctil de MSI

Os xestos táctiles popularizados por dispositivos coma o iPhone están a ter certo éxito en interfaces de control en equipos informáticos, e así coma xa temos o Magic Mouse e o Magic Trackpad de Apple e o rato Arc Touch de Microsoft, chega agora o MSI iTouch, un rato informático con 3 zonas táctiles que facilitan funcións coma os desprazamentos de pantalla, o zoom ou a navegación web.

O rato ten unha cona central que substitúe a xa tradicional scroll wheel, ou sexa, que serve para os desprazamentos verticais, contando tamén con dúas zonas (arriba e debaixo de tal área) que podemos pulsar para complementar con xestos. É compatible con Mac OS X e Windows, comunícase co ordenador sen fíos a través dun receptor USB incluído e agárdase que teña un prezo duns 50 euros.

MARIO SPORTS MIX

Mario Sports Mix chegará á Wii en febreiro

Marcus Fernández

As aventuras de Mario van moito máis aló de xogos de plataformas, e tamén teñen bastante aceptación no xénero deportivo, con xogos de tenis, carreiras ou olimpíadas, do que soan moi conscientes en Nintendo, de aí que anuncien para o vindeiro 4 de febreiro o xogo Mario Sports Mix, que integra nun único título baloncesto, balón prisioneiro, hóckey e volleyball, no que promete ser un dos supervendas da primeira metade de 2011.

No novo xogo aparecerán personaxes coma Wario, Diddy Kong, Bowser, Yoshi e moitas figuras de xogos de Nintendo que animarán as pachangas na Wii, que contarán con características e ataques de seu. Tamén contará coa posibilidade de xogar a 4 xogadores, tanto a pantalla partida coma en liña, garantindo moitas horas de diversión.

XOGOS HD PARA ANDROID

Gameloft lanza 10 novos xogos HD para Android

A compañía de videoxogos para móbiles Gameloft busca replicar o seu éxito no iPhone nos terminais con Android, de aí que adapte varios dos seus títulos aos terminais máis potentes co sistema operativo promovido por Google, o que permítelles uns gráficos máis detallados e o uso das 3D, nunha liña de xogos cualificada coma HD, que durante este mes incorporou 10 títulos (Tom Clancy's Splinter Cell, Let's Golf 2, Gangstar: Miami Vindication, Shrek Kart Racing, Real Soccer 2011, Brother in Arms 2, Spider-Man: Total Mayhem, Fishing Kings, Oregon Trail e GT Racing) e, para dalos a coñecer, acompañan o lanzamento coa posibilidade de facerse cunha copia de balde de Hero of Sparta HD.

Código QR

Trailer dos novos xogos móbiles de Gameloft

inFAMOUS 2

inFAMOUS 2 estará precedido por unha miniserie de comics

Dende o estudo Sucker Punch están a esforzarse en conseguir que inFAMOUS 2 sexa un grande xogo digno da súa primeira entrega, de xeito que non só reaccionan ás críticas dos seus seareiros (recuperando o deseño orixinal do seu protagonista tras amosar un innecesario lavado de cara) e anunciando unha serie de comics inspirada na saga e que será editada por DC Comics.

O cómic narrará novos capítulos de inFAMOUS escritos por William Harris e debuxados por Eric Nguyen, enchendo así o espazo entre o xogo orixinal e a súa secuela, o que resulta especialmente axeitado, pois a primeira entrega contaba cunha clara inspiración no mundo dos comics, de xeito que así pechan un círculo a través de 6 exemplares con portadas de Doug Mahnkel (ilustrador de Green Lantern) que comezarán a chegar ás tendas norteamericanas o 9 de marzo de 2011.

Para continuar a crear expectación sobre este xogo sobre o que saberemos máis durante o ano que vén, veñen de publicar un par de imaxes que dan unha idea da súa espectacularidade gráfica.

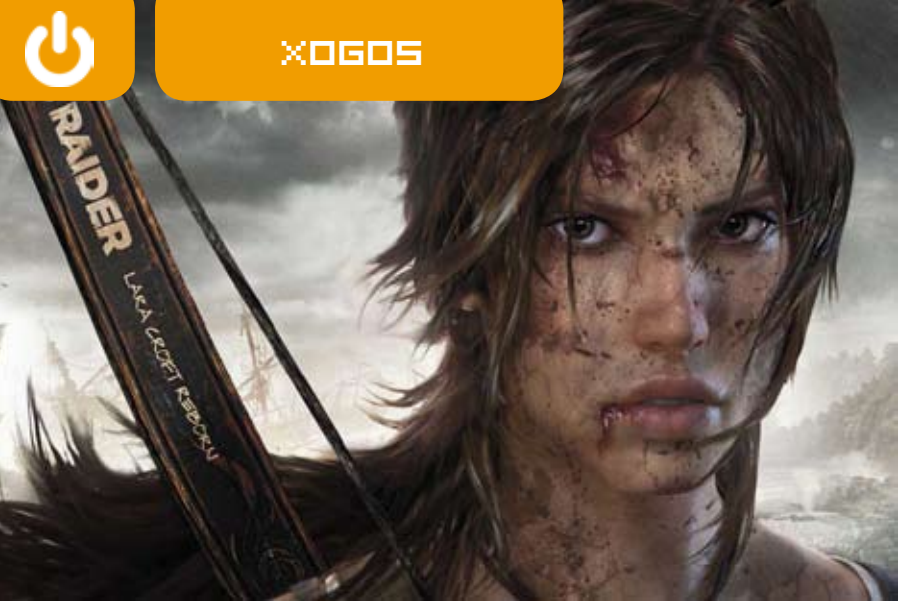
NEW SUPER MARIO BROS

Confírmase coma o xogo para Nintendo DS máis vendido da historia

Cando falamos das venda dun videoxogo, normalmente centrámonos nas súas primeiras semanas, cando normalmente prodúcense o 80% das súas vendas totais, pero existen excepcións a esta norma, especialmente nos xogos de Nintendo, que presentan un comportamento totalmente distinto no seu ciclo de vida, de xeito que as súas saídas ao mercado son moderadas, e posteriormente conseguen manter unhas vendas estables a longo prazo, de xeito que despois de máis de 4 anos nas tendas o xogo New Super Mario Bros para Nintendo DS vén de sorprender ao converterse no primeiro xogo da portátil de Nintendo en superar os 6 millóns de copias vendidas no Xapón, superando a grandes franquías coma Pokémon ou Dragon Quest.

A nivel internacional o New Super Mario Bros (xogo cada día menos novo) tamén lidera as vendas cuns 24,19 millóns de copias estimadas, superando os 24,01 millóns de unidades de Nintendogs e os 20,64 millóns de copias do Mario Kart DS. Brain Training tamén ten unhas vendas moi sólidas (19,58 millóns de unidades a súa primeira entrega e 15,04 millóns a segunda) xunto co Pokémon Diamante y Perla (17,69 millóns de copias), que conseguen unha vantaxe máis que considerable con respecto do resto de xogos para Nintendo DS.

Vendo estas cifras parece claro que a estratexia de Nintendo a longo prazo é tan atinada como a que teñen os xogos para terminais de Apple, dando a entender que cada perfil de usuario reacciona de xeito diferente á oferta de videoxogos presente no mercado.



TOMB RAIDER

Novas imaxes do vindeiro xogo de Tomb Raider

Crystal Dynamics está a preparar un novo xogo da saga Tomb Raider que pretende reinventar a Lara Croft, ao amosar a historia que deu vida a esta aventureira, que deberá sobrevivir nun contorno hostil tras a destrución do barco no que viaxaba durante unha tormenta. Polo momento só teriamos algúns comentarios dos responsables deste novo título e unha imaxe que ocupaba a portada da revista Game Informer, e agora esta mesma publicación incorpora á súa páxina web unha completa galería de imaxes do futuro xogo, na que poden verse capturas de pantallas, deseños conceptuais e renders para adiantar o que será este xogo que podería devolver a gloria a esta franquía que contou con moitos altibaixos durante a súa vida, e que agora deberá facer fronte a competidores coma Uncharted, saga exclusiva para PlayStation 3 que colleu o relevo de Tomb Raider nas consolas de alta definición con grande éxito (aínda que cun protagonista masculino que está lonxe de converterse na icona que é Lara Croft).

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCIE

O xogo de Michael Jackson para Wii inclúe unha luva de agasallo

O 25 de novembro chegaba ás tendas españolas nas súas versións de PSP, Nintendo DS e Wii o xogo *Michael Jackson The Experiencie*, que promete facer revivir a maxia e o ritmo da música do Rei do Pop nunha experiencia interactiva a través das cancións máis representativas da discografía de Michael Jackson coma *Bad, Beat It, Black or White, Billie Jean, Who is it, They don't care about us, Smooth Criminal* e moitas outras, o que no caso da Wii promete ser especial grazas ao seu sistema de control, así como polo feito de que inclúe de agasallo unha luva exclusiva que replica a que lucía Jackson nas súas actuacións para agochar a depigmentación da súa pel por mor do vitiligo.

O xogo coa luva será unha edición limitada que non incrementará o prezo do produto, aínda que descoñecemos a dispoñibilidade global que haberá desta versión (polo momento no figura no catálogo en liña das tendas españolas).

Os usuarios de DS e PSP quedarán cos gañas de ter este curioso complemento, descoñecéndose se as futuras versións para PlayStation 3 e Xbox 360 (adiadas ao ano que vén a causa da súa adaptación aos novos sistemas de control de movemento destas consolas) incluirán algunha sorpresa semellante.

Estes e outros anunciantes

xa confiaron en Código Cero

Confía ti tamén, anuncia a túa empresa!

Contacta con nós no 981 530 268 ou en publicidade@codigocero.com

“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