

Código cero

Revista de ciencia e tecnoloxía de Galicia

Centros para a Modernización e Inclusión Tecnolóxica

codigocero.com

Nº 278



Tecnoloxía en positivo

Remata (con éxito) a nova edición dos obradoiros Girl STEAM do CPETIG



Un completo ano formativo

O CNTG achega 147 cursos na tempada 2026/27



Protección de datos ao alcance de tod@s

A Deputación da Coruña activa un servizo de ciberseguridade



Youtubeiras vén con novidades

Arrinca a 10ª edición do concurso de contidos en galego



codigocero.com

DIARIO DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA

Sigue a última hora de todo o que che interesa en materia de I+D+i.

O noso boletín diario é un dos de maior difusión por subscrición en Galicia. O nosos subscritores reciben no seu correo electrónico un resumo de xeito gratuíto do máis destacado en materia de novas tecnolóxicas.

A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.



www.codigocero.com

Síguenos en:        

Equipo

DIRECTOR:

Xosé M^a Fernández Pazos
director@codigocero.com

WEBMASTER:

Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com

REDACCIÓN:

Fernando Sarasketa
Sonia Pena
redaccion@codigocero.com

FOTOGRAFÍA:

Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

DESEÑO E MAQUETACIÓN:

Óscar Louzán
foro@codigocero.com

PUBLICIDADE:

publicidade@codigocero.com

EDITA:

Grupo Código Cero Comunicación S.L.
Rúa das Hedras nº 4, 1º M
15895 Ames (Milladoiro)
Tel.- fax: 981 530 268
www.codigocero.com
redaccion@codigocero.com

IMPRIME:

Gráficas Garabal
Tel.: 981562595
graficagarabal@graficagarabal.es

Número 278

(Setembro - outubro 2026)
Publicación periódica.

Depósito Legal:

C-2301/01
I.S.S.N. (Edición impresa): 1579-7546
I.S.S.N. (Edición dixital): 1579-7554

Fotos páxinas: 2, 7, 11, 14, 15 e 18
Magnific

Membros



cando leas a revista, compártea....
... cun amigo, un familiar, ou
dáaa á biblioteca do teu barrio.
Cantos máis sexamos, máis cambios
conseguiremos

Sumario

nº 278

REPORTAXES

- 4** A UDC crea neste curso a Vicerreitoría de Estratexia Dixital e Intelixencia Artificial
- 5** Investigadoras do CITIC participan no IX Encontro Estatal de APCGénero
- 6** A Deputación da Coruña activa un servizo de protección de datos
- 7** O CNTG presenta a súa nova programación 2026/2027: 147 cursos
- 8** David Lago conseguiu unha medalla de prata na Olimpíada Informática Internacional
- 9** Fernando Suárez (CPEIG) lémbra-nos a presenza cada vez maior das compañías tecnolóxicas
- 10** Miguel Corgos destacou na Estrada o éxito de Enrendando Tour
- 11** Medra case un 57% nun ano o uso da IA nas firmas galegas de dez ou máis traballadores
- 12** Máis de 330 nenos e nenas participaron na nova edición dos novos obradoiros Girl STEAM
- 14** Galicia refórzase como destino para novas empresas e investimentos (IGAPE)
- 16** Nace Xeogalicia, un novo proxecto para descubrir, comprender e protexer a xeoloxía de Galicia



- 12** Máis de 330 nenos e nenas participaron na nova edición dos novos obradoiros Girl STEAM do CPETIG e AMTEGA

- 17** Youtubeiras celebra con importantes novidades a súa 10ª edición
- 18** A Real Academia Galega presenta o Dicionario castelán-galego en liña
- 20** O Campus de Pontevedra celebra en outubro o III Congreso Internacional de Creatividade
- 21** A experta en Lingüística Computacional Maite Taboada ingresa na RAGC
- 22** Pictoaplicaciones lanza un innovador punto de encontro online para o voluntariado

- 23** Prosegue a edición 2026 da xira Toponímizate da man da RAG e a Secretaría da Lingua

NOVAS

- 24** Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

- 26** Debullamos con todo luxo de detalles os trebellos tecnolóxicos lanzados estes días

XOGOS

- 28** Repasamos o máis salientábel dos días pasados en materia de xogos e consolas
- 30** 30 <O MARCO acolle os días 15 e 16 de outubro as VIII Xornadas Videoxogo e Literatura
- 31** Cangas acolle as II Xornadas do Galego no Videoxogo e Uso Saudable



23



Unha nova etapa para a UDC

A Universidade crea neste curso a Vicerreitoría de Estratexia Dixital e Intelixencia Artificial

A Universidade da Coruña vén de acometer a renovación parcial do seu equipo de goberno, unha remodelación coa que, segundo indican os seus compoñentes, “prevé afrontar con maior fortaleza os retos da segunda parte do mandato e impulsar proxectos que marquen o futuro da universidade”. Durante o acto de toma de posesión dos novos cargos, celebrado o 1 de setembro na Reitoría, o reitor da UDC, Ricardo Cao, destacou que Universidade da Coruña “está nun momento decisivo para consolidar o seu crecemento e fortalecer o seu papel como universidade de referencia en docencia, investigación, transferencia de coñecemento e innovación.

E engadiu: “Abrimos unha nova etapa para a UDC. Contamos co talento, a capacidade e a ambición necesarias para seguir

medrando como universidade pública ao servizo da sociedade e preparada para liderar os cambios que xa están transformando a nosa contorna”.

A principal novidade da remodelación é a creación da Vicerreitoría de Estratexia Dixital e Intelixencia Artificial, unha nova área coa que a UDC busca “reforzar a aposta pola transformación dixital e pola incorporación da intelixencia artificial como elemento transversal da actividade académica, investigadora e de xestión”.

Ao fronte desta nova vicerreitoría estará Laura Castro Souto, enxeñeira en Informática e doutora en Computación, ambas titulacións pola Universidade da Coruña. É docente no Grao en Enxeñaría Informática da UDC e investigadora no Grupo de Cidadanía Dixital. Tamén estará formada por Bruno Casal Rodríguez (doutor en Economía pola Uni-

versidade da Coruña e profesor titular no Departamento de Economía, onde imparte materias da área de Facenda Pública, ocupará a Vicerreitoría de Economía e Planificación Estratéxica), Luis Hervella Nieto (doutor e profesor titular de Matemática Aplicada na Facultade de Informática e investigador do grupo M2NICA, que será o titular da Vicerreitoría de Profesorado), Alsira Salgado Don (doutora e profesora permanente laboral de Ciencias e Técnicas da Navegación na Escola Técnica Superior de Náutica, quen asumirá a Vicerreitoría de Estudantes e Empregabilidade) e María Hernández García (doutora en Dereito e letrada no Concello da Coruña, será a nova responsable da Xerencia).

Continúan á fronte das súas áreas completando o equipo reitoral: Moisés Canle, vicerreitor de Titulacións e Internacionalización; Jerónimo Puertas, vicerre-

itor de Investigación e Transferencia; Marta García, secretaria xeral; Cristina Naya, vicerreitora de Divulgación, Cultura e Deporte; Sonia Vázquez, vicerreitora de Infraestruturas e Sustentabilidade; e Ana Ares, vicerreitora do Campus de Ferrol, Igualdade e Responsabilidade Social.

Durante a súa intervención, Ricardo Cao avanzou que a segunda parte do mandato estará marcada por retos estratéxicos como a elaboración dun novo plan estratéxico para a universidade, a consolidación dos proxectos da UDC na Cidade das TIC (antiga Fábrica de Armas), o fortalecemento do Campus Industrial de Ferrol, a renovación da oferta académica, o desenvolvemento de novas titulacións vinculadas aos sectores emerxentes e o avance da descentralización dos estudos de Medicina.

O reitor subliñou tamén a necesidade de continuar impulsando a captación e retención de talento, a internacionalización, a investigación de excelencia, a transferencia e o desenvolvemento da alianza universitaria europea EMERGE, ao tempo que reiterou a importancia de acadar un financiamento suficiente para responder ás necesidades presentes e futuras do sistema universitario galego. ■



A intelixencia artificial está cada vez máis presente en ámbitos que afectan directamente á vida das persoas: desde a selección de persoal ou o acceso a determinados servizos ata a saúde, a educación ou a toma de decisións nas organizacións. Pero, ao mesmo tempo que estas tecnoloxías amplían as posibilidades de análise e automatización, tamén abren novas preguntas sobre os datos que utilizan, os criterios cos que son deseñadas e o impacto que poden ter sobre distintos grupos sociais.

Estas cuestións estiveron no centro do XI Encontro Estatal da Asociación Profesional de Consultoría de Xénero (APCGénero), celebrado os días 4 e 5 de setembro en Bilbao baixo o lema *Innovación, igualdade e xustiza dixital: claves para intervir desde a consultoría de xénero*. O encontro reuniu profesionais da consultoría de xénero, investigadoras, expertas en intelixencia artificial e representantes de diferentes entidades para analizar como incorporar a perspectiva de xénero ao desenvolvemento e aplicación das novas tecnoloxías.

O CITIC da Universidade da Coruña participou nestas xornadas a través da investigadora Verónica Bolón Canedo, que interveu nunha sesión dedicada á relación entre IA e xénero. Tamén asistiron ao encontro María Suárez Taboada, Beatriz Botana,

O CITIC, coa igualdade

Investigadoras do centro da UDC participan no IX Encontro Estatal de APCGénero

Blanca Padín e Alexia Díaz, persoal do CITIC implicado en iniciativas relacionadas coa igualdade, incluíndo membros da Comisión de Igualdade do centro.

Unha das ideas que atravesou as diferentes intervencións foi que os negos algorítmicos non poden entenderse unicamente como un problema técnico. Os sistemas de IA aprenden a partir de datos, pero eses datos responden a contextos sociais concretos e poden incorporar desigualdades xa existentes.

O problema pode aparecer na información que se recolle, pero tamén na que queda fóra; nas variables seleccionadas, nos obxectivos que se asignan a un sistema ou nas decisións tomadas durante o seu deseño. Por iso, durante o encontro defendeuse a necesidade de incorporar a perspectiva de xénero desde o inicio e ao longo de todo o ciclo de vida da tecnoloxía: desde a definición do problema e a selección dos datos ata as probas, o despregamento e a

avaliación dos seus resultados.

Neste contexto, Verónica Bolón analizou os mecanismos polos que os negos humanos poden trasladarse aos datos e aos modelos de aprendizaxe automática. A investigadora abordou exemplos de discriminación algorítmica, a fenda de xénero existente no ámbito tecnolóxico e a importancia de contar con equipos diversos no desenvolvemento destes sistemas.

O carácter interdisciplinar do encontro permitiu abordar estas cuestións desde perspectivas complementarias. A participación de Verónica Bolón desenvolveuse xunto ás achegas de expertas como Mercedes Siles Molina, Nuria Oliver, Lorena Fernández Álvarez e Judith Membrives, que analizaron diferentes dimensións da relación entre intelixencia artificial, automatización, datos e igualdade.

Mercedes Siles e Nuria Oliver puxeron o foco en conceptos como a discriminación algorítmica, os estereotipos e a des-

igualdade estrutural, así como na importancia de reforzar a responsabilidade institucional e a calidade dos sistemas. Tamén se destacou a necesidade de impulsar unha maior presenza de mulleres na formación, na investigación e nos espazos nos que se toman decisións sobre tecnoloxía.

Pola súa banda, Lorena Fernández abordou a intelixencia artificial como un proceso socio-técnico no que importa non só como funciona unha ferramenta, senón tamén quen define os problemas que pretende resolver, quen a deseña e quen controla os datos. A súa intervención incidíu na importancia de preservar o criterio profesional e humano cando estes sistemas se incorporan aos procesos de decisión.

Outro dos eixes do encontro foi o impacto da automatización sobre o mercado laboral. Judith Membrives analizou especialmente as posibles consecuencias sobre sectores e profesións feminizadas, abordando cuestións relacionadas coa precarización, a vixilancia da produtividade, a conciliación, a igualdade retributiva, a promoción profesional ou a saúde laboral.

As xornadas puxeron tamén o foco na necesidade de ampliar a mirada e analizar os sistemas tecnolóxicos tendo en conta non só o xénero, senón a súa interacción con factores como a idade, a orixe, a discapacidade ou a situación socioeconómica.

Esta perspectiva permite avaliar mellor como unha mesma tecnoloxía pode producir efectos diferentes segundo as persoas ou colectivos sobre os que se aplica. A supervisión humana foi outro dos aspectos destacados: non abunda en incorporar unha persoa ao final do proceso, senón que debe existir unha capacidade real para revisar, cuestionar e, se é necesario, corrixir as decisións adoptadas por sistemas automatizados. ■



Políticas de privacidade para todo o territorio

A Deputación da Coruña presenta un servizo para axudar aos concellos pequenos a cumprir coa protección de datos

A Deputación da Coruña puxo en marcha en agosto o Servizo de Delegado/a de Protección de Datos para os concellos de menos de 5.000 habitantes da provincia. Esta iniciativa teno obxectivo de “apoiar os concellos máis pequenos para cumprir a normativa vixente nesta materia, cuestión que se lles fai complexa por non dispor dos medios técnicos e xurídicos necesarios”, en palabras da entidade provincial.

No ano 2025, a Deputación fixo un diagnóstico sobre o grao de cumprimento do Regulamento Xeral de Protección de Datos (RXPd) nos concellos da provincia de menos de 5.000 habitantes, centrado en tres requisitos básicos: a figura da persoa delegada de protección de datos (DPD), o Rexistro de

Actividades de Tratamento (RAT) e a política de privacidade.

O resultado evidenciou que só 14 dos 43 concellos analizados cumprían con estes tres aspectos, polo que se detectou a necesidade de ofrecer un servizo de apoio que lles permita aos concellos avanzar na súa adecuación normativa.

O servizo entrará en funcionamento en setembro e segundo confirmou a Deputación está aberto o período de adhesión e que terá unha duración de dous anos. Contéplanse tres aspectos esenciais para adecuarse ao RXPd: delegado/a de protección de datos, unha figura externalizada esixida no réxime e, no caso de que xa exista, farase unha asistencia ás súas funcións de supervisión, asesoramento e comunicación coa Axencia

Española de Protección de Datos (AEPD); Rexistro de Actividades de Tratamento, que consistirá na elaboración (ou actualización) do rexistro esixido polo RXPd, así como soporte para a súa correcta publicación; e a política de privacidade, que abordará a creación ou actualización desta materia da entidade local e apoio á súa publicación.

O proxecto organízase en catro fases (establecemento da figura da persoa DPD, elaboración ou actualización dos RAT, elaboración ou actualización da política de privacidade e soporte á publicación) e desenvólvense de forma remota, empregando a videoconferencia para as reunións, co fin de minimizar a carga sobre o persoal municipal. A cada concello asignaráselle unha persoa consultora xurídica de referencia, responsable da execución dos traballos e das relacións coa entidade. ■

Apoiando A Liña do Galego

A Deputación da Coruña e a Mesa pola Normalización Lingüística asinaron o convenio de colaboración polo que a Administración provincial subvencionará este ano con 40.000 euros o servizo *A Liña do Galego*, aplicación impulsada pola Mesa que permite á cidadanía defender os seus dereitos lingüísticos directamente desde o móbil.

O acordo, que se vén renovando de xeito continuado nos últimos anos, asinárono a deputada de Lingua, Sol Agra, e o presidente da Mesa, Marcos Maceiras. A Deputación financiará o 80 por cento do orzamento total, 50.000 euros; o resto do custo asumírao a plataforma en apoio do galego.

A Liña do Galego é un servizo gratuíto dirixido a toda a poboación, que funciona dende 2007 vía teléfono, correo electrónico e aplicacións de móbil dispoñibles para Android e iOS.

A través del, e sempre de xeito nomeado e coa garantía de confidencialidade, calquera persoa pode canalizar consultas, denuncias e queixas polas agresións e discriminacións contra a lingua galega; pero atende tamén parabéns relacionados co recoñecemento e o exercicio dos dereitos lingüísticos.



147 cursos para impulsar o TI galego

O CNTG presenta a súa nova programación 2026/2027

O Centro de Novas Tecnoloxías de Galicia, máis coñecido como CNTG, un centro da Dirección Xeral de Formación e Cualificación para o Emprego da Consellería de Emprego, Comercio e Emigración, fixo pública a súa programación formativa para o curso 2026/2027, unha oferta que mantén o volume de edicións anteriores e que volve situar ao centro como referente da formación tecnolóxica en Galicia, tanto para persoas traballadoras como desempregadas.

Unha oferta ampla e accesible

A nova programación contempla 147 cursos, unha cifra semellante á do curso pasado, que suman máis de 2.800 prazas e case 7.000 horas de formación. Un dos trazos máis destacados é que o 70% dos cursos impártese en modalidade virtual, o que permite ao alumnado formarse desde calquera punto de Galicia, gañando en accesibilidade e facilitando a conciliación coa vida laboral e persoal.

Case a totalidade destes cursos conduce a unha certificación oficial dun fabricante ou dun organismo responsable, credenciais moi valoradas no mercado laboral TI galego. As áreas temáticas con maior peso son Intelixencia Artificial, Ciberseguridade, Cloud e Ciencia de Datos, eixos que concentran boa parte da demanda actual do sector.

Formación aliñada coas necesidades do sector

A programación responde as necesidades formativas trasladadas tanto polo propio alumnado do centro como por empresas e entidades representativas do sector TI galego, froito dunha



colaboración público-privada que garante a súa adecuación ao mercado laboral. En materia de ciberseguridade, ademais, recolle as necesidades identificadas a través do Nodo Galego de Ciberseguridade, CIBER.gal, entidade referente no impulso da protección tecnolóxica en Galicia liderado pola Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA).

Aos 147 cursos súmanse 121 seminarios, centrados especial-

mente en IA aplicada a distintos roles profesionais, ciberseguridade e xestión de proxectos, servizos, sistemas e redes.

Novos fabricantes e cursos inéditos

Este curso incorpóranse á programación novos fabricantes: Palo Alto, Splunk e ServiceNow. Entre as novidades destacan cursos que se imparten por primeira vez, como SSCP de ISC2, CompTIA CySA, CompTIA

Cloud, CompTIA A, Advanced Scrum Master, Agile DevOps Developer, IA para Xestión de Proxectos, GitHub Foundations, Automate your workflow with GitHub Actions, GitHub Copilot, Palo Alto Networks Firewall Essentials, Splunk Power User Fastrack, ServiceNow Administration Fundamentals (SNAF), AAC de IIBA, Fundamentos de ITIL v5 e FortiOS Administrator, entre outros.

Os resultados da edición anterior avalan o modelo

Os datos da programación pasada reforzan a confianza nesta proposta: máis de 4.000 persoas formáronse no centro en cursos e seminarios, das cales 2.500 fixérono en cursos oficiais con acceso a certificación de fabricante. A taxa de ocupación alcanzou o 93% das 2.700 prazas ofertadas, a taxa de superación o 94% cunha demanda media de 2,5 candidatos por praza.

A valoración global do alumnado foi de 9,19 sobre 10, máis dunha décima por encima de edicións anteriores. En canto aos seminarios, reuniron a case 3.000 asistentes, a cifra máis alta desde a creación do centro en 2008, cunha media de 24 persoas por cada unha das 121 sesións formativas.

Novo portal e maior presenza dixital

A publicación da nova programación coincide coa posta en marcha do novo portal do CNTG (cntg.xunta.gal), renovado para gañar en accesibilidade, axilidade e adaptación ás tendencias actuais dos portais corporativos. Paralelamente, o centro reforzou a súa presenza en redes sociais profesionais, cun perfil institucional en LinkedIn, onde xa supera os 3.000 seguidores.

Con esta nova edición, o CNTG consolida o seu papel como motor da formación tecnolóxica en Galicia, ofrecendo ao talento galego —tanto en activo como en procura de emprego— unha vía de acceso a certificacións de alto valor nun sector en constante transformación, e por tanto unha vía de calidade para mellorar a súa empregabilidade ou a súa carreira profesional. ■



DIME QUEN PATROCINA O TEU DEPORTE E DIREICHE EN QUE ÉPOCA VIVES



Por Fernando Suárez
Presidente do CPEIG

Os días pasados, vendo a Fórmula 1 en Madrid, houbo algo que me chamou a atención incluso máis que os propios os monoprazas: os logotipos.

Oracle, Google, AWS, Lenovo, Atlassian, Salesforce... A presenza de grandes compañías tecnolóxicas resulta difícil de ignorar. E non só na Fórmula 1. Abonda con mirar unha retransmisión de fútbol, un torneo de tenis ou practicamente calquera gran competición deportiva internacional.

E pensei que, quizais, exista unha forma bastante sinxela de saber en que época vivimos: mirar quen patrocina o deporte.

Non é un indicador económico homologado. Non vai substituír o PIB, a capitalización bolsista nin ningún estudo sobre a estrutura produtiva. Pero os grandes patrocinios deportivos teñen algo especialmente interesante: amosan onde están os cartos, a ambición, a necesidade de visibilidade,

pero sobre todo, quen quere ser identificado co futuro.

Durante décadas, algunhas das imaxes máis recoñecibles da Fórmula 1 estiveron asociadas ás grandes compañías tabaqueiras, marcas que todos identificamos perfectamente pero que prefiro non citar, polo meu rexeitamento a uns produtos cuxos efectos sobre a saúde coñecemos de sobra. Despois gañaron terreo os bancos, as telecomunicacións, as compañías aéreas ou as grandes marcas de consumo.

Hoxe a paisaxe é distinta.

A tecnoloxía converteuse xa na principal categoría de patrocinio da Fórmula 1. E non resulta difícil comprobalo: grandes compañías vinculadas ao software, á nube, aos datos, á IA ou ás infraestruturas dixitais ocupan hoxe espazos que hai anos pertencían a outros sectores. Están nos equipos, na propia competición e, cada vez máis, tamén nas tecnoloxías que fan posible analizar, retransmitir e comprender o que sucede na pista.

Porque a gran diferenza entre

De Redondela a Uzbequistán

O estudante galego David Lago conseguiu unha medalla de prata na Olimpíada Informática Internacional

David Lago Alonso, gañador da Olimpíada Informática Galega 2026, celebrada na Coruña en febreiro, e terceiro clasificado da Olimpíada Informática Española, celebrada en abril en Valladolid, foi un dos representantes da delegación española na 38ª Olimpíada Informática Internacional (IOI 2026) que se celebrou entre o

9 e o 16 de agosto na cidade de Taskent, en Uzbequistán.

David, que estudou o pasado curso 2º Bacharelato no IES Pedro Floriani de Redondela, conseguiu unha medalla de prata na competición de informática máis prestixiosa do mundo para estudantes de secundaria e bacharelato, na que participaron 375 estudantes de 97 países diferentes. En total, a



moitos daqueles patrocinadores tradicionais e os tecnolóxicos actuais é que estes últimos non só pagan por aparecer no deporte. Cada vez máis, axudan a construílo.

A Fórmula 1 probablemente sexa o exemplo extremo. Un monopraza é hoxe case un centro de procesamento de datos capaz de circular a máis de 300 quilómetros por hora. Sensores, telemetría, simulación, intelixencia artificial, comunicacións, análise en tempo real ou computación na nube forman parte dunha competición na que a diferenza entre gañar e perder pode depender tanto de interpretar correctamente os datos como da habilidade do piloto.

O patrocinador tecnolóxico atopa aí algo máis valioso ca un espazo publicitario: un escape no que demostrar do que é capaz a súa tecnoloxía.

Algo semellante estamos vendo no fútbol.

Quen seguimos LaLiga estamos xa afeitos a que durante as retransmisións aparezan estatísticas que hai apenas uns anos parecían reservadas aos corpos técnicos: probabilidade de gol, velocidades, espazos ocupados, presión, distancias, posicionamento ou análise das xogadas.

Detrás está Beyond Stats, o proxecto desenvolvido por LaLiga con tecnoloxía de Microsoft. Millóns de datos xerados durante cada encontro son procesados

mediante tecnoloxías de nube, IA e aprendizaxe automática para transformalos en información que finalmente chega ás nosas pantallas.

Microsoft non está simplemente colocando un logotipo ao carón do terreo de xogo. Está contribuíndo a modificar a nosa forma de ver e entender un partido.

Támén ocorre no tenis. Infosys leva máis dunha década traballando coa ATP nas súas plataformas dixitais e estatísticas e incorporou mesmo Ally, un asistente baseado en intelixencia artificial co que os afeccionados poden preguntar por xogadores, enfrontamentos, resultados ou datos históricos.

A fronteira entre patrocinador e provedor tecnolóxico comeza a esvaeerse.

Levamos anos dicindo que a transformación dixital converte a tecnoloxía en algo transversal. Durante moito tempo esa frase puido soar a discurso do sector tecnolóxico. Hoxe abonda con acender a TV.

Detrás dunha retransmisión deportiva hai software. Detrás da análise do rendemento hai datos. Detrás de moitas decisións existen algoritmos. A nube permite procesar información distribuída por medio mundo. A IA comeza a explicar xogadas,

xerar estatísticas ou personalizar contidos.

A informática xa non é unicamente unha industria que vende ordenadores ou programas. É unha capa sobre a que funcionan boa parte das actividades económicas e sociais do noso tempo.

Existe, ademais, outra razón. O deporte ofrece algo que as compañías tecnolóxicas necesitan especialmente: conexión emocional.

A tecnoloxía é extraordinariamente poderosa, pero moitas veces resulta difícil convertela en emoción. Un servizo cloud, un algoritmo ou unha infraestrutura de datos non xeran por si mesmos a identificación que pode provocar un equipo de fútbol, un piloto de Fórmula 1 ou un tenista disputando unha final.

Asociarse ao deporte permite a esas empresas abandonar por un momento o centro de datos e entrar no terreo das paixóns. Por iso probablemente seguiremos vendo medrar esta relación.

Quizais dentro de vinte ou trinta anos alguén contemple unha fotografía da grella de saída de Madrid de 2026 e vexa nela moito máis ca unha carreira de Fórmula 1. Verá ás compañías tecnolóxicas máis vangardistas do momento.

E comprenderá perfectamente que estaba a suceder. ■



delegación española acadou na competición unha prata, dous bronce e unha mención de honra.

"A experiencia foi moi boa, paseino moi ben e coñecín a moita xente. Foi difícil de esquecer e alégame moito poder tela vivido outra vez, ao igual que o ano pasado en La Paz, en Bolivia, onde conseguín outra medalla de prata. Foi unha semana na que te xuntas con xente de todo o mundo con intereses parecidos aos teus, fas moitos amigos e desfrutas dun tempo nun país novo", confesa David, quen destacou que durante a competición, de 10 horas en total durante dous días, desfrutou resolvendo problemas de informática, obrigándose a poñerse a proba e a dar o mellor de si mesmo.

Sobre o resultado, o mozo destaca que está moi con-

tento xa que ao final logrou repetir a posición do ano pasado, despois dunha primeira xornada que lle saíu un pouco regular.

En canto ao seu futuro académico, David Lago vén de iniciar os seus estudos universitarios, unha nova etapa formativa que afronta con ilusión: "Vou estudar en Cataluña, xa que fun seleccionador polo Centro de Formación Interdisciplinaria Superior (CFIC) da Universidade Politécnica de Cataluña (UPC) para facer o dobre grao de Matemáticas e Enxeñaría Física. Teño moitas ganas de comezar, xa que o centro ten bastante prestixio, e espero non levar moi mal o tema do catalán", explica.

Por outra parte, David Lago tamén participou este ano na Olimpíada Iberoamericana de Informática, que se celebrou

de forma virtual o pasado 20 de xuño organizada por Cuba. Conseguiu unha merecida medalla de ouro, é dicir, o segundo posto na clasificación xeral da competición. En total, a delegación española sumou tres medallas de ouro, sete de prata e tres mencións de honra.

A Olimpíada Informática Galega (OIG) 2026 celebrouse o pasado mes de febreiro na Facultade de Informática da Coruña, organizada polo Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), en colaboración coas tres universidades galegas –Universidade da Coruña (UDC), Universidade de Santiago (USC) e Universidade de Vigo (UVigo)– e o apoio institucional da Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional da Xunta de Galicia. ■



Clausura de Enredando Tour

Miguel Corgos destacou na Estrada o éxito dun programa itinerante que leva as tecnoloxías ás persoas maiores

aprendizaxe, encontro e acompañamento dixital". As sesións tiveron lugar en Corcubión, Val do Dubra ou Monfero ata Coruxo, Rois, Vilanova de Arousa, Cervantes, Portomarín, O Valadouro, Rábade ou no barrio do Tirimol en Lugo, entre outros emprazamentos.

As persoas que participaron puideron resolver dúbidas, descubrir ferramentas dixitais, perderlle o medo a determinados trámites tecnolóxicos ou simplemente gañar confianza no uso dos seus dispositivos. A Cruz Vermella salientou recentemente a alta participa-

O conselleiro de Facenda e Administración Pública, Miguel Corgos, destacou este mes de setembro (o mércores 16) o éxito do programa *Enredando Tour* que, desde a súa posta en marcha da man de Cruz Vermella e da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), "permitiu xa chegar as ferramentas dixitais a máis de 1.300 maiores do rural", segundo lembrou.

Durante a clausura na Estrada da súa cuarta edición, na que participaron máis de 240 persoas de 21 localidades das catro provincias galegas, Corgos quixo agradecer o esforzo dos voluntarios da Cruz Vermella que, tanto nesta edición como nas anteriores, estiveron promovendo as actividades e os obradoiros para que os maiores poidan manexarse na contorna

dixital con autonomía e confianza, vivan onde vivan.

"A dixitalización debe abrir oportunidades e non crear novas diferenzas", dixo, subliñando que esta iniciativa vén a reforzar o traballo que fai a Xunta a través da Rede CeMIT, "para construír unha sociedade dixital máis inclusiva". De feito, o conselleiro lembrou que case o 30 % das persoas usuarias das aulas CeMIT son maiores de 55 anos, na súa maioría do rural.

Miguel Corgos concluíu recordando que entre 2021 e 2025, o uso de Internet entre as persoas de 65 a 74 anos medrou case un 39 %, o que significa que máis de 72.800 galegos entre estas idades se incorporaron á vida dixital.

Ao longo os pasados meses, a xira *Enredando* percorreu centos de quilómetros, "convertendo prazas, rúas e espazos comunitarios en puntos de

Medra case un 57% nun ano o uso da IA nas firmas galegas de dez ou máis traballadores

O observatorio OSIMGA, dependente de AMTEGA, achegou no remate deste verán un novo informe sobre a evolución da transformación tecnolóxica das empresas galegas, desta volta centrado no uso da intelixencia artificial. Segundo fai saber a investigación, a IA medrou en Galicia en todos os segmentos empresariais no último ano.

No caso das firmas de 10 ou máis traballadores con sede

e/ou actividade en Galicia o crecemento foi do 56,5 %, o que supón que o 20,5 % das pemes e grandes empresas da comunidade empregan a IA. O incremento nas microempresas foi do 84,9 %, o que implica que o 9,8 % delas utiliza a intelixencia artificial.

Son datos recollidos no informe Galicia. *A economía en dixital. A Sociedade da Información nas empresas de Galicia*, edición 2025, publicado polo Observatorio da Sociedade da Información e a Modernización



ción feminina nas actividades deste verán, unha realidade que “confirma o interese crecente das mulleres por adquirir novas competencias dixitais e seguir avanzando cara a unha maior autonomía tecnolóxica, contribuíndo tamén a reducir diferentes fendas dixitais que aínda persisten”.

Durante a xira o voluntariado da Cruz Vermella achegou coñecementos de banca dixital, de Administración Electrónica, de seguridade na Internet,

de aplicacións móbiles, de ferramentas útiles para o día a día e de novas experiencias tecnolóxicas.

Engadir que esta acción enmárcase dentro do proxecto *Enredando* e que conta co apoio da axencia autonómica AMTEGA (Consellería de Facenda). Comezou no ano 2020 para evitar procesos de exclusión social por motivos económicos, de xénero, idade, nivel educativo ou zona de residencia, entre outros. ■



acada o 45,7 % nas empresas de 10 ou máis traballadores con actividade en Galicia, fronte ao 36,1 % de 2024, e supera a media estatal, situada no 44,3 %. Nas microempresas medra un 62,2 % e chega ao 9,9 %.

Ademais, o 42,4 % das empresas de maior tamaño e actividade en Galicia realiza analítica de datos co seu propio persoal, cun incremento anual do 23,3 %. Os rexistros de transaccións e os datos sobre clientes son os máis analizados.

Comercio electrónico

O informe constata tamén a boa evolución do comercio electrónico como canle da actividade empresarial. O 27 % das empresas de 10 ou máis traballadores con actividade en Galicia vende por Internet, un 1,9 % máis que no ano anterior e lixeiramente por riba da media estatal, que se sitúa no 26,6 %.

As vendas a través de páxinas web ou aplicacións propias son a principal canle do comercio electrónico e concentran o 89,8 % das operacións en liña das empresas de maior tamaño que venden por Internet.

Talento dixital e teletraballo

O observatorio OSIMGA constata que “unha de cada cinco empresas de 10 ou máis traballadores con actividade en Galicia conta con especialistas TIC”. Entre as que empregan

estes perfís, o 52,5 % conta con mulleres especialistas TIC, unha proporción claramente superior á media estatal, do 38,7 %.

O teletraballo mantense implantado no 39,1 % destas empresas, por riba da media estatal, situada no 37,4 %. O 24,4 % do seu persoal teletraballa regularmente, fronte ao 20 % do conxunto de España.

TIC, sustentabilidade e investimento

O informe inclúe novos indicadores sobre o uso de solucións TIC para mellorar a sustentabilidade e medidas de reciclaxe. O 82 % das empresas de 10 ou máis traballadores con sede en Galicia recicla os equipamentos TIC en contedores específicos. Ademais, o 28,1 % emprega solucións TIC para reducir o consumo de enerxía e o 21,2 % para diminuír o uso de materiais ou fomentar materiais reciclados.

En canto ao investimento en tecnoloxía, a ciberseguridade concentra as maiores partidas orzamentarias. As empresas de 10 ou máis traballadores con sede e/ou actividade en Galicia destinaron máis de 669 millóns de euros á seguridade TIC e 70,6 millóns a sistemas de intelixencia artificial.

Nas microempresas, o gasto en seguridade TIC achegouse aos 47,4 millóns de euros e o investimento en sistemas de intelixencia artificial situouse en 2,3 millóns. ■



de Galicia (OSIMGA), adscrito á Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA).

O informe confirma tamén “unha evolución positiva” na contratación de servizos de computación na nube, que



CANDO A TECNOLOXÍA ENRIQUECE E ROMPE BARREIRAS

Máis de 330 nenos e nenas participaron na nova edición dos novos obradoiros Girl STEAM do CPETIG e AMTEGA

Os obradoiros Girl STEAM impulsados polo Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia (CPETIG) no marco do convenio de colaboración coa Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), chegaron en setembro ao remate da súa edición 2026, logo das concorridas e enriquecedoras xornadas de traballo celebradas en Santa Comba (o 24 de agosto) e no Centro GaiásTech da Cidade da Cultura de Galicia (o 3 de setembro).

A xira pasou por concellos como Santa Comba, Ortigueira, Valga e Abegondo (entre outros moitos), configurando unha edición de 30 obradoiros xa realizados e máis de 330 nenos e nenas que puideron achegarse á robótica, á programación e á creación audiovisual.

Baixo o reto *Casa Domótica Accesíbel*, a rapazada aprendeu nestas sesións a deseñar espazos máis respectuosos cos recursos naturais e eficientes,

e tamén libres de barreiras, poñendo a tecnoloxía ao servizo da sociedade.

O obxectivo xenérico do CPETIG e AMTEGA foi achegar un programa de obradoiros prácticos orientado a despertar vocacións tecnocientíficas entre a mocidade galega e contribuír a reducir a fenda de xénero nas profesións vinculadas á ciencia, a tecnoloxía, a enxeñaría, as artes e as matemáticas. En total desenvóléronse 30 talleres en 19 concellos nos que participaron 334 nenos e nenas e que comezaron o día 29 de xuño, en Betanzos e Pontevedra.

Durante os meses de verán, os obradoiros combinaron actividades prácticas de robótica, creación audiovisual e programación creativa, fomentando valores e competencias clave para o desenvolvemento persoal e profesional da mocidade.

Este ano traballouse co kit de placas Arduino e empregouse Mblock como contorna de programación.

No desenvolvemento dos obradoiros tratáronse mensaxes e elementos transversais como a igualdade, o sentido



Baixo o reto *Casa Domótica Accesíbel*, a rapazada aprendeu nestas sesións a deseñar espazos máis respectuosos cos recursos naturais e eficientes, e tamén libres de barreiras, poñendo a tecnoloxía ao servizo da sociedade

crítico ante a tecnoloxía, o uso creativo da tecnoloxía, máis aló do mero uso e consumo, a colaboración e o traballo en equipo e a importancia das artes como ferramenta de desenvolvemento.

A listaxe completa dos 19 concellos que formaron parte da edición de 2026 da xira de obradoiros Girl STEAM, organizada polo CPETIG (Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia) en colaboración coa AMTEGA, é a seguinte: Abegondo, A Caniza, A Coruña, A Fonsagrada, Barreiros, Betanzos, Carballo,

Celanova, Cuntis, Fisterra, Guitiriz, Leiro, Ortigueira O Vicedo, Pontevedra, Ribeira, Santa Comba, Santiago de Compostela e Valga.

Contra a desigualdade

A nova edición (a 2026) da iniciativa Girl STEAM tivo características moi específicas destinadas a rachar a fenda de xénero nas disciplinas tecnolóxicas. De feito, o programa deseñouse para espertar vocacións científico-tecnolóxicas na mocidade (especialmente nas nenas) dando visibilidade ao papel da muller no ámbito TIC e promovendo referentes femininos. Nas sesións traballáronse catro mensaxes transversais fundamentais. Así, inculcouse a igualdade de xénero nas profesións tecnolóxicas, o sentido crítico ante as ferramentas dixitais, o uso creativo máis aló do mero consumo de datos e dispositivos e a colaboración e o traballo en equipo.

As sesións e os obradoiros prácticos foron impartidos por profesionais e relatores do propio CPETIG (Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia), contando coa implicación directa e o apoio dos axentes TIC responsables de cada unha das Aulas CeMIT nos concellos participantes.

As valoracións globais da xira Girl STEAM foron altamente positivas, cualificándose o programa como un gran éxito de participación e aprendizaxe tanto polos organizadores como polas entidades locais.

Ademais, cumpriuse o obxectivo de espertar a curiosidade polas disciplinas tecnolóxicas. Moitas rapazas destacaron que o obradoiro axudounas a ver a informática e a robótica como algo divertido, alcanzábel e útil para resolver problemas reais (como a sustentabilidade ou a accesibilidade). ■





Galicia refórzase como destino para novas empresas e investimentos

O Goberno autonómico apoia 96 proxectos con máis de 74 millóns en axudas

O Goberno galego fixo balance das convocatorias 2024 - 2026 do programa de axudas para a Atracción de Empresas a Galicia, impulsado pola Consellería de Economía e Industria a través do Instituto Galego de Promoción Económica (IGAPE) e cuxo obxectivo é financiar proxectos de investimento empresarial que impliquen a creación de novos establecementos ou o desenvolvemento de actividades na comunidade autónoma.

No devandito período, a liña permitiu apoiar 96 proxectos empresariais, mediante a concesión de 74,08 millóns de euros en subvencións, que mobilizarán 256,75 millóns de euros en investimento empresarial.

O programa foi quen de consolidarse, polo tanto, como un instrumento estratéxico para impulsar a actividade económica, atraer novos investimentos e favorecer a creación e o mantemento do emprego en Galicia.

Ao longo destas tres convocatorias, o programa reforzou o

apoio da Xunta aos proxectos de investimento promovidos polas pequenas e medianas empresas, contribuíndo á creación de novos establecementos, á ampliación da capacidade produtiva, á diversificación da actividade empresarial e á modernización dos procesos de produción.

As axudas alcanzan intensidades de ata o 35 % para pequenas empresas e do 25 % para empresas medianas, favorecendo tanto grandes proxectos de investimento como iniciativas cun elevado impacto sobre a creación de emprego.

A liña diríxese principalmente ás pemes (pequenas e medianas empresas), polo seu papel esencial na creación de emprego e no desenvolvemento económico de Galicia.

O seu deseño permite apoiar investimentos que contribúen ao crecemento empresarial, á mellora da competitividade e á implantación de novos proxectos produtivos, reforzando a capacidade das empresas galegas para afrontar novos retos e oportunidades.



Os proxectos poden contar con apoios de ata o 35 % para pemes e o 25 % para medianas empresas e permiten financiar desde novos establecementos ata ampliacións de capacidade, diversificación de produción ou transformación de procesos produtivos

Proxectos industriais e diversificación do tecido empresarial

O Goberno galego salienta que o balance reflicte a diversidade dos proxectos apoiados, cun claro protagonismo da industria manufactureira, que concentra o maior número de iniciativas subvencionadas (41), destacando actividades vinculadas ao metal, á madeira, á alimentación, á maquinaria, á automoción, ao naval, á aeronáutica e á industria química, xunto con proxectos nos ámbitos do turismo, o comercio, os servizos empresariais e tecnolóxicos, a loxística e o sector primario.

“Esta distribución evidencia a capacidade do programa para apoiar investimentos en

sectores estratéxicos e contribuír á diversificación do tecido produtivo galego”, explica o informe elaborado polo IGAPE.

Así mesmo, cómpre subliñar a implantación do programa en todo o territorio galego, favorecendo o desenvolvemento de proxectos empresariais nas catro provincias e contribuíndo ao fortalecemento da actividade económica desde unha perspectiva territorial equilibrada.

Un instrumento integrado na estratexia de apoio ao investimento

O programa de Atracción de Empresas forma parte da estratexia da Xunta para impulsar o investimento empresarial e fortalecer a competitividade da economía galega. Neste

marco, intégrase na ampla batería de instrumentos que o Instituto Galego de Promoción Económica pon á disposición das empresas para apoiar o seu crecemento, a innovación, a internacionalización e o acceso a distintas fórmulas de financiamento e apoio ao investimento, configurando unha política integral de impulso ao tecido produtivo galego.

O balance das convocatorias 2024-2026 confirma a consolidación desta liña como un instrumento estable de apoio ás pemes e ao investimento produtivo, reforzando o compromiso da Xunta coa atracción de novos proxectos empresariais, a xeración de emprego de calidade e o desenvolvemento económico sostible de Galicia. ■



En marcha Xeogalicia

Nace un novo proxecto para descubrir, comprender e protexer a xeoloxía de Galicia



Temos novo proxecto tecnolóxico-divulgativo destinado a reivindicar a riqueza xeolóxica de Galicia.

Trátase de Xeogalicia.es, iniciativa impulsada polo xeólogo e investigador da Universidade de Vigo Ángel Enrique López Pérez, cuxo obxectivo é “achegar as Ciencias da Terra á sociedade e dar a coñecer a gran xeodiversidade de Galicia”.

Explica o investigador que “Galicia posúe unha extraordinaria diversidade xeolóxica, con montañas, vales, rías, praias, cantís e outras formas da paisaxe que son o resultado dunha complexa historia xeolóxica desenvolvida ao longo de millóns de anos”. O resultado, indica, son rochas, minerais, estruturas tectónicas e formas do relevo que testemuñan esta historia e que forman parte do patrimonio natural galego, “aínda que boa parte deste coñecemento permanece restrinxido ao ámbito científico ou especializado”.

Con este punto de partida nace Xeogalicia, un proxecto de divulgación científica impulsado polo xeólogo e investigador da Universidade de Vigo Ángel Enrique López Pérez, que pretende achegar as Ciencias da Terra a un público amplo e ofrecer ferramentas para comprender mellor a xeoloxía que hai detrás das paisaxes galegas.

O proxecto, segundo sinala Ángel Enrique, “aposta por unha divulgación científica rigorosa, pero accesíbel, empregando unha linguaxe próxima e doada de comprender para explicar conceptos, procesos e fenómenos xeolóxicos que forman parte da realidade cotiá”.

“Entender a xeoloxía é entender o territorio”, explica o investigador da UVigo, engadindo que “moitas veces pasamos diante dunha rocha, dunha praia, dun cantil ou dunha determinada forma do relevo sen saber que historia nos está contando. Xeogalicia pretende axudar a mirar ese territorio con outros ollos”.

Un dos obxectivos fundamentais de Xeogalicia é contribuír ao coñecemento, valoración e conservación da xeodiversidade e do patrimonio xeolóxico de Galicia. “A xeodiversidade”, lembra Ángel Enrique, “comprende a variedade de elementos

xeolóxicos, xeomorfolóxicos e edáficos dun territorio, así como os procesos que os orixinan e transforman ao longo do tempo, e é unha parte esencial do patrimonio natural e contribúe a definir a identidade e a paisaxe dun territorio”.

Moitos destes elementos constitúen auténticos arquivos da historia da Terra. As rochas existen procesos que ocorren hai millóns de anos; e as estruturas tectónicas e as formas do relevo axudan a reconstruír a evolución xeolóxica de Galicia.

“A perda ou destrución sen remedio destes elementos supón,

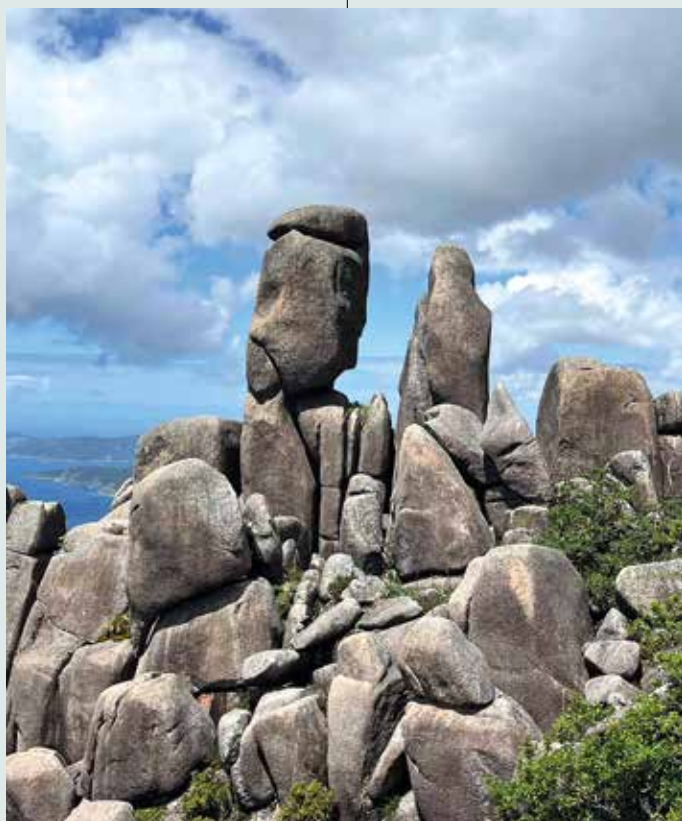
polo tanto, a desaparición dunha parte do rexistro da historia xeolóxica do territorio”, indica López Pérez, recordando que “a divulgación pode axudar a que a sociedade recoñeza o valor da xeodiversidade e entenda que a conservación do patrimonio natural tamén inclúe a súa dimensión xeolóxica”.

Xeogalicia apóiase no desenvolvemento progresivo dunha plataforma de divulgación e educación xeolóxica con diferentes tipos de contidos e recursos.

A web contará con artigos de divulgación, explicacións de conceptos xeolóxicos, un dicionario de termos, guías xeolóxicas, mapas e recursos educativos, así como contidos dedicados a lugares concretos de interese xeolóxico.

Entre estes últimos destacan os Xeolugares, unha proposta orientada a descubrir espazos do territorio galego e interpretar as rochas, estruturas e procesos que explican a súa configuración. “A intención”, sinala o investigador da UVigo, “é fomentar unha ollada máis científica sobre o territorio e aprender a interpretar aquilo que temos diante dos ollos: as rochas, os minerais, as estruturas tectónicas e as formas do relevo que están detrás das paisaxes que coñecemos”.

Deste xeito, Xeogalicia pretende “conectar o coñecemento científico coa observación directa do territorio e mostrar que a xeoloxía non é só unha disciplina académica, senón tamén unha ferramenta para comprender a paisaxe e a evolución do medio natural”. ■





Youtubeiras+, proxecto organizado polos servizos de normalización lingüística dez concellos galegos, das tres universidades e da Deputación da Coruña co obxectivo de promover o talento en galego nas redes sociais, lanza un novo premio honorífico para distinguir a traxectoria de persoas e iniciativas no eido da creación dixital na nosa lingua.

Esta é a gran novidade que trae a décima edición dos Premios Youtubeiras (youtubeiras.gal), cuxas bases xa se poden consultar en liña.

O prazo de inscrición mantense aberto até as 23.59 horas do día 15 de novembro.

O certame, que repartirá 7500 euros entre as persoas premiadas, divídese en sete categorías: Canle, Creación de contidos, Podcast, Revelación, Calidade Lingüística, Rede e Premio do Público. Os dous primeiros apartados contarán cunha dotación económica de 1250 euros e as cinco restantes, de 1000 euros.

Estas son as liñas mestras que definen esta nova edición dos Premios Youtubeiras+, que se desenvolverán baixo o lema *Dez anos en rede*. Así o explicaron en rolda de prensa o alcalde de Ames, Blas García Piñeiro; o alcalde de Carballo, Daniel Pérez López; a concelleira de Lingua do

Youtubeiras+ e xa van 10

O certame incorpora un novo galardón honorífico á traxectoria na creación dixital

Concello de Teo, María Vázquez Rey, e a vicerreitora de Cultura, Lingua e Patrimonio da Universidade de Santiago de Compostela, Ana Cabana Iglesia.

Na súa intervención, García puxo en valor “a estreita colaboración entre as diferentes institucións implicadas”, así como “a pluralidade de sensibilidades que conviven na organización deste certame”.

Pola súa banda, Ana Cabana Iglesia aproveitou a ocasión para subliñar “a decidida implicación das tres universidades desde a primeira edición” deste proxecto, unha colaboración que aos seus ollos amosa “o forte compromiso coa lingua, cuxo futuro está nas novas xeracións e nas novas fórmulas de comunicación que empregan cada día”.

O rexedor de Carballo, Daniel Pérez López encargouse de facilitar á prensa as cifras da anterior edición, así como o volume de

participación das primeiras convocatorias. Con estes números, Daniel Pérez ilustrou a evolución duns galardóns aos que concorreron un total de 126 canles en 2025, fronte ás 89 de 2024 ou 68 de 2023. No referente ao Premio do Público, engadiu que en 2025 presentáronse 49 vídeos nesta categoría, fronte aos 41 do curso anterior ou os 24 de 2024.

Por último, Daniel Pérez compartiu os datos da primeira edición de Youtubeiras+, que se desenvolveu entre 2016 e 2017. Por aquela altura, o certame fixábase máis nos vídeos, xa que a participación non se aglutinaba como agora ao redor das canles, lembrou, recordando tamén que “con esa forma inicial de contabilizar a participación, en 2017 contabilizáronse 202 vídeos, mentres que en 2020, no ano dos confinamentos por mor da pandemia da COVID, chegou ao pico de 536 vídeos”.

A concelleira de Lingua do Concello de Teo, María Vázquez Rey encargouse de desvelar os nomes que conforman o xurado que escollerá as canles e persoas gañadoras deste ano: o músico e produtor Nuno Pico, a comunicadora audiovisual Eira Losada, a creadora de contido e publicista Nuria Grandío, a escritora Emma Pedreira e a guionista e directora Bea Saiáns. Vázquez Rey lembrou durante a súa intervención que a formación é un pilar fundamental de Youtubeiras+. Así, lembrou, nesta nova edición ofertaranse tres obradoiros: María Rúa ofrecerá a sesión titulada *Como ser unha turras sen parecelo* o 7 de outubro, Nuria Grandío impartirá o taller *Crear contidos con estratexia: das ideas ás redes sociais* o 14 de outubro e Nee Barros encargárase do obradoiro *Conecta en galego: diversidade, talento e redes sociais* o 21 de outubro. Celebraranse todos eles en liña e serán de balde, previa inscrición.

Youtubeiras+ é unha iniciativa organizada polos servizos de normalización lingüística dos concellos de Santiago de Compostela, Ames, Carballo, Ferrol, Moaña, Narón, Oleiros, Pontevedra, Rois e Teo; das universidades da Coruña, Santiago e Vigo; e da Deputación da Coruña. ■

EN CLAVE LINGÜÍSTICO-TECNOLÓXICA

A Real Academia Galega presentou co inicio do curso o *Diccionario castelán-galego en liña*



A RAG quixo comezar curso cunha gran novidade lingüístico-tecnolóxica: unha nova ferramenta en liña para a consulta, o estudo e a aprendizaxe do galego. A Real Academia Galega estreou o *Diccionario castelán-galego (DRAGBIL)* en liña, en palabras da entidade “unha obra moderna cunha forte vocación pedagóxica”.

O presidente da Real Academia Galega, Henrique Monteagudo; a directora deste novo DRAGBIL, a académica María Dolores Sánchez Palomino; e o coordinador do Seminario de Lexicografía, Manuel González González, presentaron en rolda de prensa o repertorio dixital, que pode consultarse xa na web da RAG (academia.gal/diccionario-bilingue) e que tamén está dispoñíbel a través da aplicación do dicionario monolingüe para Android e iOS.

Segundo engadiron, o novo DRAGBIL consta dunhas 26.000 entradas, 55.200 acepcións, máis de 87.000 sinónimos de tradución e unhas 6.000 frases feitas.

“Estas cifras”, sinalaron, “dan conta dun exhaustivo traballo que arrincou en 2014, e que significou máis ca unha mera revisión da edición en papel do *Diccionario bilingüe castelán-galego* que fora publicado pola RAG publicara en 2004”.

A publicación incorpora ademais 1.000 novos lemas, preto de 7.000 acepcións incorporadas, uns 15.000 sinónimos de tradución máis e 800 fraseoloxismos non incluídos na obra lexicográfica que serviu como punto de partida.

Fíxose a maiores “un importante esforzo de actualización” de moitos artigos e na xeración dos exemplos. En total, modificáronse nalgunha medida practicamente o 95 % das entradas, engadiu a RAG na presentación.

Monteagudo explicou que “o *Diccionario bilingüe castelán-galego* en liña é un exemplo máis da vocación de servizo público



da RAG, que se esforza en dar resposta ás demandas tanto de estudantes e de profesionais coma da sociedade en xeral. Un dos pedimentos que recibimos con máis intensidade por parte do público atinxe todo o relacionado coas ferramentas de consulta da nosa lingua. A grande acollida do dicionario monolingüe —en liña dende 2012— é boa proba disto, pero tamén se nos viña expresando a necesidade de contarmos cunha ferramenta bilingüe en liña. O dicionario que hoxe presentamos é, neste sentido, unha ferramenta estratéxica, porque moita xente chega ao galego a través do castelán, tanto persoas galegas castelanfalantes coma doutras orixes”.

O novo DRAGBIL consta dunhas 26.000 entradas, 55.200 acepcións, máis de 87.000 sinónimos de tradución e unhas 6.000 frases feitas

O presidente apuntou tamén que “a Academia agarda en calquera caso ofrecer no futuro tamén unha ferramenta galego-castelán, pero entreméntres a rede de buscas avanzadas do DRAGBIL fai que sexa en gran medida un dicionario reversíbel ao permitir obter información igualmente na dirección galego-castelán”.

Pola súa banda, Sánchez Páramo sinalou que “o *Dicionario castelán-galego* en liña responde aos criterios da lexicografía bilingüe moderna e combina as tendencias actuais cos trazos que veñen sendo tradicionais e resultan moi positivos na lexicografía académica galega. A partir de agora, da mesma maneira que se fixo e se fai co dicionario monolingüe, o DRAGBIL será obxecto dunha actualización continua para completalo e melloralo progresivamente. Debemos dedicarlle unha atención

permanente, tanto no que atinxe ao diálogo cunha sociedade en mudanza constante coma no referido aos dicionarios académicos monolingües do galego e do castelán”.

Na mesma liña, Manuel González valorou “o novo chanzo na aplicación máis sistemática dos criterios metodolóxicos” adoptados na edición de 2004 que constitúe esta versión en liña e a necesaria incorporación de novas entradas. A ferramenta que hoxe se presenta “vai facilitar a continua actualización dunha maneira máis dinámica, en coordinación coa actualización do *Dicionario da lingua galega* da Academia e de acordo coas necesidades dos usuarios”, engadiu quen foi o codirector da edición impresa canda Constantino García (1927-2008). O director do dicionario monolingüe quixo lembrar o principal impulsor deste proxecto e felicitou tamén a Dolores Sánchez Palomino polo “meticuloso traballo de actualización” do bilingüe xa á disposición de todos os usuarios.

O DRAGBIL en liña realizouse coa colaboración económica da Xunta de Galicia e do Ministerio de Ciencia, Innovación e Universidades. Na súa presentación agradécese tamén o apoio da Fundación Barrié que permitiu impulsar os traballos da área lexicográfica da Real Academia Galega e mais ofrecer a aplicación do Dicionario da Real Academia Galega.

Moito máis ca unha lista de sinónimos de tradución

O DRAGBIL distínguese, entre outros trazos, polo tratamento outorgado aos equivalentes do lema. De feito, “achega o maior número posíbel deles, pero a diferenza do que acontece en moitos dicionarios bilingües, non se limita a ofrecer os sinónimos de tradución dunha lingua a outra”, advertiu María Dolores Sánchez Palomino, engadindo que “esta é unha obra cunha importante dimensión didáctica, que é unha constante nos dicionarios da RAG, e que se reforza en publicacións que teñen unha especial importancia para o mundo do ensino. En relación con esta dimensión, prestámoslle moita atención ao aspecto contrastivo ou distintivo, porque a relación entre as linguas castelá e galega presenta unha problemática específica, froito en moitas ocasións da situación de contacto en que conviven e da súa proximidade estrutural. E esta relación xera non poucos elementos que entran nesa esfera contrastiva e diferencial”.

Esta realidade é atendida en múltiples apartados, dende as observacións ao coidado que merecen os contextos de uso, pasando polo destacado incremento das frases feitas e a identificación dos falsos amigos, as palabras que poden compartir ambas as linguas pero contidos diverxentes, parcial ou totalmente. “É o caso de voces coma *rubio* ou *estudio*, que en galego só significa ‘lugar de traballo’, mentres que ao feito de *estudar* lle chamamos *estudo*”, exemplifica a directora da obra. De igual xeito, advértense as diverxencias en cuestións de xénero e número entre o lema castelán e o equivalente en galego, que se dan en numerosos casos coma o da palabra *sal*, masculina no noso idioma e feminina en castelán. O mesmo sucede coas construcións verbais, que en ocasións presentan diferenzas entre ambas as dúas linguas. ■



Plataforma Inklusivos.org

A entidade galega Pictoaplicaciones lanza un innovador punto de encontro *online* para o voluntariado

A Fundación Pictoaplicaciones, entidade sen ánimo de lucro con sede en Milladoiro (Ames) e centrada en mellorar a calidade de vida e a inclusión de persoas con autismo e diversidade funcional mediante aplicacións con pictogramas, comezou o curso cunha importante novidade: o lanzamento de Inklusivos.org, plataforma para a conexión de entidades sociais e persoas voluntarias.



Segundo explican dende o equipo de desenvolvemento, Inklusivos.org nace co obxectivo de simplificar e dinamizar a xestión do voluntariado, ofrecendo un espazo común onde as entidades poidan publicar as súas ofertas de forma áxil e os usuarios atopar oportunidades axustadas aos seus intereses e dispoñibilidade.

Dende o equipo de Pictoaplicaciones informan que a plataforma incorpora unha zona privada para cada perfil. Así, as asociacións poden visualizar e administrar as ofertas que publicaron e as solicitudes recibidas, mentres que as persoas voluntarias acceden a un panel coas actividades ás que se apuntaron e os seus datos de usuario.

Como dixemos, o proxecto está impulsado e desenvolvido integramente pola Fundación Pictoaplicaciones, entidade con ampla traxectoria no deseño e xestión de proxectos dixitais de impacto social, que conta con anos de experiencia, múltiples aplicacións e webs desenvolvidas e milleiros de usuarios a diario nas súas iniciativas previas, desde máis de 80 países.

“Esta nova ferramenta reforza a nosa aposta pola innovación

social e a tecnoloxía ao servizo da inclusión”, sinalan, engadindo que a web incorpora ademais unha funcionalidade específica para as entidades: “Cada organización pode dispoñer dunha *landing* propia dentro do portal, onde mostrar a súa traxectoria, equipo e liñas de traballo, ou ben publicar ofertas de voluntariado sen necesidade de contar con esa páxina personalizada”.

Indican tamén que a plataforma foi deseñada con criterios de accesibilidade universal, garantindo que poida ser utilizada polo maior número posíbel de persoas, con independencia das súas capacidades.

A Fundación Pictoaplicaciones publica a súa nova plataforma dixital de voluntariado, deseñada para facilitar o encontro entre asociacións e organismos sen ánimo de lucro que impulsan accións sociais e persoas interesadas en participar nelas. O portal, xa operativo, permite tanto a entidades como a persoas usuarias rexistrarse, xestionar ofertas e acceder a unha zona privada personalizada.

Inklusivos.org xa está en liña e aberta a todas as entidades sociais e persoas interesadas no voluntariado en todo o territorio nacional.

A Fundación Pictoaplicaciones é unha entidade sen ánimo de lucro, declarada como Fundación de Interese Galego, cuxa finalidade é a promoción de actividades de formación, divulgación, promoción, estudo e investigación relacionadas cos eidos das persoas con algunha condición de neurodiversidade, a educación, as novas tecnoloxías, o desenvolvemento e a cultura, que melloren a inclusión e a calidade de vida das persoas con algunha condición de neurodiversidade.

Naceu no ano 2012 como proxecto solidario de Grupo Promedia, empresa de apoio e desenvolvemento web e aplicacións con sede en Santiago de Compostela, que no ano 2020 cede todas as súas aplicacións a ben de constituir a Fundación Pictoaplicaciones.

Ao longo destes anos desenvolveron múltiples aplicacións que axudan a persoas (con) autismo ou outras condicións nas que existan necesidades complexas de comunicación ou con outros tipos de trastornos de comunicación na linguaxe oral. Todas as aplicacións son gratuítas e de acceso libre, co fin de que “poidan chegar ao máximo número de persoas”. ■



Coñecemento e experiencia contra a desinformación

A experta en Lingüística Computacional Maite Taboada ingresa na RAGC

A Real Academia Galega de Ciencias (RAGC) celebrou o 9 de setembro, no compostelán Pazo de San Roque, o acto de ingreso da lingüista computacional María Teresa Taboada Gómez (Madrid, 1970), de pais lucenses, como académica correspondente da sección de Matemáticas, Física e Ciencias da Computación da institución.

Doutora en Lingüística Inglesa pola Universidad Complutense de Madrid, é catedrática distinguida de Lingüística na Universidade Simon Fraser de Vancouver (Canadá), da que foi vicedecana de Investigación da Facultade de Artes e Ciencias Sociais.

Na universidade canadense é profesora adxunta no Programa de Ciencia Cognitiva do departamento de Informática e directora do Laboratorio de Procesamento do Discurso. Desde 2022 é Fellow of the Royal Society of Canada, a maior distinción académica que se outorga no país.

O presidente da RAGC, Juan Lema, abriu o acto, ao que asistiron outros académicos; o secretario xeral de Universidades, José Alberto Díez de Castro; a directora da Axencia Galega de Innovación, Carmen Coteló; o xerente do Servizo Galego de Saúde, Luís León; a reitora da USC, Rosa Crujeiras; a directora adxunta do CITIUS, Paula López; a decana da facultade de Química da Universidade de Vigo, María de los Ángeles Peña; a directora da Escola de Enfermaría de Ourense, Milagros Fernández; e o coordinador científico do Centro Ramón Piñeiro, Manuel González; xunto a diversos representantes de institucións políticas, culturais, científicas e académicas galegas.

O presidente sinalou que a nova académica “fixo da linguaxe o fio condutor dunha carreira científica de gran proxección internacional. A súa traxectoria amosa ata que punto o coñecemento profundo da linguaxe resulta clave para comprender

e mellorar as tecnoloxías que están transformando a nosa sociedade”. Lema salientou que “a experiencia dunha investigadora que combina lingüística, computación e intelixencia artificial pode resultar especialmente valiosa para Galicia e para o galego, tanto para comprender os cambios que xa están en marcha como para contribuír ao desenvolvemento de ferramentas e recursos que aseguren unha presenza plena da nosa lingua nas tecnoloxías do futuro”.

No seu discurso de ingreso, titulado *A lingüística éo todo: ciencia, tecnoloxía, humanidades e ciencias sociais*, a experta reflexionou sobre como a lingüística e as linguas vivas son parte fundamental de todas as áreas do coñecemento. Puxo de relevo que “non se pode entender o estudo da lingua sen entender o seu contexto social, como os seres humanos nos comunicamos e como empregamos a lingua para organizarnos en sociedades”. Destacou que “ademais das humanidades e as ciencias sociais, na era da IA non é difícil defender que a lingüística é tamén ciencia e tecnoloxía. A aparición dos grandes modelos da linguaxe deixa moi claro que a IA moderna fundaméntase en sistemas de abstracción da lingua viva, a lingua que falamos, unha abstracción baseada en construír modelos matemáticos a partir de textos producidos por seres humanos”.

Na súa intervención, a nova académica centrouse no seu actual eido de estudo, a lingüística computacional: traballa en particular no tratamento dos comentarios en Internet e lidera, en colaboración cunha filial de Google, o desenvolvemento dun software destinado a moderar os comentarios das noticias na Rede. A finalidade desta plataforma é distinguir os xuízos construtivos dos tóxicos, que se empregan para insultar, difamar ou desinformar.

“Neste proxecto, no que aínda estamos a traballar, o descubrimento máis importante foi que os comentarios tóxicos son moi difíciles de detectar de xeito automático. Decatámonos de que as valoracións negativas adoitan ir envoltas en palabras positivas, empregando a linguaxe como ferramenta de persuasión e manipulación. O que máis me interesou foi como se utiliza a linguaxe nas valoracións negativas para eludir os sistemas automatizados de detección de toxicidade, así como a forma en que se pode empregar para identificar a desinformación”, explicou.

O encargado de realizar a *laudatio* foi o académico Senén Barro, catedrático de Ciencias da Computación e Intelixencia Artificial e director do CITIUS da USC. ■

Mundo en transformación

Pontevedra converterase en outubro nun foro de debate arredor da creatividade e a IA

Xa vai quecendo motores no Campus de Pontevedra o III Congreso Internacional de Creatividade, que se celebra en outubro e que terá como eixe as transformacións que tecnoloxías como a intelixencia artificial están a xerar nas catro áreas que abrangue o proxecto de especialización do Campus: a comunicación, o deseño, a arte e a educación.

Promovido polo Campus Crea (UVigo), co apoio da Deputación de Pontevedra, este foro académico desenvolverase os días 8 e 9 de outubro, reunindo no seu programa conferencias, mesas temáticas e presentacións de estudos que porán o foco “en como a creatividade se reconfigura nun contexto marcado pola intelixencia artificial, a sostibilidade, a ética dixital e transformación educativa”, sinalan desde o comité organizador.

Dirixido polas docentes da Facultade de Ciencias da Educación e do Deporte Margarita Pino e Sara Domínguez Lloria, con Susana Blanco como secretaria do comité organizador, o congreso celebrarase baixo o epígrafe *Conexións reais: deseño, arte e educación na era dixital*. En base a isto, nesta edición buscarase dar resposta á necesidade “de abordar unha realidade cada vez máis presente e con importantes implicacións de futuro nos ámbitos arredor dos cales se articula o congreso”, salientou Pino, engadindo que “a tecnoloxía e particularmente a inteli-

xencia artificial están a producir unha profunda transformación” nos eidos da educación, a arte, o deseño e a comunicación, “polo que consideramos necesario promover un espazo de análise, reflexión e debate sobre as súas posibilidades, desafíos e implicacións éticas e creativas”, subliñou esta catedrática.

O congreso arrancará o xoves 8 de outubro cunha conferencia da artista residente en Ámsterdam Alicia Framis, quen desenvolve “plataformas para a interacción social e creativa” a través da colaboración interdisciplinaria.

Tras este relatorio comezará a mesa *Comunicación e creatividade arredor da mesa*, conducida polo chef Pepe Solla e na que participarán a profesora do CIPF Carlos Oroza Valentina Vázquez e o docente da Escola Superior de Arte Dramática de Galicia Sergio Macías.

Tamén nesa primeira xornada, o congreso acollerá unha conferencia da artista téxtil, dese-

ñadora e investigadora Arantza Vilas, profesora asociada na Universidade das Artes de Londres. Ao longo da súa traxectoria profesional, Vilas colaborou no deseño de vestiario de producións cinematográficas e televisivas como *Xogo de tronos* ou o filme *María, raíña de Escocia* e as súas creacións exhibíronse en espazos como o Museo de Arte Contemporánea de Trento ou a Cidade da Cultura.

O xoves pola tarde desenvolverase unha das novidades desta edición: a organización de simposios simultáneos dirixidos a “favorecer un debate máis específico e especializado arredor de temáticas concretas”. Está confirmada a celebración dun enfocado ás “novas necesidades na formación do profesorado na era da dixitalización” e outro centrado na “intelixencia artificial aplicada aos procesos creativos musicais”.

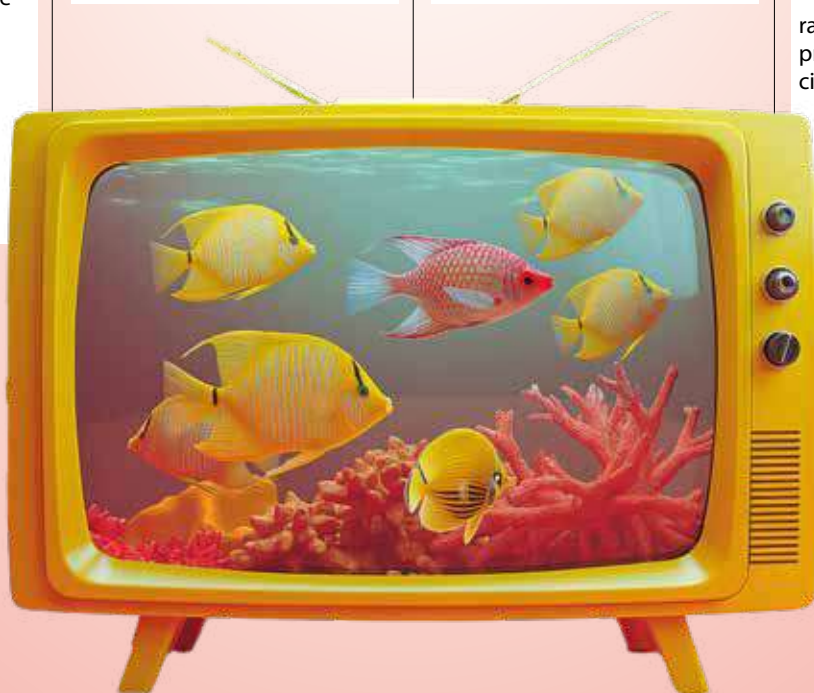
Xa o venres 9 está programada a conferencia *Intelixencia*

artificial, creatividade e educación, a cargo do profesor da Universidad de León Roberto Baelo, xunto cunha mesa redonda na que participantes e alumnado de doutoramento presentará “os avances científicos” dos seus traballos. Coa participación de investigadoras e investigadores de diferentes universidades españolas e portuguesas, este encontro será moderado pola catedrática de Tecnoloxía Educativa da Universidad de Murcia Paz Prendes.

Nesta segunda xornada desenvolverase tamén a mesa redonda O emprego da IA en *procesos creativos*, coa participación de María José Malmierca, do Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA); da deseñadora de moda e gráfica Marta Domínguez, e de Oriol Saña, director artístico do proxecto SuperArte, que dá visibilidade ao talento das persoas con discapacidade.

A conferencia de clausura, *Intelixencia artificial e mentes creativas*, centrada no deseño de experiencias didácticas transmedia, correrá a cargo da catedrática de Tecnoloxía Educativa da Universidad de Oviedo María Esther del Moral.

Estas actividades combinaranse con diferentes mesas de presentación de comunicacións, para as que foron seleccionados un total de 46 estudos, presentados por 65 investigadores e investigadoras de diferentes universidades españolas e de Portugal, Guatemala e Colombia. ■





Toponimízate fai paradas no Bolo e nas Neves

Prosegue a xira da RAG e a Secretaría da Lingua para protexer os nosos topónimos coa axuda das novas ferramentas

O outono vai comezar con máis actividades da campaña de divulgación da toponimia galega *Toponimízate. Falámosche dos nomes da túa terra*. A iniciativa regresa este venres 25 de setembro ao Bolo (Ourense), cunha charla programada a partir das 19.00 na Antiga Casa Cuartel.

Esta é unha das sete charlas que restan da campaña 2026 e que se impartirán ata o mes de novembro. A cita están convocadas todas as persoas interesadas na toponimia local e que queiran sumarse a este gran proxecto colectivo de conservación dos nomes do territorio a través da plataforma Galicia Nomeada (galicianomeada.xunta.gal).

A seguinte sesión será o 2 de outubro no Mercado das Neves (As Neves, Pontevedra), a partir das 20.00 horas.

O principal obxectivo desta charlas de *Toponimízate* será conseguir que a veciñanza do Bolo e das Neves se implique na recollida dos microtopónimos das súas aldeas a través da aplicación tecnolóxica *Galicia Nomeada*.

Na charla participará Vicente Feijoo Ares, o principal referente e coordinador técnico do proxecto *Toponimízate*. Filólogo galego e membro do Seminario de Onomástica da Real Academia Galega (RAG), Feijoo é o encargado de impartir este ciclo de charlas divulgativas que percorre os diferentes concellos de Galicia. Centrará boa parte da charla en explicar polo miúdo o funcionamento da aplicación

Galicia Nomeada e as súas principais características: como solicitar unha conta de usuario; como introducir un topónimo; como anexar imaxes, arquivos de son ou documentos; como enviar suxestións sobre topónimos xa existentes no visor...

A intención é que as persoas asistentes teñan unha visión xeral de todo o que lles permite facer a ferramenta e que tamén poidan saír da charla preparándoa para utilizala desde o primeiro momento.

A campaña *Toponimízate* 2026 é unha iniciativa de charlas divulgativas impulsada pola Secretaría Xeral da Lingua e a Real Academia Galega. Baixo o lema *Falámosche dos nomes da túa terra*, a xira deste ano percorre un total de 12 concellos. ■

Novas probas CELGA

A Xunta publicou no *Diario Oficial de Galicia* as datas para a realización dos novos exames que permiten obter os certificados oficiais que acreditan o coñecemento da lingua galega e que se celebrarán entre o 14 e 22 de novembro en Santiago de Compostela, Ponferrada e Madrid.

Trátase da segunda convocatoria que a Secretaría Xeral da Lingua efectúa este 2026, tras as probas realizadas entre o 23 de maio e o 6 de xuño. Neste caso, tamén se centran nos niveis CELGA máis solicitados, que son o 2, o 3 e o 4.

O obxectivo é "continuar favorecendo o coñecemento e emprego do galego en toda a sociedade e, especialmente, entre aquelas persoas non nadas en Galicia ou que non tiveron este idioma como lingua materna, impulsando o interese por el".

No caso das probas para a obtención do CELGA 4, a convocatoria estableceuse para os días 14 e 15 de novembro tanto en Santiago de Compostela, como en Ponferrada e Madrid. Pola súa banda, as datas das probas dos niveis 3 e 2 quedaron fixadas para os días 21 e 22 dese mesmo mes, respectivamente, nas tres cidades. No caso, do grao 1, tivo lugar só en Santiago de Compostela o pasado 6 de xuño.

As listaxes das persoas solicitantes admitidas en cada unha das probas poden ser consultadas no Portal da Lingua Galega (lingua.gal). En todas elas, a hora de comezo dos exames será ás 9,00 horas. No caso de Santiago de Compostela, realizaranse no instituto Antón Fraguas para os niveis 4, 3 e 2, mentres que para o CELGA 1 será na EGAP. En Ponferrada, celebraranse as probas na Escola Oficial de Idiomas, mentres que en Madrid os exames serán na Casa de Galicia.



O encontro Periscopio (A Coruña) reflexionará sobre a IA na cultura

➔ O 2 de outubro celebrase na Domus da Coruña a primeira edición do encontro Periscopio. Participarán espe-

cialistas do ámbito cultural, tecnolóxico e académico da man da Fundación Contemporánea xunto co Concello e a AESIA.

A iniciativa está organizada por Fundación Contemporánea e conta co apoio do Concello da Coruña, a través do Consorcio de Turismo e Congresos, e da Axencia Española de Supervisión da Intelixencia Artificial (AESIA).

A xornada reunirá pensadoras, artistas, investigadores, profesionais da xestión cultural e especialistas en tecnoloxía para abordar un dos grandes desafíos do presente: o papel que debe desempeñar a cultura nun contexto marcado pola expansión da intelixencia artificial. ■

O 26 de setembro celébrase a Feira de Emprendedoras de Compostela

➔ O Concello e a Universidade de Santiago colaboran, un ano mais, para organizar a Feira de Emprendedoras de Compostela, unha edición número VIII que nace coa "vontade de recoñecer, visibilizar e proxectar o traballo desenvolvido durante dúas décadas por mulleres emprendedoras vencelladas á USC e ao territorio compostelán", segundo informan dende a organiza-

ción, poñendo o foco noutro dos obxectivos clave: pór en valor a alianza estratéxica entre a Universidade

e a Administración local como motor dun ecosistema emprendedor feminista, sostíbel e innovador.

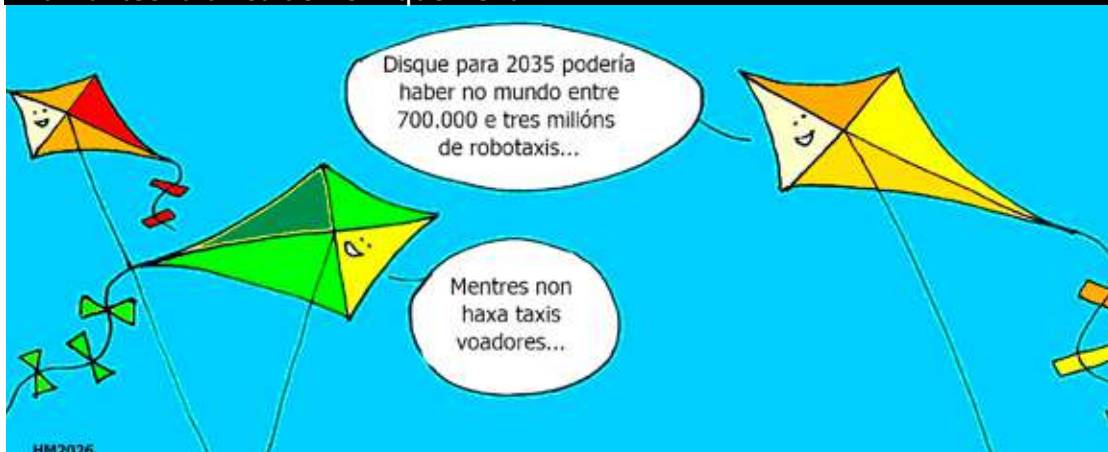
A feira levarase a cabo o sábado 26 de

setembro na praza da Quintana, dende as 10 ata as 19h.

Este ano a cita coincide coa celebración dos 20 anos de Woman Emprénde (USC). ■



Humor tecnolóxico de Henrique Neira



Igalia celebra 25 anos de andaina

➔ A empresa coruñesa Igalia, un dos grandes referentes tecnolóxicos do ámbito galego e estatal, está estes días de celebración, conmemorando os seus 25 anos de andaina. Foi fundada en 2001 por dez titulados da Universidade da Coruña e hoxe reúne a preto de 200 persoas en todo o mundo. Ademais, é unha das maiores contribuidoras ao software que fai funcionar os navegadores web. No seu haber atopamos grandes fitos, como por exemplo a capa de tradución FEX dos videoxogos que funcionan no STEAM Frame, o visor de realidade virtual para o que Valve abriu as reservas este mes.

Segundo indican dende Igalia, malia o cuarto de século transcorrido e malia o crecemento (e espallamento) da familia Igalia, a estrutura non cambiou: "A empresa pertence a quen traballa nela, cada nova incorporación faise coa expectativa de chegar a ser socia e copropietaria con dereito a voto, e as decisións que noutras empresas toma un consello de administración tómanse de forma colectiva". ■

Ineo celebra 20 anos de impulso ao sector TIC galego



→ A asociación Ineo, histórica alianza galega de empresas TIC, celebrou o venres 18 de setembro o seu 20 aniversario cun acto institucional na Confederación de Empresarios de Pontevedra (CEP), en Vigo, que reuniu a representantes do ámbito empresarial e institucional, socios, antigos presidentes, colaboradores e persoas vinculadas á traxectoria da entidade.

A xornada serviu para facer balance dos 20 anos de percorrido de Ineo e poñer o foco nos desafíos e nas oportunidades que afronta o sector tecnolóxico galego, cun programa que combinou intervencións institucionais, contidos audiovisuais e testemuños de empresas asociadas.

O acto contou coa conselleira de Economía e Industria, María Jesús Lorenzana; o presidente da Confederación de Empresarios de Pontevedra (e ex-presidente de Ineo), Jorge Cebeiros, e a presidenta de Ineo, Lourdes Guerra. ■

cións e dará dereito tanto a acampar como a participar en actividades exclusivas, mentres que a Extranet ofrecerá un completo programa de propostas tanto para os participantes como para quen visite o recinto, que incluíra dende obradoiros e conferencias ata zona de videoxogos ou actividades deportivas.

En canto á dispoñibilidade destas áreas, a Intranet estará operativa para rexistrados desde o día 9 de outubro ata o 11 de outubro á primeira hora da tarde, aínda que poderán acceder xa ao recinto o día 8 ás 16.00h na chamada preparty. Respecto á Extranet, poderase acceder o 9 e 10 de outubro de 10.00h a 20.00h, de forma gratuíta. ■

Conta atrás para o inicio da XGN Intermax 2026

→ A feira informática da mocidade XGN Intermax comezou a conta atrás para a súa 26ª edición, que se celebrará do 9 ao 11 de outubro no recinto Feira Internacional de Galicia Abanca. E fíxoo coa apertura de preinscricións e, tamén,

das reservas (que comezaron o 15 de setembro).

O evento contará coas súas zonas tradicionais, a Intranet e a Extranet. Así, como é habitual, a Intranet, orientada a inscritos, permitirá desfrutar dun posto con conexión de altas presta-

A Raiola Marketing Conference porá o foco na IA

→ A Raiola Marketing Conference (RMC) regresa o vindeiro 26 de setembro ao Palacio de Exposicións e

Congresos da Coruña (PALEXCO) cunha novena edición na que a intelixencia artificial, o SEO (posicionamento) e

o emprendemento orientado aos negocios dixitais serán os grandes protagonistas.

Organizada por Raiola Networks, firma provedora de aloxamento, servidores e infraestrutura, a

conferencia quere ser novamente un punto de encontro para profesionais galegos e expertos de toda España, co intercambio de coñecemento e o *networking* como grandes protagonistas. ■

Volve a G-Night con máis de 150 actividades

→ A sexta edición da Noite Galega das Persoas Investigadoras (G-Night) volve no serán do vindeiro 25 de setembro cun programa de máis de 150 actividades gra-

tuíñas de divulgación científica nas sete principais cidades de Galicia.

Santiago, Lugo, Vigo, Ourense, Pontevedra, A Coruña e Ferrol serán os esce-

narios de decenas de actividades que teñen o obxectivo de achegar a ciencia á cidadanía e espertar vocacións científicas, ao tempo que se ofrecen propostas de lecer científico, cultural e educativo para toda a familia.

Participan as tres universidades galegas: a UVigo, a USC e a UDC. Tamén o CESGA, entre outras entidades.

O mapa da G-Night estará composto de espazos como o claustro do Colexio de Fonseca, en Santiago de Compostela; a dársena da Mariña, na Coruña; o Mercado Municipal e a Praza de Abastos de Lugo ou o Edificio Redeiras en Vigo, ademais de bares, prazas, parques, museos, centros de investigación e outros espazos públicos das cidades galegas.

Temos toda a axenda en gnight.gal. ■



Huawei renova o seu smartphone tríptico

Huawei presentou en China o Mate XT 2, o seu terceiro teléfono tríptico, que cambia o deseño dos modelos anteriores ao pregar os dous extremos da pantalla flexible cara ao interior para protexela cando está pechado. Ofrece unha pantalla exterior OLED

de 6,5 polgadas e outra flexible de 10,2 polgadas ao despregarse.

O dispositivo incorpora o procesador Kirin 9050 Pro, 16 GB de RAM e ata 2 TB de almacenamento, ademais dunha batería de 5.600 mAh con carga de 66 watts por cable e 50 watts sen fíos. O

sistema fotográfico combina unha cámara principal de 50 megapíxeles con apertura variable, un ultra gran angular de 40 megapíxeles e un teleobxectivo periscópico de 50 megapíxeles.

O Mate XT 2 parte dos 19.999 iuans (uns 2.566 euros) en China.



Os altosfalantes sen fíos para PS5 sairán en novembro a 219,99 euros

Sony Interactive Entertainment confirmou que os Pulse Elevate, os seus primeiros altosfalantes sen fíos para xogo no escritorio, chegarán o 12 de novembro por 219,99 euros, estando xa dispoñibles en reserva.

Compatibles con PS5, PC e Mac mediante PlayStation Link, tamén poderán utilizarse con

PlayStation Portal e outros dispositivos mediante Bluetooth. Ofrecen baixa latencia, compatibilidade con Tempest 3D AudioTech e un micrófono con cancelación de ruído asistida por IA integrado no altosfalante dereito, para manter conversas de voz sen necesidade de auriculares.

Logitech lanza un teclado personalizable orientado á programación con ferramentas de IA

Logitech puxo á venda o MX Keyypad, un teclado compacto con teclas personalizables pensado como panel de control para fluxos de traballo que combinan programación, aplicacións e axentes de intelixencia artificial.

Cada tecla pode configurarse para executar accións nunha ou varias aplicacións, desde macros e prompts ata refactorización de código e comandos. Inclúe integracións específicas con GitHub Copilot e Claude Code e permite crear comple-

mentos propios mediante o Logi Actions SDK, con soporte tamén para ferramentas como OpenAI Codex.

O MX Keyypad está dispoñible en grafito e gris pálido por 99,99 euros e inclúe tres meses de GitHub Copilot Pro+ para usuarios compatibles.





Apple presenta o seu primeiro smartphone encartable

Apple presentou o iPhone Duo, o seu primeiro teléfono encartable, cunha pantalla interior Super Retina XDR de 7,6 polgadas e outra exterior de 5,4 polgadas. O dispositivo, fabricado en titanio e equipado cunha bisagra de máis

de 100 compoñentes, incorpora protección IP68 e Ceramic Shield.

O sistema fotográfico combina dúas cámaras Fusion de 48 megapíxeles (principal e ultra gran angular) cun teleobxectivo x2. A cámara principal pode gravar vídeo 4K a 120

fotogramas por segundo con Dolby Vision. O teléfono tamén incorpora novas funcións baseadas en IA para fotografía e vídeo.

O iPhone Duo emprega o chip A20 Pro e adapta iOS 27 ao formato encartable con multitarefa mediante

Split View, combinacións de aplicacións e interfaces específicas para as dúas pantallas.

O teléfono funciona exclusivamente con eSIM e conta con conectividade Wi-Fi 7, Bluetooth 6 e 5G. Chegará a España o 23 de outubro a un prezo que parte dos 2.339 euros.

Huawei renova o seu reloxo con función de tensiómetro

Huawei presentou o Watch D3, un reloxo intelixente centrado na monitorización da saúde que reduce o seu grosor a 11,3 milímetros e incorpora unha pantalla AMOLED LTPO de 1,92 polgadas con ata 3.000 nits de brillo.

O principal avance está no sistema de medición da tensión arterial, que combina un airbag integrado na correa cun sensor de presión e permite realizar seguimento automático durante 24 horas. O dispositivo conta ademais con ECG, detección de arritmias e análise de once indicadores de saúde, e dispón de certificación como dispositivo médico segundo a

normativa europea CE-MDR.

A autonomía chega aos seis días en uso típico, aínda que baixa a aproximadamente un día coa monitorización continua da tensión activada. O

Watch D3 é compatible con Android e iPhone e chegará proximamente ao mercado europeo por un prezo de referencia de 449 euros.



O Honor Robot Phone xa é unha realidade

Honor comezou a vender en China o Robot Phone, un smartphone presentado no Mobile World Congress de Barcelona que integra unha cámara de 200 megapíxeles sobre un gimbal motorizado de catro graos de liberdade. O sistema pode orientar a cámara de maneira independente respecto do teléfono e utilizarse como elemento físico para executar accións mediante intelixencia artificial.

O dispositivo conta cunha pantalla OLED LTPO de 6,31 polgadas a 120 Hz, procesador Snapdragon 8 Elite Gen 5, ata 16 GB de RAM, 1 TB de almacenamento e batería de 7.060 mAh con carga de 120 watts. O sistema fotográfico complétase cun teleobxectivo de 200 megapíxeles con zoom óptico de 2,7 aumentos e un gran angular de 50 megapíxeles.

O Robot Phone funciona con MagicOS 10 sobre Android 16 e pode empregar axentes de IA para percibir información, razoar e executar tarefas entre aplicacións.



PS5, Xbox Series X|S, PC

Nintendo Switch 2

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Nintendo celebra os 40 anos do xogo con Ocarina of Time para Switch 2

Nintendo celebrará o 40º aniversario de *The Legend of Zelda* cun amplo programa que inclúe a chegada de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* a Nintendo Switch 2, unha edición temática da consola, novos accesorios, ocarinas, concertos internacionais e unha película de acción real baseada na saga.

A versión de *Ocarina of Time* para Nintendo Switch 2 chegará o 5 de novembro con gráficos renovados, cargas máis curtas, maior fluidez,

son refinado e banda sonora orquestral. Tamén incorporará novos controis, unha exploración máis libre, escenarios remodelados, ciclo día-noite continuo, escenas cinemáticas ampliadas con dobraxe completa ao español e unha cronoloxía para consultar o progreso da aventura.

Entre as novidades destaca o uso do micrófono da consola para que Link poida interpretar melodías da ocarina a partir da cantaruxada do xogador. O sistema tamén recoñecerá instrumentos externos.

STAR WARS ZERO COMPANY

O combate táctico por quendas de XCOM chega ao universo de Star Wars

Star Wars Zero Company chegou a finais de agosto a PlayStation 5, Xbox Series X|S e PC cunha proposta que combina combate táctico por quendas ao estilo de XCOM con exploración, progresión de personaxes e narrativa cinematográfica.

Desenvolvido por Bit Reactor, estudio formado en boa medida por veteranos de XCOM, o xogo sitúase durante as Guerras Clon e pon o xogador no papel de Hawks, un antigo oficial da República que lidera un grupo de mercenarios. A súa misión levarao a investigar Infinite Coil, un culto aliado cos separatistas.

O escuadrón está formado por personaxes con habilidades e personalidades propias,

que poden desenvolver vínculos capaces de desbloquear novas sinerxías durante os combates. A morte permanente mantén unha das características de XCOM, polo que perder un integrante tamén pode supoñer a desaparición de habilidades construídas entre os membros do grupo.

A maior parte da acción desenvólvese mediante combates con perspectiva isométrica, nos que a cobertura, a posición, as habilidades e a coordinación do escuadrón resultan fundamentais. O xogo tamén incorpora breves secuencias en terceira persoa e unha presentación visual realista orientada a reproducir o aspecto cinematográfico do universo de Star Wars.





PS5, PC

MARVEL TÖKON: FIGHTING SOULS

Chega a PS5 e PC o novo xogo de loita con personaxes da Marvel

Marvel Tökön: Fighting Souls xa está dispoñible para PlayStation 5 e PC (Steam). O novo xogo de loita desenvolvido por Arc System Works en colaboración con PlayStation Studios e Marvel Games propón combates por equipos de 4 contra 4 con 20 personaxes do universo Marvel e unha estética inspirada no anime.

O título permite combinar superheroes e viláns para crear equipos con diferentes habilidades e sinerxías, mentres que os escenarios baseados en localizacións de Marvel incorporan transicións dinámicas durante as loitas. O sistema de control combina comandos tradicionais con entradas simplificadas para facilitar o acceso sen renunciar á profundidade estratéxica.

Entre os contidos para un xogador figuran o modo Episodio, Adestramento, guías de personaxes, All-Star Arena e Arcadia Rumble, que pode xogarse sen conexión. O multixogador inclúe partidas locais e en liña, salas para ata 64 participantes, modos clasificatorios, partidas casuais e salas privadas.

PlayStation 5, Xbox Series X|S

GTA VI

Unha ollada estendida supera os 31 millóns de visualizacións en Netflix

Grand Theft Auto VI: Unha ollada estendida foi o contido máis visto en Netflix na semana da súa estrea, con 31,1 millóns de visualizacións entre o 27 e o 30 de agosto. O especial de 27 minutos ocupou o primeiro posto entre as películas en inglés e liderou a listaxe en 87 dos 93 países monitorizados.

A peza, centrada por primeira vez nun videoxogo deste nivel nas listaxes semanais de audiencia de Netflix, ofrece novas imaxes de *Grand Theft Auto VI*, con secuencias de xogo e escenas protagonizadas por Jason e Lucia en Vice City. O vídeo foi capturado integramente durante o xogo nunha PlayStation 5.

Tras unha estrea exclusiva de seis horas en Netflix, Rockstar Games publicou o especial en YouTube, onde superaba os 17 millóns de visualizacións. As cifras non son directamente comparables porque ambas plataformas utilizan métodos diferentes para contabilizar as reproducións.

Grand Theft Auto VI chegará o 19 de novembro a PlayStation 5 e Xbox Series X|S.



Lectoras e gamers

O MARCO acolle os días 15 e 16 de outubro as VIII Xornadas Videoxogo e Literatura

En outubro vanse celebrar no MARCO (Museo de Arte Contemporánea de Vigo) as VIII Xornadas Videoxogo e Literatura. *Unha mirada transversal.* Desenvolverase os días 15 e 16 da man da Fundación Carlos Casares, coa colaboración da Asociación Videoxogo.gal e de MARCO de Vigo, e co patrocinio da Xunta, a Deputación de Pontevedra e o Concello de Vigo. Este ano estruturarase na profesionalización do sector, a creatividade e outros modos de xogo e lecer cultural interactivo.

De xeito adicional haberá obradoiros escolares Bit a Bit, unha exposición sobre o videoxogo na súa xeración de 64 bits (no Espazo Anexo do MARCO), así como unha mostra de videoxogos independentes galegos no espazo da librería do museo vigués durante as xornadas para que calquera persoa se achegue ao museo para probalos.

Como mestre de cerimonias contarase co actor de dobraxe e ilustrador, Bruno Doiro.

O programa desta edición céntrase en tres liñas. A primeira é a profesionalización: o avogado Xosé Manuel Rey (DataLawyers) falará da parte legal de facer videoxogos; Juan Pablo Ordóñez (Game Hunters) explicará como se traballa con *publishers*, e Javier Mayor (Videoxogo.gal) detallará o funcionamento da tenda de Steam.

A segunda liña é a relación con outras formas de xogo: a mesa redonda *Xogando a ser* reunirá a Andrea Bretin (Colibrí Games), Manuel Sánchez

(Realidad Alternativa) e José Veiga (Customeeple) para tratar os xogos de rol e o lecer interactivo.

E o obradoiro *Gamificación* na educación da profesora creadora de contidos Lucía Moure (Currunchio Galego) afondará sobre o uso do xogo como ferramenta docente, aplicábel a outros ámbitos profesionais e persoais.

A terceira liña é o proceso creativo: Pedro Seco e Lluís Morueco, de Nakama Game Studio, contarán como deseñaron *Coloratura*, unha aventura que se pode xogar sen ver, e o programador Francisco Téllez de Meneses (@unepic_fran) percorrerá o camiño que vai da idea ao produto.

O sector galego terá un espazo propio. A mesa *Os indies en Galicia* contará con Carolina Nickelle (Under Castle), Andrés Piñeiro (Widijou) e Gerardo Borjes (Team Stargazers), cuxos xogos, *Chroma Tales*, *Golpes e Broucazos* (*Thumbs & Blows*) e *Aureole - Wings of Hope*, poderán probarse o xoves na mostra de videoxogos instalada no espazo da librería do MARCO.

O venres será a quenda dos proxectos da Game Jam *Dende o galego, con humor*, que os seus equipos presentarán na galería A3 e que tamén se poderán xogar na mostra. O peche das xornadas incluírá o anuncio da edición 2026 da Game Jam con sorpresas moi interesantes.

Como actividade paralela, o Espazo Anexo do MARCO acollerá a exposición *Bit a Bit. A evolución dos videoxogos*, acompañada de obradoiros



Arredor de 500 persoas gozaron de Ames Gaming

O Concello de Ames, a través da Concellería de Mocidade, celebrou o 12 de setembro a primeira edición do evento *Ames Gaming*, unha xornada de lecer dixital organizada con Lúa Gaming e que contou cunha gran participación de rapaces e rapazas, pero tamén de público adulto e familias.

Arredor de 500 persoas gozaron durante todo o día de

videoxogos, xogos de mesa, e a historia da cultura dixital. Todo “dun xeito accesíbel e non intrusivo”, informou o Concello no seu balance.

Como dixemos, a xornada foi organizada polo Concello de Ames, a través da Concellería de Mocidade, en conxunto co equipo galego de eSports e entretemento Lúa Gaming, do que son embaixadores Iago Aspas e Ana Peleteiro. Ade-



Cangas acolle as II Xornadas do Galego no Videoxogo e Uso Saudable

escolares durante as mañás baixo reserva por parte dos centros escolares en comunicación@marcovigo.com. A exposición aberta ao público poderá visitarse do mércores 14 ao venres 16 de outubro, de 17.00 a 20.00 horas, e o sábado 17 de outubro, de 10.00 a 14.00 horas.

A entrada ás xornadas é gratuita ata completar o aforo. Recoméndase reservar praza a través da web videoxogoeliteratura.gal ou en info@videoxogoeliteratura.gal, enderezo no que tamén se poden solicitar certificados de asistencia e información sobre accesibilidade. As xornadas dispoñen dunha ficha de información accesíbel con pictogramas. ■

mais, contou coa colaboración de Vella Escola Cultura Urbana, Faneka Gaming e Chafarís Compostela.

O espazo estivo dividido en varias zonas de xogo: xogos de mesa, *arcade*, *retro*, *gaming* e realidade virtual.

“Durante todo o día gozouse dun ambiente moi festivo, que combinou a competición saudábel co entretemento, especialmente atractivo para o público máis novo. Estes tamén puideron probar as novas tendencias en realidade virtual e mixta”, salientou o Concello de Ames. ■

En outubro o Concello de Cangas e o MUVI porán o foco nas vertentes máis creativas, educativas, enriquecedoras, participativas e beneficiosas do ámbito gamer. Será a través das II Xornadas do Galego no Videoxogo e Uso Saudable.

Estes encontros celebraranse os días 2 e 3 de outubro na vila de Cangas, coa presenza de especialistas en medicina e saúde mental, divulgadores e profesionais do sector, nun programa que contará tamén coa apertura gratuita do MUVI (o Museo do Videoxogo) ao público.

O Concello de Cangas, a través do Servizo de Normalización Lingüística, organiza estas xornadas na Sala de Exposicións do Auditorio Municipal cunha proposta especialmente orientada ás familias, que busca falar de videoxogos dende o coñecemento profesional, achegarse aos hábitos de uso da rapazada, resolver dúbidas e ofrecer ferramentas para acompañar o seu uso nos fogares.

As xornadas contarán coa participación da psiquiatra Iria Veiga e do médico de atención primaria Galo Martínez, que achegarán unha perspectiva sanitaria rigorosa a cuestións que preocupan especialmente ás familias: tempo de uso, hábitos saudábeis, posíbeis usos problemáticos, recomendacións profesionais ou pautas para integrar os videoxogos de maneira equilibrada na vida cotiá de nenos, nenas e adolescentes.

Intervirán Lucas Costas, experto do Museo do Videoxogo de Galicia (MUVi), e Mario Brión (Herr Mario), que actuará como moderador e tamén achegará as súas experiencias como personalidade das redes sociais.

As entidades organizadoras confirmaron que “estas xornadas terán un carácter aberto e participativo”. Así, explicaron, “non se trata só de escoitar



aos especialistas: as familias poderán formular preguntas, expoñer as súas preocupacións e experiencias e participar no debate; de feito o obxectivo é crear un espazo próximo ao que achegar coñecemento e información útil para poder abordar o videoxogo con criterio dende o ámbito familiar”.

O evento tamén quere amosar o videoxogo desde outra perspectiva: como cultura, creación e lingua. Haberá así espazo para coñecer e probar videoxogos en galego e para descubrir a historia do videoxogo galego, contribuíndo así a asociar a nosa lingua cun ámbito actual, tecnolóxico e especialmente próximo ás xeracións máis novas. O galego será, ademais, a lingua vehicular das xornadas e do intercambio co público.

As entidades organizadoras salientan tamén que un dos momentos destacados chegará o sábado 3 pola tarde, cando o

Museo do Videoxogo de Galicia abra de balde ao público a partir das 16.30 horas. Deste xeito as persoas participantes poderán coñecer e interactuar cos videoxogos e trasladar á práctica algunhas das cuestións tratadas durante as sesións.

De feito, o MUVI (centro integrado no Sistema de Centros Museísticos de Galicia) actuará como parte clave desta proposta que combina divulgación, participación, cultura dixital e normalización lingüística.

As actividades desenvolveranse o venres 2 pola tarde e o sábado 3 pola mañá na sala de exposicións do Auditorio de Cangas, ademais da apertura gratuita do MUVI o sábado pola tarde. Con esta segunda edición, Cangas dá continuidade a unha iniciativa que sitúa o videoxogo dentro da conversa pública desde unha perspectiva próxima ás familias e vinculada tamén ao uso e á presenza do galego. ■



Xuntas, as entidades TIC chegan moito máis lonxe.

O Clúster TIC Galicia reúne empresas, colexios e centros de I+D+i para converter o sector nun **modelo de cooperación competitiva**.

OS NOSOS PRINCIPAIS SERVIZOS



Ventanilla Única

Punto de encontro entre oferta e demanda tecnolóxica.



Benchmark do sector

Acceso a bases de datos estratéxicas e a un cadro de mando do sector TIC galego.



GPUs para desenvolvemento de IA

Acceso a nosa plataforma privada para reservar RAM, GPU e almacenamento para proxectos en fase de desenvolvemento



Tech Angels

Apoio para acelerar e optimizar os modelos de negocio de emprendedores mediante a incorporación de solucións TIC avanzadas.



Visibilidade e networking

Comunicación, eventos e toda a rede do Clúster ao teu alcance.



Formación e xestión do talento

Programas específicos para cubrir as necesidades de perfís altamente cualificados.



Colaboracións e financiamento

Oficina Técnica: información de axudas, acceso a proxectos en colaboración, obradoiros.



Internacionalización

Organización agrupada de misións, directas e inversas, e visitas a feiras.



Voz institucional do sector

Interlocución coas administracións e grandes clientes.



clusterticgalicia.com

info@clusterticgalicia.com

+34 881 939 651

Edificio CEM · Cidade da Cultura · Santiago de Compostela