

Código cero

Expert@s en herramientas dixitais (e en como utilizalas)

O CPETIG mostrou en múltiples
actividades os usos seguros e
creativos das TIC

CPETIG
XI ScratchDay 2026

Volve MercaNaVila

Ka podemos descargar os bonos
da Deputación da Coruña

INECO RuralTIC suma e segue

Batallón de nómades dixitais
para os concellos

15ª edición de Tecnolog@ por un día

AMTEGA favorece a formación
da mocidade nas empresas
tecnolóxicas

Escanéame



Escanea o
código para ir a
nosa páxina web
obarbanza.gal

Toda a actualidade da comarca nas túas mans

Síguenos en:



O Barbanza
Diario dixital

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
graficsgarabal@graficsgarabal.es

Número 279

(Outubro - novembro 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: 1, 2, 9, 10 e 32
Magnific

Membros



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

Sumario

nº 279

REPORTAXES

4 Aberta a inscrición de municipios para a quinta edición de INECO RuralTIC

5 XoveTIC distinguiu proxectos centrados na eSaúde, a informática forense e a tecnoloxía cuántica

6 A Deputación da Coruña mobiliza 5 millóns na nova edición de MercaNaVila

7 A experiencia do CNTG é xa un modelo de éxito en formación TIC especializada

8 O CPEIG dirixiu un curso de eAdministración no que participaron 70 empregados públicos

9 Fernando Suárez reivindicaba as vantaxes da sesta española e outros motivos para traballar aquí

10 AMTEGA pon en marcha a 15ª edición de Tecnológ@ por un día

11 O VI Encontro CIBER.gal abre prazo de inscrición

12 O CPETIG impulsou o Scratch Day e un ciclo formativo para a rapazada

14 Entrevistamos a Marcos Mata, presidente do CPETIG

16 Galicia ferve de certames audiovisuais que enchen a Rede de contidos na nosa lingua



12 O CPETIG e AMTEGA achegaron recursos ás familias en diferentes puntos da xeografía galega

18 A Deputación da Coruña presenta as II Xornadas das Bibliotecas Municipais, centradas na IA

19 19 A Secretaría da Lingua convoca por 2ª vez os exames en liña de acreditación do galego

20 Binarial e Ames revolucionan a comunicación municipal cun sistema integral de Physical AI

21 Os telecos galegos reclamaron voz onde se decide a tecnoloxía no VII ForoTelecos Galicia

22 Achegamos un novo menú de innovación galega

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 A Fundación Carlos Casares convoca o III concurso de videoxogos *Dende o galego, con humor*

31 Dispoñíbel a versión dixital da exposición sobre Castelao e *A derradeira leición do mestre*





"contribuír ao desenvolvemento social e económico dos pequenos municipios e facilitar que os seus habitantes e empresas poidan aproveitar as oportunidades que ofrecen as novas tecnoloxías".

No ámbito da dixitalización social, os profesionais de INECO desenvolven obradoiros e sesións prácticas dirixidos a mellorar as competencias dixitais da poboación, con especial atención ás persoas maiores e a quen atopa dificultades para desenvolverse na contorna dixital, así como aos máis novos.

O segundo eixo céntrase na dixitalización económica e no acompañamento a autónomos, pequenas empresas e negocios locais. Os talleres permiten coñecer e aplicar ferramentas dixitais que poden contribuír a mellorar a súa actividade, reforzar a súa presenza na Internet, abrir novas canles de comunicación ou comercialización e gañar visibilidade.

Desde o seu lanzamento en 2022, INECO RuralTIC chegou a máis de 130 municipios españois, cunha poboación conxunta superior ás 290.000 persoas.

Durante este período desenvóléronse preto de 1.500 obradoiros e máis de 800 pequenas e medianas empresas participaron nas diferentes actividades do programa, reforzando a súa vertente económica e a súa contribución ao tecido empresarial dos municipios.

"A quinta edición supón así un novo paso na consolidación dun programa que combina tecnoloxía, coñecemento e presenza no territorio para adaptar a dixitalización ás necesidades concretas do medio rural", informaron fontes de INECO. ■

Volven os nómades dixitais

Aberta a inscrición de municipios para a quinta edición de INECO RuralTIC



A empresa pública estatal INECO abriu a convocatoria para que municipios de menos de 10.000 habitantes poidan participar na quinta edición de INECO RuralTIC (ruraltic.ineco.com), o programa da enxeñería e consultoría pública destinado a impulsar a dixitalización social e económica das contornas non urbanas.

Dende a empresa estatal lembran que dende as cinco edicións do programa desenvolvidas dende 2022, este consolidouse como "unha iniciativa que achega a tecnoloxía e as competencias dixitais a pequenos municipios a través dun modelo baseado na presenza directa de profesionais da compañía no territorio".

A nova edición comezará en xaneiro cando as e os integrantes do equipo de INECO, convertidas/os durante a súa estadia no rural en nómades dixitais, acudan as primeiros municipios seleccionados. Durante unhas dúas semanas, compaxinarán a súa actividade profesional habitual mediante teletraballo con obradoiros, sesións de acompañamento e actividades dirixidas a veciños, empresas e colectivos locais.

"Estas estadias", informa INECO, "permiten manter un contacto directo coa realidade de cada municipio e desenvolver unha programación adaptada ás súas necesidades".

Por certo que para preparar o terreo e localizar os principais

retos locais, antes da chegada dos profesionais INECO mantén reunións cos concellos onde tamén se definen conxuntamente os contidos das actividades.

Os municipios interesados en participar en INECO RuralTIC, poden inscribirse ata o 30 de outubro de 2026 a través da ligazón habilitada ([link dispoñíbel en \[ruraltic.ineco.com\]\(http://ruraltic.ineco.com\)](http://linkdisponibleenruraltic.ineco.com)).

O programa está dirixido a municipios españois de menos

de 10.000 habitantes interesados en participar no programa.

Para poder acoller aos profesionais desprazados, os concellos deberán poñer ao dispor das persoas voluntarias o aloxamento axeitado para as súas estadias e espazos nos que desenvolver os obradoiros e actividades, ademais de garantir a conectividade necesaria.

INECO RuralTIC utiliza a dixitalización como ferramenta para



Fotos: Vanessa Rábade

XoveTIC premia o talento novo

A IX edición do congreso do CITIC e da FIC da UDC distinguíu avances na detección da depresión, a informática forense dixital e a computación cuántica

Durante os días 15 e 16 de outubro, A Coruña volveu converterse nun punto de encontro para quen comeza a definir o futuro das TIC. A novena edición de XoveTIC, organizada polo CITIC da UDC e a Facultade de Informática, combinou 35 comunicacións orais, 29 pósters e dúas sesións plenarias nun formato que aposta por crear comunidade, contrastar metodoloxías e acelerar colaboracións entre liñas de investigación.

A apertura institucional reuniu representantes do ámbito universitario e do ecosistema dixital, coa participación de Manuel González Penedo (CITIC), Laura Castro Souto (UDC), José Alberto Díez de Castro (Xunta de Galicia), José Luis Morillo (AESIA) e María Amparo Alonso Betanzos (UDC-

CITIC). A primeira plenaria foi impartida pola investigadora Olga Zamaraeva (CITIC e Universidade de Washington), centrada nas oportunidades e retos dunha carreira internacional na IA, nun momento no que a mobilidade e as redes globais resultan clave para o talento novo.

As sesións científicas puxeron o foco na IA e na ciencia de datos aplicadas a enerxía, industria e sustentabilidade: predición para renovables, detección de anomalías e análise de emisións. Tamén destacaron as tecnoloxías inmersivas, con traballos en realidade virtual para a regulación emocional e a avaliación da accesibilidade residencial, xunto a liñas como PLN, modelos de IA, robótica e computación de altas prestacións.

Durante a segunda xornada tivo lugar a plenaria da alcaldesa da Coruña, Inés Rey, na sede

do CITIC. Na súa intervención situou a tecnoloxía, a investigación e a innovación como pancas para construír unha cidade máis dixital, sustentable e inclusiva, e subliñou o impacto do posicionamento coruñés en intelixencia artificial tras a designación como sede da Axencia Española de Supervisión de Intelixencia Artificial (AESIA).

Nove premios para medir o pulso das TIC

O congreso pechou con premios a traballos que marcan prioridades nas TIC. O Premio Cátedra Aldaba-WIB distinguíu *What Helps Robots Align? The Role of Vision and Feedback* (Diana Cerdas et al.), sobre a adaptación de robots a instrucións humanas; e o Premio ITG-ARCADE recoñeceu *Application of Evolutionary Optimization Algorithms to Quantum Machine Learning Models for Sleep Medicine Analysis* (Lucas Grandal Lama et al.), con optimización para modelos cuánticos aplicados á apnea do sono.

O Premio CPEIG recaeu en *Integrating Computer Vision into Autopsy for Scalable Visual Evidence Triage...* (Manuel Noya Vázquez et al.), un módulo en código aberto que integra visión artificial en Autopsy para

axilizar evidencias. En datos e enerxía, o Premio Cátedra Denodo-UDC foi para *Does decomposition help? A STL-based approach to photovoltaic power forecasting...* (Noel Freire Mahía et al.).

A dimensión ética e de seguridade estivo presente co Premio ICACOR a *Ethics-by-Design for Dual-Use XR Systems...* (Paulo Veloso Gomes et al.) e o Premio Cátedra R a *What Should Network Traffic Transformers Learn?...* (Sergio Vila Riveira et al.), sobre transformers para tráfico de rede.

A Fundación CITIC recoñeceu *Patient-Level Evaluation of EEG-Based Depression Detection* (Samuel Otero Agraso et al.). O Premio Clúster TIC á mellor comunicación oral foi para *Evaluating the performance of Quantum Support Vector Machines...* (Fernando Mondragón et al.), e o de mellor póster para *Data engineering and data science applied to biomechanics...* (Isabel Tuñas Maceiras et al.), un dataset sobre artrose de xeonllo publicado en Zenodo baixo principios FAIR.

Con esta edición, XoveTIC reforza o papel do CITIC e da UDC como impulsores dunha investigación nova conectada con retos científicos e sociais. ■



Como funcionan os bonos de 100 euros?

MercaNaVila permite ás persoas maiores de idade acceder a descontos acumulados de ata 100 euros nas súas compras nos establecementos adheridos.

Os descontos aplicanse directamente no momento da compra, en función do importe:

- 10 euros de desconto en compras de entre 20 e menos de 30 euros.
- 20 euros de desconto en compras de entre 30 e menos de 50 euros.
- 30 euros de desconto en compras iguais ou superiores a 50 euros.

Os bonos poden descargarse desde hoxe en mercanavila.gal e utilizarse ata o 20 de novembro, sempre que exista crédito.

A campaña está dirixida especificamente aos comercios dos municipios de menos de 20.000 habitantes, nos que o pequeno comercio desempeña un papel esencial na economía local, na creación de emprego e no mantemento da actividade nas vilas.

Ao mesmo tempo, tal como avanzou o presidente da Deputación na presentación do programa o pasado 2 de outubro, a Deputación traballa xa na busca de acordos coas asociacións de comerciantes dos concellos de entre 20.000 e 50.000 habitantes para impulsar programas específicos de apoio ao comercio local adaptados ás características destes municipios. A idea, sinalou, "é estender esta política de apoio a todo o territorio, pero facéndoo da man do sector e deseñando medidas que respondan ás necesidades reais e concretas de cada tipo de concello".

A segunda edición de MercaNaVila dá continuidade á iniciativa tras o bos resultados acadados o pasado ano e atendendo así a demanda do sector, que, segundo informa a Deputación, "ve en MercaNavila un estímulo para impulsar as vendas nun período no que tradicionalmente non se producen moitas vendas, xa que non coincide con outras campañas como o *Black Friday* ou a campaña de Nadal".

Nesta nova convocatoria, a Deputación destina 5 millóns de euros a incentivar as compras nos pequenos municipios e ampliar o número de comercios beneficiarios.

Volve MercaNaVila

A Deputación da Coruña abre o prazo para usar os descontos de 100 euros da súa campaña de dinamización comercial

A cidadanía xa pode descargar os bonos de desconto de MercaNaVila 2026, a campaña da Deputación da Coruña que permite aforrar ata 100 euros nas compras realizadas nos pequenos comercios dos concellos de menos de 20.000 habitantes da provincia. Segundo confirmou a Administración provincial, os bonos están dispoñíbeis na páxina web mercanavila.gal e poderán utilizarse ata o vindeiro 20 de novembro ou ata o esgotamento do crédito.

A segunda edición do programa, dotada con 5 millóns de euros, comezou o 20 de outubro cunha elevada demanda, segundo confirmou a Deputación, que sinala que "durante a primeira hora descargáronse máis de 6.000 bonos, unha cifra que

reflicte a gran expectación xerada pola campaña e a boa acollida desta iniciativa de apoio ao comercio de proximidade".

A Deputación, ante "o elevado interese que tamén está a espertar entre os establecementos comerciais", decidiu ampliar ata o 20 de novembro o prazo de adhesión dos negocios, co obxectivo de facilitar a participación do maior número de pequenos comercios. Así, os establecementos que o desexen poderán seguir sumándose á campaña.

Ata o 20 de outubro rexistráronse máis de 1.200 solicitudes de adhesión de comercios, "unha cifra que supera á do ano pasado e continúa medrando día a día grazas á difusión da campaña por parte dos propios comerciantes", informou a Administración provincial.

A ampliación do prazo permitirá incorporar novos establecementos durante todo o desenvolvemento da campaña, especialmente pequenos negocios tradicionais que non participaron na anterior edición ou que teñen maiores dificultades para acceder a este tipo de iniciativas.

Para facilitar a súa incorporación, a Deputación, en colaboración coa Federación Galega de Comercio, está a desenvolver un labor de información, asesoramento e acompañamento aos comerciantes, axudándolos a realizar os trámites de inscrición e a utilizar as ferramentas dixitais necesarias para aplicar os descontos. O obxectivo é que ningún establecemento que cumpra os requisitos quede fóra da campaña por falta de información ou por dificultades tecnolóxicas. ■



Cando os referentes tecnolóxicos miran a Galicia

Diferentes empresas internacionais sitúan a experiencia do CNTG como modelo de éxito en formación TIC especializada

Nun sector que cambia a gran velocidade, aprender unha tecnoloxía xa non é suficiente. Empresas e profesionais necesitan actualizar continuamente os seus coñecementos e, ademais, poder acreditalos con certificacións recoñecidas internacionalmente.

Desde Galicia, o Centro de Novas Tecnoloxías de Galicia (CNTG), o centro formativo de TI da Dirección Xeral de Formación e Cualificación para o Emprego da Consellería de Emprego, Comercio e Emigración, leva anos traballando precisamente nesa dirección: achegar formación tecnolóxica especializada e certificacións oficiais aos profesionais e a quen busca incorporarse ao sector TIC.

Pero hai un indicador menos habitual do alcance deste modelo. Algunhas das organizacións internacionais coas que colabora o CNTG decidiron converter a experiencia galega en casos de éxito que difunden a través das súas propias canles. Red Hat, PeopleCert, SANS Institute e ISACA puxeron o foco, desde perspectivas diferentes, no traballo desenvolvido en Galicia.

Red Hat destacou en 2023 a colaboración público-privada

para formar e certificar profesionais e contribuír así á dinamización do sector TIC galego. A relación remóntase a 2010 e, cando se publicou o artigo, o CNTG desenvolvera xa 23 accións formativas de tecnoloxías Red Hat.

Támén PeopleCert, responsable de certificacións internacionais como ITIL e PRINCE2, presentou recentemente a experiencia do CNTG como caso de éxito. O seu estudo incide na necesidade de preparar profesionais para un mercado tecnolóxico condicionado por cambios como a intelixencia artificial e destaca un dato

singular: o CNTG foi a primeira organización do sector público en España en incorporar as certificacións ITIL 4 Leader: Dixital and IT Strategy e ITIL 4 Specialist: Drive Stakeholder Value.

A estes recoñecementos súmase SANS Institute, organización especializada en formación e capacitación en ciberseguridade, que dedicou igualmente un dos seus customer reviews á experiencia da Xunta de Galicia e o CNTG.

O caso máis recente procede de ISACA, organización internacional especializada en ámbitos como ciberseguridade, auditoría, xestión de riscos, gobernan-

za tecnolóxica e intelixencia artificial. O seu estudo describe a alianza co CNTG como un “modelo pioneiro”. Desde o inicio da colaboración en 2024 desenvóléronse oito cursos correspondentes a catro programas diferentes, con 152 prazas e 216 horas de formación. A ocupación alcanzou o 100% e a taxa de aprobados, o 98%.

Máis aló das cifras, ISACA sinala que o caso do CNTG ofrece un modelo replicable para outras comunidades autónomas e institucións públicas: detectar que capacidades demanda realmente o mercado, colaborar co sector tecnolóxico e incorporar formación e certificacións recoñecidas internacionalmente.

Ese probablemente sexa o denominador común destes catro recoñecementos. En tecnoloxía, onde os coñecementos teñen unha vida cada vez máis curta, unha política pública de formación debe ser capaz de evolucionar ao ritmo do mercado. Que organizacións tecnolóxicas internacionais decidan contar a experiencia do CNTG axuda a situar a Galicia non só como consumidora de formación tecnolóxica, senón tamén como referencia dunha maneira de desenvolver talento dixital desde o público. ■



Formación transformadora

O CPEIG dirixiu un curso de eAdministración no que participaron 70 empregados públicos

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) inaugurou o 22 de setembro a décimo sexta edición do Curso Superior de Administración Electrónica 2026, organizado en colaboración coa Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA). O acto celebrouse na EGAP de Santiago, presidido polo presidente do CPEIG, Fernando Suárez.

Na súa intervención, Fernando Suárez agradeceu a colaboración da axencia e da EGAP, “unha colaboración sostida e unha aposta pola formación dos empregados públicos froito da vontade compartida de ir adaptando o curso ás necesidades de cada momento”.

Suárez indicou que “a verdadeira transformación dixital consiste en aproveitar a tecnoloxía para repensar como

fazemos as cousas, simplificar, eliminar pasos innecesarios, compartir información, automatizar aquilo que non aporta valor e permitir que os empregados públicos poidan dedicar máis tempo precisamente a aquilo no que as persoas son insubstituíbeis”.

O curso foi aberto cunha lección maxistral a cargo de Miguel Ángel Domínguez, presidente de Alastria e director executivo (CEO) de Add4U. A *Administración Electrónica na era da intelixencia artificial: transformar para servir mellor* foi o título escollido para a súa intervención. Segundo explicou Domínguez, a eAdministración cumpriu a súa primeira misión: o expediente xa é dixital; mentres que a segunda sinalou que comeza agora, e céntrase en quen tramita a tecnoloxía.

“Nun ano, os axentes de IA pasaron da demostración ao posto de traballo: len o

expediente, propoñen o informe, preparan a notificación e deixan ao empregado público a decisión e a sinatura. Iso cambia a pregunta do cidadán, que xa non pide unha sede electrónica, senón que o trámite se faga só. E cambia a do empregado, que necesita regras, límites e supervisión para unha tecnoloxía que non obedece sen máis”, destacou.

Na sesión, Domínguez expuxo casos reais de tramitación asistida e proactiva en concellos, que esixe a Lei galega de impulso da IA e ou regulamento europeo, e que pode facer cada asistente ao día seguinte ao volver ao seu posto. “A IA non substitúe ao procedemento administrativo, cúmpreo máis rápido e con máis garantías, se a Administración marca as regras”, puntualizou.

Este curso tivo como finali-

Fronte ao soño americano, a sesta española



Por Fernando Suárez
Presidente do CPEIG

Durante décadas vendéronnos o soño americano. Un lugar onde calquera podía chegar cunha boa idea, traballar duro e acabar cambiando o mundo, preferiblemente

desde un garaxe. O relato tiña forza: oportunidades, ambición e a promesa de que o talento atoparía a súa recompensa. Nós, mentres tanto, tiñamos a sesta. Quizá nos faltou alguén que soubese vendela.

A comparación ten algo de caricatura, pero tamén encerra unha pregunta seria: onde quere vivir alguén que pode elixir? Porque tras cada enxeñeiro, investigador ou emprendedor hai unha persoa. E as persoas, ademais de desenvolver unha carreira profesional, queren desenvolver unha vida.

Falamos moito de cultivar o talento, de identificalo cedo, de mellorar a educación e de espertar vocacións científicas e tecnolóxicas. Todo iso é imprescindible. Pero despois adoitamos engadir que debemos “retelo”. Confeso que

dade “afondar, desde unha perspectiva técnico-xurídica e cunha importante parte práctica, na concepción da eAdministración, incidindo na relevancia que ten a súa implantación nas distintas administracións galegas”.

Os relatores do curso foron o letrado e delegado de protección de datos do Consello Consultivo de Galicia, José Ángel Oreiro; a xefa do Departamento de Interoperabilidade e Servizos Dixitais da AMTEGA, Isabel Pillado; a subdirectora xeral de Coordinación do Rexistro e Atención á Cidadanía, Eva García; o socio-director P&S Abogados, Víctor Salgado; o responsable de proxectos Sector Público en NTT Data, Marcos Ferrer; o xefe de proxecto no Sector Público en NTT Data, Iván López; o xefe da Subárea de Segu-

ridade da AMTEGA, Gustavo Herva; o presidente de Alastria e CEO de Add4u, Miguel Ángel Domínguez; a xefa do Servizo de Estratexia en Intelixencia Artificial, Innovación Administrativa e Publicacións Oficiais do Principado de Asturias, Carmen García; o ex xefe de sección do Arquivo do Reino de Galicia, Gabriel Quiroga; a secretaria da Xunta Consultiva de Contratación Administrativa, Elena Barba; e as auditoras da Dirección Xeral de Simplificación Administrativa e do Patrimonio, Enriqueta Vía e Patricia Brión.

A dirección académica estivo a cargo do presidente do CPEIG, Fernando Suárez. Este curso superior, que serviu para dar formación a 70 empregados públicos, desenvolveuse do 22 de setembro ao 20 de outubro. ■

matiz importa: ninguén debería ter que elixir entre o seu futuro e o lugar onde desexa vivir.

Estados Unidos entendeu moi ben o poder de resultar atractivo. As súas universidades, as súas empresas e a súa capacidade para financiar proxectos alimentaron unha imaxe de país onde merece a pena tentalo. O soño americano tamén foi unha extraordinaria campaña de captación de talento. Coas súas contradicións e cunha distancia, ás veces considerable, entre a promesa e a realidade.

China seguiu un camiño diferente, cunha aposta pola formación científica e tecnolóxica dunha escala e unha continuidade difíciles de igualar. A educación dixital e a intelixencia artificial forman parte dunha estratexia que chega ás aulas e busca preparar ás próximas xeracións. O seu impulso á formación en IA desde as primeiras etapas educativas é unha mostra diso. Pero, á hora de atraer a profesionais doutros países, pesa a imaxe dun réxime non democrático.

Aínda que ambas as potencias cultivan e atraen talento, cada unha destacou por unha desas capacidades. E que as dúas o sitúen no centro da súa estratexia debería facernos pensar.

Entre eses dous grandes polos, España ten unha oportunidade. Podemos ofrecer ambición profesional dentro dunha forma de vida que xa resulta atractiva. Temos clima, gastronomía, cultura, lecer, relacións persoais e ese costume de considerar que compartir unha mesa tamén é unha boa maneira de aproveitar o tempo. Temos, ademais, o marco de dereitos e liberdades europeo. E si, temos a sesta, aínda que a miúdo a practiquemos bastante menos do que cre quen nos visita.

Todo iso conta. Tamén para quen deseña algoritmos, investiga novos tratamentos ou pon en marcha unha empresa. A calidade de vida pode inclinar unha decisión profesional. O problema aparece cando pretendemos que substitúa ás condicións profesionais. O bo tempo non compensa indefinidamente un mal salario,

nin unha boa comida resolve a falta de financiamento dun laboratorio. Para que alguén elixa quedar necesita poder traballar, progresar, acceder a unha vivenda e mirar cara adiante con certa confianza.

Nun artigo anterior falaba de que o éxito é poder ficar aquí. Sigo pensando. Especialmente desde Galicia, onde sabemos ben o que significa ter que buscar lonxe as oportunidades que non atopamos preto. Saír, aprender e coñecer outros países é enriquecedor. Ter que marchar porque aquí non hai sitio para o que un sabe facer é outra cousa.

E poder quedar non depende só do esforzo individual. Depende tamén das oportunidades que se xeren ao noso redor. Podemos pedir aos nosos mozos que estuden, que se preparen e que se atrevan. Pero debemos preguntarnos o que lles ofrecemos despois. A responsabilidade tamén corresponde ás empresas, ás universidades e ás administracións.

Agora que parece comezar outra precampaña electoral oxalá os nosos políticos atopen a valentía de falar de futuro. Os problemas do presente necesitan respostas, desde logo. Tamén as necesita quen está hoxe nas aulas e mañá terá que decidir onde vivir.

Gustárame escoitar propostas sobre as oportunidades que podemos e debemos xerar para os nosos fillos. Sobre educación tecnolóxica, investigación, emprego cualificado e empresas capaces de medrar aquí. Propostas que sobrevivan ao seguinte titular e, se é posible, ás seguintes eleccións.

Temos moito motivos para que o talento queira quedar e para que o de fóra queira vir. Correspóndenos converter esa vantaxe nunha posibilidade real. Ser un bo país para vivir debería axudarnos a ser tamén un bo país para crear, investigar e emprender.

Calderón dicía que os soños, soños son. Deamos aos nosos fillos razóns para cumprilos aquí. Porque non hai nada comparable a unha boa sesta cando non che quita o sono ter que marchar. ■



o verbo me incomoda. Reter a alguén soa demasiado a impedir que se marche, mesmo contra a súa vontade. Prefiro falar de

arraigamento. De crear as condicións para que unha persoa queira botar raíces, para que atope motivos para quedar. O

Tecnólogo@ por un día

AMTEGA pon en marcha a 15ª edición dun programa que achega á mocidade a realidade (in situ) das empresas TIC

Achegarse ao mundo tecnolóxico e ter un contacto directo con persoas que desenvolven a súa carreira profesional neste sector é o obxectivo da décimo quinta edición do Programa *Tecnólogo@ por un día*, unha proposta da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) pensada para estudantes de Secundaria e Bacharelato.

Coñecer desde dentro o día a día dunha organización tecnolóxica, acompañando durante unha xornada a profesionais da AMTEGA ou dalgúns das empresas TIC de Galicia participantes é o que persegue esta iniciativa dirixida a rapaces e rapazas de entre 12 e 17 anos. A través das visitas, o alumnado poderá descubrir como funcionan os centros de traballo, coñecer proxectos reais e achegarse ás ferramentas, capacidades e coñecementos vinculados ás novas profesións dixitais.

Tecnólogo@ por un día busca contribuír ao fomento das vocacións STEAM e ampliar o coñecemento da mocidade sobre as oportunidades profesionais relacionadas coa ciencia e a tecnoloxía, facilitándolle ademais un espazo no que resolver dúbidas e coñecer de primeira man diferentes perfís dixitais.

Engadir que esta proposta está inserida no catálogo de actuacións do *Plan DigiTalent 2030: Camiña en Dixital*, orientado ao impulso da inclusión,

a capacitación e o talento dixital en Galicia. Máis polo miúdo, enmárcase no seu terceiro eixo estratéxico, que reúne iniciativas destinadas a promover as vocacións desde idades temperás e favorecer o desenvolvemento de talento dixital avanzado en Galicia.

Nesta edición, ofértanse 63 prazas para participar en visitas ao Centro GaiásTech ou ás instalacións das empresas tecnolóxicas colaboradoras: Altia, Bahía Software, DXC Technology, NTT DATA e Quobis.

Sinalar que a participación realizarase a través dos centros educativos. O persoal docente será o encargado de tramitar a inscrición dos alumnos e alumnas interesados en participar no programa, cun prazo aberto até o 3 de novembro. O formulario de inscrición está dispoñíbel no espazo adicado a *Tecnólogo@ por un día* na web DigiTalent (digitalent.xunta.gal), xunto coa documentación precisa. Para formalizar a solicitude deberá achegarse tamén a autorización de participación asinada polos pais, nais ou titores/as responsábeis do alumnado.

A mesma páxina reúne a información de referencia da iniciativa para docentes, estudantes e profesionais das entidades colaboradoras, incluídas as instrucións de participación e a relación das prazas dispoñíbeis, que poderán seleccionarse atendendo ás preferencias, á idade ou á localización do alumnado. ■



O VI Encontro CIBER.gal abre prazo de inscrición

A sexta edición do Encontro Galego de Ciberseguridade, CIBER.gal, que se celebrará os días 4, 5 e 6 de novembro no Edificio Fontán da Cidade da Cultura de Galicia, empezou xa a recibir inscricións para esta edición.

Afianzado como un evento de referencia para o ecosistema galego da ciberseguridade, o VI Encontro CIBER.gal reunirá durante tres días a profesionais, empresas, administracións públicas, estudantes e cidadanía para compartir coñecemento, coñecer novas solucións e analizar os retos dun contorno dixital en constante evolución.

O Encontro está novamente organizado pola Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) e o Nodo CIBER.gal, coa colaboración do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG).

Segundo informou AMTEGA, o programa da

sexta edición estrutúrase en tres xornadas con contidos adaptados aos distintos públicos. A primeira estará orientada á Administración Pública; a segunda, ao tecido empresarial, ao emprendemento e ao ámbito profesional; e a terceira terá un carácter divulgativo, cunha atención especial á comunidade educativa e á cidadanía.





Comezan as xuntanzas de AMTEGA e as firmas do novo Pacto Dixital de Galicia



As tres xornadas poderán seguirse de forma presencial ou en liña, previa inscrición en liña (en ciber.gal), con prazas limitadas para a asistencia física. A participación é gratuíta ata completar aforo.

A información actualizada do encontro e do programa pode consultarse na páxina web do VI Encontro CIBER.gal (ciberseguridadegalicia.gal)

Segundo engade AMTEGA, a presente edición “reunirá a persoas de recoñecido prestixio nacional e internacional que abordarán, entre outras cuestións, a directiva

europaea de ciberseguridade NIS2, a gobernanza da intelixencia artificial aplicada á ciberseguridade, a identidade dixital, ou o financiamento de empresas emerxentes”.

Como novidade, este ano os asistentes terán a oportunidade de coñecer, previa inscrición, as instalacións, capacidades e os servizos dos laboratorios e centros demostradores de ciberseguridade da Xunta de Galicia en produtos con elementos dixitais e ciberseguridade industrial.

O programa inclúe tamén a final do concurso escolar *Ciberseguridade no cole!*, organizado por Telefónica como patrocinadora do evento, con actividades dinámicas para escolares, organizados por S2 Grupo, e unha competición de retos *Capture The Flag (CTF)*, impulsada polo centro tecnolóxico Gradiant.

Ao longo das xornadas, os asistentes presenciais poderán desfrutar de momentos de *networking* con café, aperitivos e sorteos, nun ambiente pensado para favorecer a colaboración e o intercambio de experiencias entre estudantes, profesionais e empresas. ■

Os integrantes do novo Pacto Dixital de Galicia, do que forman parte a Xunta (a través da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia), os clústeres sectoriais e 19 empresas, celebraron o 1 de outubro a súa primeira reunión de traballo no Centro GaiasTech da Cidade da Cultura, que foi presidida polo director da AMTEGA, Damián Rey.

Segundo lembrou Rey, o Pacto Dixital de Galicia ten como obxectivos principais “a especialización de Galicia en tecnoloxía e o fomento da economía do coñecemento, reducir a dependencia exterior promovendo a soberanía dixital e o software libre e traballar conxuntamente para aumentar as capacidades dixitais da cidadanía”.

Neste primeiro encontro, os integrantes do Pacto constituíron a primeira Comisión de Seguimento, da que formarán parte a Xunta, as dúas organizacións sectoriais (Clúster TIC e Ineo) e tres empresas que irán rotando anualmente. Ademais de diversos grupos de traballo sobre *Da compra á colaboración: análise e evolución das mellores prácticas da contratación pública; Capacitación dixital*

para a cidadanía, Capacitación dixital do empregado público e dos profesionais do sector TIC; Soberanía dixital e software libre e Pacto Dixital.

A través da colaboración coas empresas, o Pacto traballará para a inclusión dixital, sobre todo das persoas maiores; o fomento de vocacións tecnolóxicas entre o alumnado; a formación en tecnoloxías innovadoras para estudantes o profesionais; o apoio a proxectos emprendedores e á creación de empresas; a promoción do talento feminino; ou a identificación de retos e solucións para a dixitalización da Administración pública.

Dende AMTEGA lembran que este Pacto Dixital substituíu ao que se asinou en 2013 que permitiu, entre outros logros, a instalación en Galicia de centros de emprendemento e innovación dixital de Telefónica e Vodafone, a creación dun Centro de excelencia en Intelixencia de Negocio de DXC ou a posta en marcha do Plan DigiTalent para reducir e fenda entre a demanda e a oferta de talento dixital, para poñer en marcha iniciativas para escolares como *Tecnólogos por un día* ou para a creación de bolsas para prácticas en empresas TIC. ■





O CPETIG e AMTEGA achegaron recursos ás familias en diferentes puntos da xeografía galega

O Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia (CPETIG) desenvolveu este outono a nova edición do seu programa de formación e divulgación centrado na relación entre a tecnoloxía, a nenez e a mocidade, organizado en colaboración coa Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA).

O obxectivo principal desta colaboración foi ofrecer ás familias e persoas formadoras recursos prácticos e pautas eficaces de acompañamento dixital. Fixérono baixo o título *Tecnoloxía, infancia e mocidade: ferramentas para familias*.

As sesións leváronse a cabo nas aulas CeMIT de localidades como Ribeira (onde comezou o ciclo o 25 de setembro), en Santiago (GaiásTech), na Fonsagrada, en Moaña ou no Barco.

Entre os principais contidos do programa figuraron os riscos e retos do uso da tecnoloxía, polo que nos obradoiros falou-se do ciberacoso, o *grooming*, a sextorsión e outras problemáticas asociadas aos malos usos da contorna dixital. Tamén da educación dixital, con desenvolvemento de pautas de

establecemento de límites, horarios, desconexión, fomento da comunicación e acompañamento familiar axeitado.

Os videoxogos e o consumo dixital, tamén estiveron presentes neste ciclo formativo, co tratamento da análise do tempo de xogo, os micropagos e as chamadas loot boxes ou caixas de botín. Para isto, abordáronse ferramentas de control parental co descubrimento de aplicacións e solucións técnicas adaptadas ás diferentes idades.

Nas xornadas houbo tamén un bloque práctico centrado na formación orientada á configuración de dispositivos, redes Wi-Fi, consolas e principais plataformas dixitais, e un repaso do marco legal básico, centrado en aspectos legais relacionados co uso de redes sociais, a privacidade, o RGPD e o dereito á propia imaxe.

Ademais, as boas prácticas e recomendacións, estiveron presentes tamén nesta formación, “na que se ofreceron pautas xerais para favorecer un uso seguro e equilibrado da tecnoloxía, cunha orientación por franxas de idade (0-6, 7-12, 13-15 e 16-18 anos) e mostra de ferramentas, configuracións e pautas específicas adaptadas a cada etapa evolutiva”.

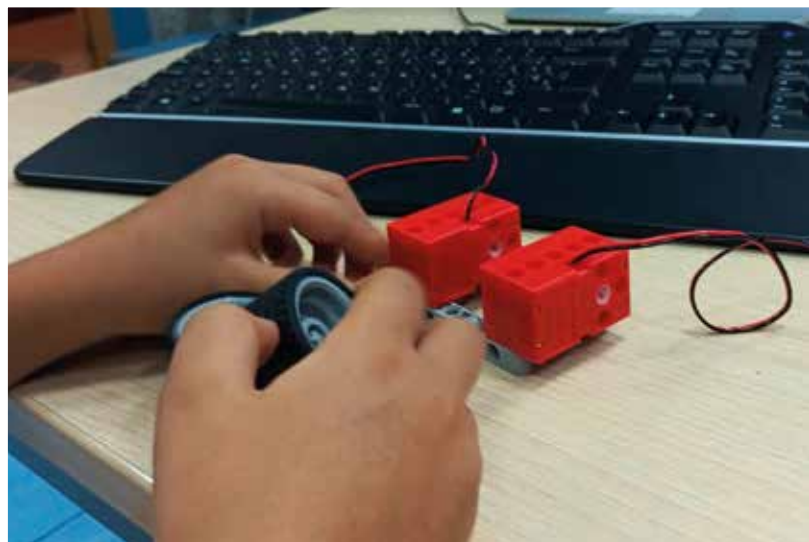


Entre os principais contidos do programa figuraron os riscos e retos do uso da tecnoloxía, polo que nos obradoiros falouuse do ciberacoso, o *grooming*, a sextorsión e outras problemáticas asociadas aos malos usos da contorna dixital.

Novo Scratch Day (e xa van once edicións)

A XI edición do Scratch Day pechou a súa programación o pasado 10 de outubro, cunha gran xornada de clausura no edificio CINC da Cidade da Cultura (Santiago), da man (novamente) do Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática de Galicia en colaboración coa AMTEGA.

Tras pasar polas aulas CeMIT de Fisterra e Leiro nos días previos (entre outras moitas aulas), a iniciativa celebrou polo tanto o seu grande evento de clausura o pasado sábado



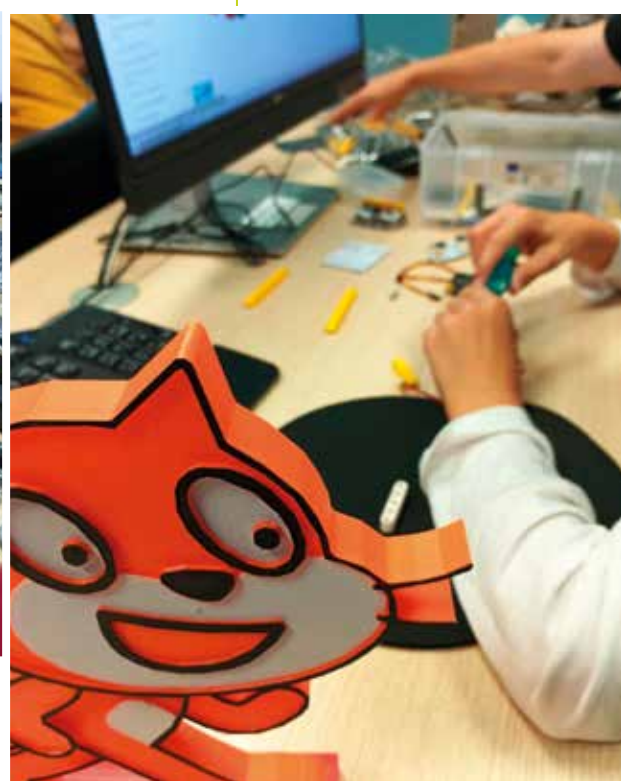
10 de outubro, no Salón de Convencións do edificio CINC (Cidade da Cultura, Santiago de Compostela). Esta xornada puxo o ramo a un programa deseñado para que nenas, nenos e adolescentes de entre 7 e 15 anos se inicien na programación informática de xeito lúdico e intuitivo.

Entre os obxectivos do Scratch Day está o de "contribuír a derrubar mitos sobre a programación informática e despertar e fomentar vocacións no ámbito STEAM dende idades temperás".

O Scratch Day abrangue tamén actividades formativas específicas para profesorado e formadores de centros de ensinanza. A finalidade desta formación é mostrar aos profesionais do ensino as vantaxes de traballar e ensinar a través deste tipo de tecnoloxía, coa que se incentivan a creativi-

dade, o emprendemento e a capacidade de resolución de problemas, entre outros valores.

O Scratch Day integrou en 2025 unha importante novidade: o uso da intelixencia artificial con Scratch. Os rapaces e rapazas que participan no programa desenvolven a súa actividade en dúas fases, na primeira, introdúcense nos videoxogos coa dita ferramenta de programación, aprendendo a mover, lanzar e interaccionar con obxectos e creando un videoxogo básico. A continuación, realízase unha introdución ao uso de MicroBit con Scratch e lévase a cabo a montaxe dun semáforo e un alumeado automatizado (con adestramento dun modelo propio de aprendizaxe-máquina empregando Scratch para coñecer as orixes da IA que se empregan na actualidade). ■



— A educación dixital non é unha cuestión secundaria. É prioritaria en si mesma como tamén é prioritario o formato e o contido que debe ter este ensino para acadar, ao final do camiño, os resultados máis creativos, enriquecedores, seguros e igualitarios. Entre as entidades galegas e estatais que máis traballa neste ámbito (a través de iniciativas como Girl STEAM ou o Scratch Day, por exemplo) atópase o Colexio Profesional de Enxeñaría Técnica en Informática, o CPETIG. Falamos co seu presidente, Marcos Mata.

O CPETIG e AMTEGA remataron co inicio do curso a nova edición dos obradoiros Girl STEAM. En que consistiron exactamente estas actividades?

- Os obradoiros Girl STEAM son actividades prácticas e presenciais, en grupos reducidos, que levamos a cabo nas aulas CeMIT de toda Galicia e no Centro Gaiás-Tech, en colaboración coa AMTEGA. O seu obxectivo é despertar vocacións tecnolóxicas desde idades temperás, especialmente entre as rapazas, e dar visibilidade ao papel das mulleres no ámbito tecnolóxico, onde seguen estando infrarrepresentadas.

Desde o CPETIG hai moitos anos que vimos impulsando iniciativas que buscan achegar a tecnoloxía á rapazada dun xeito responsable, para que deixen de ser simples consumidores e pasen a ser creadores, e sempre desde unha perspectiva inclusiva que evite nesgos e prexuízos. Son iniciativas cun percorrido importante: este ano celebramos a XI edición do Scratch Day, e fomos pioneiros en Galicia neste tipo de actividades. Ademais, non nos esquecemos das familias, coas que tamén organizamos sesións sobre o bo uso de Internet e o control parental, porque a alfabetización dixital da rapazada non se pode entender sen a implicación de pais e nais.

- O uso dos dispositivos en idades temperás están a xerar polémica, en boa medida porque hai moitos ámbitos nos que non se limita nin regula nin supervisa o uso deses dispositivos, e a rapazada corre o risco de caer en adicións ou en malos usos das tecnoloxías. Cal cres que é a solución a este problema?

- En primeiro lugar, cremos que hai que tomar conciencia da importancia do problema. O informe que publicou en 2023 a máxima autoridade de saúde pública dos EUA, por exemplo, recolle que os adolescentes de 12 a 15 anos que pasan máis de tres horas diarias nas redes sociais teñen o dobre de risco de padecer síntomas de depresión e ansiedade, ademais de problemas de autoestima e imaxe corporal.

O uso correcto dos dispositivos ten que partir da concienciación e da educación. Dende o primeiro momento en que lle poñemos na man a unha persoa que aínda se está a formar en todos os aspectos un pequeno ordenador portátil conectado á Rede (o que antes chamabamos teléfono), debemos acompañala no uso e na conciencia dos riscos asociados, e non hai mellor maneira de facelo que dando exemplo.

“A tecnoloxía chegou ás nosas casas moito máis rápido que a nosa capacidade para educar no seu uso”



Se xa nos seus primeiros anos de vida publicamos as súas fotos nas redes sociais e usamos o teléfono ou a tableta de forma indiscriminada, como se fose un ruxerruxe para que non moleste en determinadas situacións, que esperamos que faga ese rapaz con 15 anos? E isto aplícase tamén aos centros educativos, que nalgúns casos non teñen reparos en publicar nas súas redes sociais toda a vida interna do colexio, ou á propia administración, que ás veces ten confundido a necesidade de dixitalización co uso indiscriminado dos dispositivos nas aulas.

E, por último, os pais e as nais non debemos esquecer as nosas obrigas máis alá da educación: somos quen debemos supervisar o uso destes dispositivos, establecendo límites claros e apoiándonos nas múltiples ferramentas que existen.

- Cres que as novas ferramentas teñen vantaxes para a rapazada? E para as persoas maiores?

- Por suposto que si. O problema nunca foron as ferramentas, senón o uso que facemos delas. Grazas a ela a rapazada pode aprender idiomas, programar, acceder a contidos educativos de calidade dende calquera recuncho. Tamén poden ser unha axuda moi valiosa para o alumnado con necesidades específicas, que atopa nelas apoios para a lectura, a comunicación ou a organización. E, ben usadas, permítenlles manter o contacto cos amigos e coa familia e desenvolver a súa creatividade.

Para o resto da sociedade as vantaxes son tamén evidentes, e no caso das persoas maiores especialmente. Unha videochamada pode ser a diferenza entre sentirse só ou sentirse acompañado. A isto súmanse a teleasistencia, a receita electrónica ou a posibilidade de facer trámites sen ter que desprazarse quilómetros.

Agora ben, cómpre non esquecer a fenda dixital. Moitos maiores quedan fóra cando os bancos pechan oficinas ou a administración obriga a facer todo por Internet.

- Volvendo aos obradoiros Girl STEAM, presentouse un reto chamado Casa Domótica Accesíbel, en que consistiu e cales foron os seus beneficios?

- Como ben dis, este ano o proxecto central da actividade foi o deseño e implementación dunha casa con domótica, pero ademais dun xeito sostible e accesible. Empregando refugallo, a rapazada construíu a estrutura da vivenda, demostrando que a tecnoloxía e a reutilización de materiais poden ir da man.

O máis interesante foi a metodoloxía. Non lles demos un proxecto pechado, senón que foron eles quen idearon, deseñaron e implementaron as súas propias solucións. Cada participante identificou un elemento da casa que quería automatizar, pensando en como podía facilitarlle a vida a unha persoa, por exemplo, alguén con mobilidade reducida ou con dificultades de visión.

Despois, co material facilitado pola AMTEGA, levaron esa idea á práctica: programárona, probárona e corrixiron os erros ata que funcionou. Ao final, todas esas pezas xuntáronse nunha soa casa, froito do traballo de todo o grupo.

Os beneficios son moitos. Por unha banda, desenvolven o pensamento computacional e a capacidade de resolver problemas, e comprobamos que son capaces de construír algo que funciona, o que reforza moito a súa confianza. Pola outra, traballan a creatividade, a colaboración e a sustentabilidade. Pero, sobre todo, cremos que o reto lles ensina algo fundamental: que a tecnoloxía ten sentido cando está ao servizo das persoas. Pensar na accesibilidade obrígaos a poñerse no lugar do outro, e esa empatía é tan importante como saber programar.

- Outro dos desafíos destas actividades foi incidir na fenda de xénero nas profesións vinculadas ao universo STEAM. Cres que é necesario traballar neste ámbito?

- Si, sen dúbida. As mulleres seguen estando infrarrepresentadas nas carreiras e profesións tecnolóxicas, e iso non ten nada que ver coas capacidades, senón con múltiples factores, entre eles os estereotipos que se van construíndo desde moi cedo. Ademais, unha tecnoloxía

deseñada só por unha parte da sociedade acaba reflectindo os nesgos desa parte.

Nos obradoiros quixemos traballar esta cuestión dun xeito natural, sen discursos nin leccións.

Non se trata de separar nin de facer actividades “para nenas”, senón de que as rapazas participen desde o primeiro momento, en igualdade, e que se sintan protagonistas. Nos grupos, elas idean, programan, constrúen e lideran os proxectos igual que os seus compañeiros, e iso é o que fai que a igualdade se viva en lugar de explicarse. Cando unha nena comproba que é capaz de facer que a súa idea funcione, esa experiencia vale máis que calquera charla.

- Marcos este mes de setembro o CPETIG tamén presentou a nova edición das xornadas formativas de control parental sobre tecnoloxías e familia, impulsadas coa AMTEGA. En que vai consistir esta formación? Por que é tan importante a educación dixital?

- A formación está dirixida ás familias e ten un enfoque moi práctico. Aborda a educación dixital desde varias perspectivas. En primeiro lugar, falamos dos riscos dun mal uso da tecnoloxía, porque non se pode protexer do que non se coñece. Despois, traballamos as bases dunha boa educación dixital na casa: establecer horarios e límites, reservar tempos para a desconexión e, sobre todo, apostar pola comunicación e a presenza. E, por último, ensinamos ferramentas e aplicacións de control parental, indo máis alá das máis coñecidas, e ofrecemos recomendacións e boas prácticas que as familias poden aplicar desde o primeiro día.

Por que é tan importante? Porque a tecnoloxía chegou ás nosas casas moito máis rápido que a nosa capacidade para educar no seu uso. Ningún pai nin nai lle daría as chaves do coche a un fillo sen ensinalle a conducir, pero moitas veces poñemos nas súas mans un dispositivo conectado a Internet sen ningún acompañamento.

Ademais, queremos deixar claro que o control parental é

unha axuda, non unha solución. A aplicación pode limitar o tempo ou filtrar contidos, pero non substitúe a confianza, o diálogo e o exemplo. O obxectivo final non é vixiar, senón acompañar a rapazada para que, co tempo, sexa capaz de autorregularse e facer un uso responsable e crítico da tecnoloxía por si mesma. E iso só se consegue se as familias contamos tamén coa formación necesaria.

- Esta tempada tamén estades a tope coa celebración do novo Scratch Day, co que queredes fomentar as vertentes máis creativas das novas ferramentas. Que nos ofrece este ano o Scratch Day?

- Nestas últimas edicións a maior novidade foi estender a actividade a toda Galicia. O Scratch Day do CPETIG naceu hai xa 12 anos como un evento en Santiago de Compostela, e cada ano tiñamos que deixar xente fóra o interese superaba a capacidade do evento.

Este ano o Scratch Day, ademais da xornada final na Cidade da Cultura, ten edicións nas aulas CeMIT de Guitiriz, Tui, Fisterra e Celanova, achegando a actividade a máis puntos da comunidade e facilitando deste xeito o acceso a máis interesados.

A rapazada pasa moitas horas xogando a videoxogos, e aquí descobre que detrás de cada xogo hai alguén que o ideou e o programou, e que ese alguén pode ser el ou ela. É o mesmo que defendíamos ao falar dos obradoiros: pasar de consumidores a creadores. Ademais, mentres se divirten, están a desenvolver o pensamento lóxico, a capacidade de resolver problemas e a creatividade, competencias que lles van servir para calquera cousa que fagan na vida, sexan ou non enxeñeiros.

E hai un aspecto do que estamos especialmente orgullosos: desde as primeiras edicións quixemos que as familias participasen xunto aos seus fillos e fillas. Ver a pais e nais programando co neno ao lado, descubrindo xuntos o que son capaces de facer, é a mellor demostración de que a tecnoloxía, ben empregada, tamén pode ser un espazo de encontro familiar. ■

Contidos en galego: temos canteira

Youtubeiras+ incorpora un novo galardón honorífico



Youtubeiras+, proxecto organizado polos servizos de normalización lingüística dez concellos galegos (Santiago de Compostela, Ames, Carballo, Ferrol, Moaña, Narón, Oleiros, Pontevedra, Rois e Teo), das tres universidades e da Deputación da Coruña co obxectivo de promover o talento en galego nas redes sociais, vén de lanzar 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 manterase 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*.

Facendo un algo de balance, lembrar que aos galardóns teñen unha traxectoria claramente ascendente en materia de participación: concorreron neles un total de 126 canles en 2025, fronte ás 89 de 2024 ou 68 de 2023. No referente ao Premio do Público, en 2025 presentáronse 49 vídeos nesta categoría, fronte aos 41 do curso anterior ou os 24 de 2024. ■

Volve o certame Galetiktokers (Ames)



O certame Galetiktokers celebrará este ano a súa sétima edición. Farao co obxectivo de estimular a creatividade entre a mocidade, animar a creación de vídeos en galego con novos formatos e temáticas, e visibilizar a comunidade galega na rede social TikTok.

O certame vén novamente da man dos departamentos de Mocidade e Normalización Lingüística do Concello de Ames, que buscan achegar unha oportunidade para motivar á mocidade á creación e divulgación de contidos en galego. Neste caso, o modelo a seguir son os vídeos curtos da popular rede social TikTok, moi estendida entre as novas xeracións. O importe total dos premios ascende a 1.800 euros, repartidos en seis premios de 300 euros cada un.

A organización volve abrir as súas portas a tódalas franxas de idade. Deste xeito, poden participar mozos e mozas a partir dos 13 anos, repartidos en dúas categorías en función da idade. A primeira categoría inclúe á rapazada dos 13 aos 17 anos (ambas as idades incluídas) e a segunda engloba ás persoas a partir dos 18 anos, sen límite de idade. Ao igual que en edicións anteriores, pode participar calquera persoa, sen ter que ser veciño ou veciña do concello.

De novo, o certame repartirá un total de seis premios de 300 euros, tres por cada categoría.

Os vídeos creados para a sexta edición de Galetiktokers teñen que estar en lingua galega e deben ser de creación propia, empregando a aplicación TikTok ou a sección Reels de Instagram, cunha duración da peza audiovisual de entre 15 e 60 segundos. Será obrigatorio que a lingua teña presenza, xa sexa de xeito oral, escrito ou musical.

A temática é libre. Para participar no certame, é preciso enviar a galetiktokers26@gmail.com a ficha de participación cuberta e asinada, ademais do propio vídeo que se presenta no concurso. O prazo de inscrición rematará o 30 de outubro de 2026.

Nesta edición, a principal diferenza é que para outorgar o premio do público medirase o alcance de cada vídeo (gústame, interaccións, etc). Deste xeito, os dous vídeos con maior computo de alcance ou máis virais serán os que leven o premio do público.

Todos os vídeos admitidos publicaranse ás 11.00 horas do día 4 de novembro no perfil de Instagram de Xuventude Ames Xa! (@xuventudeames), co cancelo #galetiktokers. Os premios do público concederánselle aos vídeos que acaden un maior alcance en dito perfil. O computo do alcance farase o 6 de novembro ás 11.00 horas e medirá o alcance acumulado por cada un dos vídeos desde as 11.00h do 4 de novembro. ■



O proxecto *Aquí tamén se fala!*, distinguido pola RAG

Cadrandoo coa semana do Día Europeo das Linguas (o 26 de setembro), a Real Academia Galega entregou ao IES Rafael Dieste o galardón co que reconece iniciativas que destacan polo seu traballo a prol da normalización do idioma na infancia e na mocidade. O *Premio na lingua que eu falo*

veu dado polo proxecto *Aquí tamén se fala!* impulsado polo instituto coruñés. A distinción contou co apoio da área de lingua da Deputación da Coruña.

A RAG reconeceu con este premio “a capacidade de *Aquí tamén se fala!* para transcender o propio ámbito educativo e converterse nun movemento de participa-

ción xuvenil arredor do galego”.

O proxecto naceu no IES Rafael Dieste en 2023 da man do profesorado Alberto Pombo, Mónica Reixía e Arcadio González e conta cunha importante participación do alumnado, nun centro no que sete de cada dez estudantes son de orixe migrante. Ao longo dos últimos tres anos,

a iniciativa estendeuse a preto de 300 centros educativos e 25.000 mozos e mozas, consolidándose como unha das experiencias de dinamización lingüística con maior impacto social dos últimos anos.

Entre as súas iniciativas destaca o festival musical *Aquí tamén se fala!*, co que colabora a Deputación da Coruña a través da súa área de Lingua, entre outras entidades.

Ademais, baixo o paraugas de Aquí tamén se fala! realízanse mancheas de accións de fomento do idioma como entrevistas ou campañas nas redes sociais que contaron coa participación

de persoeiros galegos e internacionais e entidades que animan á xuventude a usar a lingua.

O proxecto #aquítaménsefala é unha campaña de dinamización lingüística da mocidade estudantil, con accións directas nos barrios e na contorna inmediata de cada alumno: un proxecto que comezou no IES Rafael Dieste da cidade da Coruña para logo estenderse por centros de todo o país, en boa medida a través das redes sociais (Instagram, Youtube, Spotify e Tiktok). Trátase dunha iniciativa que pon especial atención á música e á cultura galega realizando gravacións e entrevistas que se divulgan nas RRSS.

Aquí tamén se fala contou nas redes sociais co apoio inicial de representantes da cultura como Viggo Mortensen, James Rhodes ou Tanxugueiras. ■

Enreguéifate colle corpo



Nas vindeiras semanas daranse a coñecer todos os detalles da décima edición do proxecto Enreguéifate.gal, unha iniciativa dos servizos de normalización lingüística de oito concellos galegos para fomentar o uso do galego entre as crianzas e a mocidade. Aos Concellos de Ames, Arzúa, Carballo, Pontevedra, Santiago de Compostela e Teo, súmanse este ano A Baña e Narón como Concellos impulsores do proxecto.

Como lembraremos, a anterior edición do certame de regueifas en vídeo foi un éxito total, xa que se pechou a convocatoria cun total de 84 audiovisuais inscritos entre as dúas categorías do concurso, escolar e xeral.

A relación de vídeos premiados poden verse na web do certame, enregueifate.gal. ■

Os Premios Paraugas entregaranse o 13 de novembro en Ferrol

Os Premios Paraugas, convocados polo Clúster da Comunicación de Galicia, entregaránse o vindeiro 13 de novembro no Teatro Jofre de Ferrol. O xurado destes galardóns, dirixidos a recoñecer os mellores traballos de empresas e profesionais de Galicia nos ámbitos da mercadotecnia, a comunicación, a publicidade, o deseño e os eventos, estará presidido pola directora creativa executiva Xisela López.



Xisela López presidirá o xurado do certame

Na XI edición os Premios Paraugas renovan a súa estrutura para “representar mellor a realidade profesional do sector”, informou o Clúster,

engadindo que os galardóns contan co patrocinio de Galicia Calidade, do Concello de Ferrol e da Autoridade Portuaria de Ferrol. ■



Cultura galega e IA

A Deputación da Coruña presenta as II Xornadas das Bibliotecas Municipais

A Deputación da Coruña presentou na Biblioteca Provincial a segunda edición das Xornadas das Bibliotecas Municipais da Provincia da Coruña, unha iniciativa que busca reforzar a formación das e dos profesionais do sector, fomentar o intercambio de experiencias e promover a colaboración entre as bibliotecas municipais. Na presentación participaron a deputada de Cultura, Natividade González, e a directora da Biblioteca Provincial, Carmen Ferreiro.

As xornadas realizaranse o 13 de novembro no Pazo de Mariñán cun programa que porá o foco nos retos, riscos e oportunidades que ofrecen as tecnoloxías para as bibliotecas públicas, poñendo o foco, tamén, “na súa función esencial como espazos de acceso á cultura, á información e á lectura”.

A axenda combinará relatos especializados, propostas prácticas e experiencias profesionais orientadas a ofrecer ferramentas útiles para o traballo diario nas bibliotecas. Ademais da formación, a iniciativa nace “coa vontade de consolidarse como un espazo de encontro para o persoal bibliotecario da provincia, favorecendo a convivencia, a colaboración e o intercambio de boas prácticas”, informaron González e Ferreiro na presentación.

A participación estará aberta a todas as persoas que traballen nas bibliotecas.

A deputada sinalou que “as bibliotecas son servizos públicos esenciais para garantir o acceso á cultura, á información e á lectura, pero tamén son espazos vivos de encontro, aprendizaxe e participación cidadá. Por iso, desde a Deputación queremos acompañar as e os profesionais que están á fronte destes ser-

vizos, ofrecéndolles oportunidades de formación e espazos nos que compartir experiencias, coñecementos e boas prácticas”.

Natividade González destacou tamén que “a intelixencia artificial e as novas tecnoloxías están a transformar a maneira en que accedemos á información e nos relacionamos coa cultura, e as bibliotecas non poden quedar á marxe destes cambios. O reto é coñecer as posibilidades que ofrecen, aproveitar as súas vantaxes e abordar os seus riscos desde unha perspectiva crítica e responsábel, sen perder nunca de vista as persoas e a función social das bibliotecas públicas”.

Como dixemos, un dos eixos centrais desta segunda edición será o impacto da intelixencia artificial no presente e no futuro das bibliotecas públicas. A xornada reunirá representantes da Axencia Española de Supervisión da Intelixencia Artificial (AESIA), do Grupo de Tecnoloxías da Información (Grupo Nós) e do Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacions (CITIC) da Universidade da Coruña, que achegarán perspectivas complementarias sobre esta transformación tecnolóxica.

A dimensión práctica terá un espazo destacado cunha intervención de Manuel Gago, xornalista, divulgador e profesor da Universidade de Santiago

de Compostela, que explorará as aplicacións concretas da intelixencia artificial no traballo bibliotecario. O obxectivo é achegar estas tecnoloxías á realidade diaria das e dos profesionais, identificando oportunidades de aplicación e promovendo un uso crítico, responsábel e eficaz.

A promoción da lectura e a capacidade das bibliotecas para crear comunidade constituirán outro dos grandes bloques da programación. As escritoras Antía Yáñez e Marta Villar compartirán a súa experiencia na coordinación de clubs de lectura e achegarán metodoloxías e recursos para fomentar a participación das persoas lectoras.

O programa incluírá tamén unha sesión dedicada a eBiblio, o servizo público de préstamo de libros electrónicos, audiobooks e outros contidos dixitais. O relatorio afondará nas posibilidades desta plataforma para ampliar o acceso á lectura máis alá dos espazos físicos das bibliotecas e facilitar o uso dos recursos bibliográficos desde distintos dispositivos e localizacións. Segundo informaron na presentación, “a sesión prestará especial atención ás oportunidades que ofrece a lectura dixital para as persoas con dificultades de acceso aos servizos presenciais e ás funcionalidades que permiten adaptar a experiencia lectora ás necesidades de diferentes usuarios e usuarias”.

O programa completarase con outras intervencións centradas na transformación dos servizos bibliotecarios e nos desafíos derivados da incorporación das novas tecnoloxías ao seu funcionamento. ■



CELGA en dixital

A Secretaría da Lingua convoca por 2ª vez os exames en liña de acreditación do galego (e co dobre de prazas)

AXunta, a través da Secretaría Xeral da Lingua, convocou por segunda vez os exames CELGA en liña: a adaptación ao formato dixital e a distancia das probas de acreditación de coñecemento da lingua galega. Faino tralo éxito da primeira experiencia realizada o ano pasado e incrementando as prazas nesta edición de 100 a 200.

Así o publicou o Diario Oficial de Galicia do 15 de outubro, que establece a data de realización das probas que certifican o dominio da lingua galega para o nivel 4 o 27 novembro.

Con esta convocatoria, a Secretaría Xeral da Lingua (coa colaboración da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, AMTE-

GA), facilita o acceso aos exames para todas aquelas persoas que non poidan acudir de maneira presencial nos lugares e datas fixadas. Así, deberán inscribirse nun prazo de dez días hábiles, a partir do día seguinte da súa publicación, a través da sede electrónica da Xunta, ademais de presentar tamén a solicitude na plataforma de teleformación da Secretaría Xeral da Lingua.

Dende o departamento que dirixe Valentín García lembran que “para realizar os exames, as persoas solicitantes deberán dispoñer dun ordenador con conexión a Internet e unha cámara web, á que accederá o sistema durante o tempo que dure a proba en liña co obxecto de verificar que a persoa a realiza de xeito autónomo e sen axudas externas”.

De igual maneira, as persoas interesadas deberán contar cun micrófono para a gravación de voz e altosfalantes. Ademais, é necesario facer a proba cun teléfono móbil, xa que permitirá controlar o posto no que a persoa realiza o exame desde un segundo punto de vista diferente ao obtido pola propia cámara web do ordenador.

No caso de que haxa máis peticións que prazas dispoñíbeis, a asignación levarase a cabo a través dun sorteo aleatorio, sen prioridade por orde de chegada, a partir da relación de persoas solicitantes, que se realizará nun acto público o 4 de novembro no salón de actos da sede da Secretaría Xeral da Lingua.

Máis información no Portal da Lingua (lingua.gal). ■

300.000 euros para reforzar as investigacións tecnolóxicas arredor do galego

A Secretaría Xeral da Lingua vai destinar preto de 300.000 euros a once bolsas de investigación, que permitirán ampliar coñecementos sobre lingua e literatura galega no Centro Ramón Piñeiro, ademais de favorecer a súa presenza nos novos soportes e ferramentas de tradución.

Desta volta, as bolsas permitirán que as e os investigadores afonden nos seguintes proxectos de investigación: *Dicionario histórico-etimolóxico da Lingua galega*, *Bibliografía da lingua galega*, *Fraseoloxía galega*, *Corpus de referencia do galego actual (CORGA)*, *Cantigas de Santa María*, *Prosa literaria medieval*, *Terminoloxía científica técnica*, *Recursos para o desenvolvemento das tecnoloxías da fala*, *Base de datos do ALIR (Atlas Lingüístico Románico)*, *Dicionarios de literatura e Literatura infantil e xuvenil*.

A data estimada de comezo destas investigacións será o 1 de decembro deste mesmo ano e rematarán o 30 de novembro de 2028 como máximo.

Con esta convocatoria, a Secretaría da Lingua, dependente da Consellería de Cultura, busca “fomentar a capacitación dos titulados universitarios, promovendo ao mesmo tempo o ensino, a cultura e a investigación en lingua galega”.

O cometido do Centro Ramón Piñeiro é promover a formación e capacitación das persoas universitarias a través de convocatorias públicas para a investigación e o estudo de programas no ámbito de humanidades.

Actualmente, as súas liñas de traballo xiran arredor da lingüística aplicada, a literatura medieval, a recuperación de publicacións literarias ou a identidade colectiva, ademais de centrarse na dixitalización do coñecemento, co propósito de ofrecer recursos dixitais e ferramentas que permitan poder compartilos e difundilos e sexan de acceso libre.

Desde a súa fundación, hai 28 anos, pasaron máis de 500 investigadores ou bolseiros que formaron parte dos diferentes proxectos de investigación impulsados.



Valentín García, secretario xeral de Lingua

Intelixencia artificial a pé de rúa

Binarial e o Concello de Ames revolucionan a comunicación municipal cun sistema integral de Physical AI

O Concello de Ames participou un ano máis no encontro Innpulso Emprende 2026, organizado pola Red de Ciudades de la Ciencia y la Innovación (Red Innpulso), entidade dependente do Ministerio de Ciencia, Innovación e Universidades (MCIU). Neste marco, a empresa tecnolóxica Binarial, con sede en Milladoiro (Ames), presentou un ecosistema om-

nicanle que conecta a información oficial dos concellos cos cidadáns mediante pantallas intelixentes e robots humanoides.

O encontro, promovido pola Rede de Ciudades da Ciencia e a Innovación e o Ministerio de Ciencia, Innovación e Universidades, celebrouse no Teatro Principal de Terrassa, sendo o de Ames o único concello galego que participou en dito evento.

Fixoo na compañía da firma local Binarial e xuntos presentaron na segunda xornada un novo modelo integral de comunicación cidadá no espazo público. A proposta combina a arquitectura avanzada de Intelixencia Artificial Física (Physical AI) con despregamento de pantallas intelixentes e robots humanoides para transformar de forma interactiva a xestión da información municipal.

Por parte do Concello de Ames asistiron a concelleira de Promoción Económica, Ana Belén Paz, e a técnica municipal de innovación, Patricia Yáñez; mentres que da empresa Binarial asistiron Alejandro Valiñas, director de tecnoloxía e co-fundador; e José Manuel González, director de negocio.

A concelleira de Promoción Económica, Ana Belén Paz, destacou que “Ames conta cun enorme potencial de empresas tecnolóxicas. O traballo que realiza Binarial é un exemplo máis.

Para nós é unha satisfacción que esta empresa representase ao noso municipio no Innpulso Emprende 2026. Este evento supón un escaparate inmejorable para mostrar o talento innovador local a outros municipios e representantes de grandes empresas”.

Dende Binarial e o Consistorio de Ames explicaron que “malia que os Concellos xeran acotío un volume constante de datos de alto valor como eventos culturais, normativas, bandos, subvencións e servizos sociais, gran parte desta información queda fragmentada ou resulta inaccesible para amplos sectores da poboación debido á complexidade das sedes electrónicas tradicionais”. Para resolver este abismo de comunicación, Binarial desenvolveu un ecosistema tecnolóxico centralizado que desprega a información institucional da Administración en tempo real a través de dous puntos clave de contacto na vía pública: pantallas intelixentes de interacción natural situadas nos puntos de maior afluencia dos municipios (prazas, marquesiñas, centros culturais), onde os cidadáns poden realizar consultas en linguaxe falada de forma sinxela e sen barreiras dixitais; e robots humanoides móbiles deseñados para desprazarse e interactuar en contornas concorrentes como prazas, centros históricos, feiras e eventos locais, ofrecendo un punto de asistencia dinámico e

próximo a pé de rúa.

O Concello explicou que “as dúas solucións comparten un único cerebro cognitivo centralizado que garante que toda a información difundida estea unificada, validada pola Administración local e actualizada ao segundo”.

Durante a presentación fronte aos representantes municipais, Alejandro Valiñas, CTO de Binarial, destacou o salto evolutivo que supón levar a intelixencia artificial á contorna física urbana: “Hai máis de sesenta anos, Alan Turing preguntouse se unha máquina podía pensar. Hoxe ese problema está practicamente resolto. As máquinas conversan, escriben e programan. En Binarial traballamos no seguinte paso, a Physical AI. Desenvolvemos IA e robótica capaces de levar esa intelixencia ao mundo real, aplicándoa a algo tan próximo e impactante como as nosas cidades”, destacou Valiñas, engadindo que “non falamos de instalar pantallas ou poñer robots nunha praza como mera exhibición tecnolóxica. Falamos de crear unha canle de comunicación viva. A tecnoloxía por si soa non fai intelixente a unha cidade; o que fai intelixente a un municipio é como utiliza esa tecnoloxía para mellorar a vida dos seus cidadáns e facer que a Administración estea realmente preto das persoas”. ■





O Silicon Valley do século XXI

Os telecos reclaman voz onde se decide a tecnoloxía no VII ForoTelecos Galicia

Vigo acolleu este venres 16 de outubro a VII edición do ForoTelecos Galicia, que reuniu a máis de 170 asistentes no Palacio de La Oliva. Na cita, o decano do Colexio de Enxeñeiros Técnicos de Telecomunicación de Galicia (COETTGA) e presidente da Asociación Galega de Graduados e Enxeñeiros Técnicos de Telecomunicacións (AGGETT), José Manuel Martínez Pérez, sinalou a vontade do colectivo que representa de “estar onde se toman as decisións tecnolóxicas” e “participar cando se legisla, se planifica, se diseña e se decide”.

Pola súa banda, o alcalde de Vigo, Abel Caballero, destacou que “os enxeñeiros de Telecomunicacións fixeron de Vigo o Silicon Valley do século XXI. Altísimo nivel tecnolóxico destes profesionais e a súa absoluta solvencia nun mundo no que a comunicación é instantánea”.

Ademais, o conselleiro de Facenda e Administración Pública, Miguel Corgos, afirmou que, nun contexto de transformación tecnolóxica e dixitalización como o actual, Galicia non podería estar á altura dos desafíos “se non contase con redes de telecomunicacións adaptadas ao seu territorio e á súa poboación”, e subliñou «“importancia estratéxica das telecomunicación”.

O decano do COETTGA agradeceu á reitora da Universidade de Vigo, Carmen García Mateo, o traballo conxunto entre a Escola e o Colexio: “É xustamente o que necesitamos: pasar de dicir que hai que colaborar a colaborar de verdade”.

O foro, que organizan o COETTGA e a AGGETT e que o colexio define como “un evento único e de referencia no sector das telecomunicacións, tamén a escala nacional”, abriu coa presentación do DriveTest Galicia 5G, o estudo de cobertura

móbil que realizaron este ano a AGGETT e o COETTGA co apoio da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA): un percorrido de 6.000 quilómetros percorridos por estrada e ferrocarril, cuxos datos o colexio prevé publicar en aberto.

Amais das devanditas reivindicacións, o decano do colexio reclamou conectividade de calidade en todo o territorio e, tamén, “tecnoloxía que funcione de verdade en saúde, seguridade e servizos esenciais”.

O decano tamén esixiu que se valore o coñecemento profesional: “Nos proxectos públicos non pode contar unicamente o prezo, tamén a calidade, a seguridade, a experiencia e a responsabilidade”. Ademais, reclamou formar talento e xerar oportunidades: “Non podemos resignarnos a formar a persoas excelentes e despois ver como teñen que marcharse para atopar proxectos á súa altura”.

A maiores, pediu que “a colaboración se traduza en feitos entre o Estado, a Xunta, as administracións locais e provinciais, as universidades, as empresas e o Colexio”. E apuntou: “Non se trata de repartir reproches nin de facer unha lista de peticións. Trátase de colaborar, aproveitar o coñecemento que xa temos e conseguir que as boas ideas se convertan en proxectos reais”. ■

Premios Enxeño 2026: recoñecemento da propia profesións

A gala entregou os Premios Enxeño, que o decano describiu como “premios que nos damos entre profesionais”.

Os galardoados desta edición son:

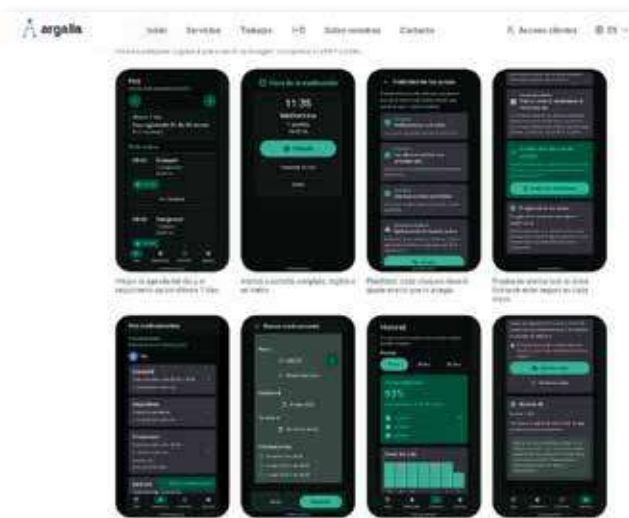
- Arturo Dopico: Premio Enxeño á Excelencia na Dirección de Grandes Empresas de Telecomunicación.
- Damián Rey, director da AMTEGA: Premio Enxeño á Traxectoria Institucional na Administración Pública.
- Marta Castro: Premio Enxeño á Excelencia en Tecnoloxías Disruptivas para as Telecomunicacións. O decano destacou que está “a patentar neuronas fotónicas autosostíbeis para intelixencia artificial con practicamente ningún consumo enerxético”.
- Alén Space: Premio Enxeño á Iniciativa Empresarial, recollido polo seu co-fundador, Alberto González. “Desde Galicia tamén se pode innovar, crear empresa e desenvolver tecnoloxía para competir nun sector tan esixente como o espacial”, dixo o decano.
- Carlos Manuel Marcote: Enxeñeiro do Ano, un premio “cun valor especial porque o concede a propia profesión”.

A velada incluíu ademais un recoñecemento especial, con entrega de ramo, á primeira colexiada, Emilia Seoane.

En clave creativa

As nosas empresas e entidades festexan o outono cun novo menú de propostas innovadoras

Tecniart (Argalla) lanza Midosis



➔ A empresa Tecniart Galicia (Argalla), con sede en Chantada, vén de lanzar na tenda de Google Play unha aplicación de balde que nos axuda coa nosa medicación, a xeito de recordatorio de cada toma e pastilleiro en liña. Trátase dunha ferramenta concibida para persoas maiores e, tamén, para quen coída delas. Midosis está dispoñíbel, como dixemos, para dispositivos con Android.

Dende Tecniart destacan que a app non ten permiso de Internet e que os datos de saúde non poden saír do móbil, achegando unha base de datos cifrada no propio teléfono. “Non hai conta, nin anuncios nin límite de medicamentos”, sinalan, engadindo que incor-

pora alarma a pantalla completa, sete tipos de pauta (ciclos con descanso, cada tantas horas, día do mes...), control de existencias, historial exportábel a CSV para levar ao médico e unha pantalla de fiabilidade que dispara unha alarma real de proba para que cada quen confirme que vai soar no seu móbil.

A ferramenta está en castelán e inglés, sendo o galego o seguinte paso do equipo de desenvolvemento.

MiDosis lembra cada toma de medicación con alarmas que soan de verdade —tamén co móbil bloqueado e en aforro de enerxía— e garda o historial cifrado dentro do teléfono, sen conta, sen anuncios e sen conexión a Internet. ■

Visual Trans inviste 1,5 millóns en IA

➔ A firma galega Visual Trans, empresa especializada en desenvolver solucións de software específico para o sector transitario e loxístico, acaba de anunciar un ambicioso plan de investimento de 1,5 millóns de euros en intelixencia artificial

para os vindeiros tres anos.

Carlos Pérez, director financeiro da corporación explicou que “o obxectivo da compañía, con sede en Vigo e capital 100% nacional, é acelerar a dixitalización e a eficiencia operativa de transitarios, axentes

de aduanas e operadores loxísticos nunha contorna global de alta esixencia regulamentaria”. Mediante esta inxección financeira Visual Trans busca tamén potenciar a súa expansión internacional, onde xa rexistra presenza en máis de 25 países. ■



Evestel desenvolve a IA do Teatro Pereyra de Eivissa

➔ Evestel, empresa tecnolóxica galega con sede en Vigo, é a desenvolvedora de SVA Aforos, a solución de intelixencia artificial e visión por computador incorporada por Sirenis Hotels & Resorts ao Teatro Pereyra de Eivissa (Ibiza) para mellorar o control de aforos e optimizar a xestión dos seus espazos.

O Teatro Pereyra de Eivissa, propiedade de Sirenis Hotels & Resorts, está mergullado nun proceso de transformación tecno-

lóxica que acada agora un fito relevante coa implantación da dita IA desenvolvida por Evestel, que permite, en palabras da firma galega, “coñecer en tempo real a ocupación do Teatro Pereyra e analizar os fluxos de persoas que se producen durante as diferentes actividades e eventos”.

O sistema utiliza as cámaras de videovixilancia xa instaladas no recinto para transformar a información captada en datos operativos accesíbeis a través dunha

plataforma web. Desta maneira, o equipo de xestión pode dispoñer de información precisa sobre o número de persoas que acceden e abandonan o espazo, os niveis de ocupación e os momentos de maior afluencia.

Segundo informa a firma de Vigo, “a ferramenta permite ademais analizar datos históricos e identificar patróns de entrada, saída e permanencia, así como as franxas horarias de maior actividade e a distribución dos accesos”. ■





Rock and Re-Roll conecta (en liña e na vida real) seareiros dos xogos de mesa

➔ A creatividade tecnolóxica galega non ten parada. Estes días puidemos coñecer o proxecto *Rock and Re-Roll*, unha innovadora iniciativa nada en

Pontevedra que amplía os horizontes do noso lecer en liña ata máis alá das redes (ata a nosa vida cotiá sen tecnoloxía).

Segundo apunta o creador deste proxecto

(Guillermo Cerviño) respecto das súas orixes, *Rock and Re-Roll* foi evolucionando desde unha pequena ferramenta persoal ata converterse nunha plataforma social para seareiros dos xogos de mesa: unha app que converte os xogos de mesa nunha nova forma de coñecer xente. “Todo comezou cunha aplicación que desenvolvín para rexistrar as partidas do meu propio grupo de amigos, e co tempo o proxecto foi incorporando estatísticas, ludoteca, comunidades, chats e

ferramentas para atopar outros xogadores e organizar partidas presenciais”, explica Guillermo, engadindo que “hoxe a través da nosa aplicación *Rock Stats*, os usuarios poden descubrir xogadores e comunidades próximas, atopar partidas abertas, apuntarse a elas e poñerse en contacto antes de quedar para xogar”.

E apunta: “Trátase de empregar a tecnoloxía para conseguir que as persoas acaben deixando o móbil e coñecendo arredor dunha mesa. Atopar parella ten as súas aplicacións. Atopar compañeiros para practicar deporte tamén. Pero mi-

les de afeccionados aos xogos de mesa atópanse cun problema: teñen ganas de xogar, pero non sempre teñen con quen facelo”.

A dita é unha das necesidades que tenta resolver *Rock and Re-Roll*, un proxecto tecnolóxico nado en Pontevedra con aplicación móbil, *Rock Stats*, que permite descubrir xogadores e comunidades, localizar actividade próxima, organizar partidas presenciais, apuntarse a mesas abertas e falar con outros participantes antes de atoparse. O proxecto tamén está apoiado por Miguel Ángel Ferreira Lorenzo. ■

Balidea impulsa a IA para mellorar a hospitalización a domicilio

➔ A tecnolóxica galega Balidea participa en Step2Had, un proxecto de investigación e innovación que aposta pola intelixencia artificial e as tecnoloxías dixitais para mellorar a atención sanitaria no domicilio.

No marco desta iniciativa, a firma con sede principal en Santiago lidera o desenvolvemento dun axente de intelixencia artificial orientado ao apoio á decisión

clínica, co-deseñado coa Unidade de Hospitalización a Domicilio do Servizo Galego de Saúde (SERGAS).

O obxectivo é “facilitar o traballo dos profesionais sanitarios, mellorar o seguimento dos pacientes e contribuír á detección temperá de posibles situacións de risco”.

O proxecto reúne a Balidea, DomusVi, Insati, ISECO by Sensio e Carelife, que achegan os seus coñecementos en intelixencia artifi-

cial, monitoraxe remota, medicina predictiva e atención sociosanitaria. As solucións avalíaranse en contornas reais para analizar a súa viabilidade e o seu potencial impacto asistencial.

O proxecto Step2Had está financiado polo Centro para o Desenvolvemento Tecnolóxico e a Innovación (CDTI), a través do programa Innterconnecta STEP 2025, con Fondos FEDER 2021-2027. ■

nosDeu e Diversa technologies, recoñecidas na feira Pont-Up Store



➔ Dous proxectos empresariais de Santiago de Compostela regresan premiados da 13ª edición do Pont-Up Store. O proxecto nosDeu conseguiu o principal recoñecemento do encontro ao ser elixido Proxecto do Ano

2026, ademais de recibir o premio na categoría de TIC, mentres que Diversa Technologies foi distinguida na modalidade de saúde e benestar polo seu proxecto Sphirince.

O xurado destacou que o dobre recoñecemento sitúa o

foco sobre dúas formas diferentes de innovar desde Santiago: unha baseada en novas fórmulas de cooperación e organización profesional e outra nacida da transferencia ao mercado do coñecemento científico e biotecnolóxico. ■



Premio para Gradiant nos CyberSecurity Breakthrough Awards

→ A organización internacional TechBreakthrough, con sede en California, especializada en intelixencia de mercado vén de recoñecer ao centro vigués Gradiant cun galardón pola súa plataforma de detección multimodal, Veraquo.

Gradiant, centro tecnolóxico especializado en tecnoloxías *deep tech* que transforma o coñecemento en solucións innovadoras con impacto real na in-

dustria e a sociedade reforza o seu posicionamento en *deepfake detection* con este premio. Falamos de Veraquo, a plataforma de detección multimodal desenvolvida polo centro, seleccionada como gañadora

dos CyberSecurity Breakthrough Awards 2026 na categoría *Deepfake Detection Solution of the Year*, un galardón que pon en valor o desenvolvemento tecnolóxico de Gradiant nun eido cada vez máis relevan-

te para a ciberseguridade: a detección de contidos manipulados ou xerados artificialmente.

Veraquo emprega tecnoloxías de intelixencia artificial para analizar múltiples capas de risco e detectar indicios de manipulación ou xeración sintética. A súa aproximación multi-

modal permite traballar con diferentes tipos de contido e abordar escenarios relacionados coa fraude dixital, a suplantación de identidade, a desinformación ou a protección de evidencias dixitais. ■



A Cidade das TIC acollerá en outubro o evento XScale A Coruña

→ Este mes de outubro a Cidade das TIC será a sede de XScale A Coruña, a primeira iniciativa de inmersión e soft landing de Galicia para conectar o ecosistema empresarial e tecnolóxico galego

con empresas tecnolóxicas e innovadoras en fase de crecemento acelerado (*scaleups*).

A cita está organizada pola Oficina de Promoción Tecnolóxico Industrial e nela colabora o Clúster TIC Galicia.

Celebrarase do 26 ao 28 de outubro no Centro de Servizos Avanzados (CSA) da Cidade das TIC.

O evento central do encontro terá lugar o luns 26 de outubro co *Meet the Scaleups*, onde as 16 empresas gacela seleccionadas presentarán os seus

proxectos ás compañías e investidores presentes nesta primeira xornada. Procedentes de diferentes países de Europa, América e África, estas scaleups venen de pasar un rigoroso proceso de captación e avaliación a nivel global, segundo confirmou o Clúster TIC. ■

A AESIA aposta por converter a IA nun motor de competitividade seguro

→ A Axencia Española de Supervisión de Intelixencia Artificial (AESIA), con sede na Coruña, reafirmou este 21 de outubro o seu compromiso de acompañar ás empresas na adopción da intelixencia artificial, defendendo que a regulación "debe converterse nunha vantaxe competitiva e non nunha barreira para a innovación". Así o trasladou o seu director, Alberto Gago, durante un encontro empresarial organizado polo Nordés Club Empresarial, no que puxo en valor o papel da Axencia como organismo de supervisión, pero "tamén de apoio e orientación ao tecido produtivo".

Durante a súa intervención, o director da AESIA destacou que "as empresas teñen a capacidade de transformar a intelixencia artificial en crecemento económico, emprego e competitividade, nun contexto marcado por unha rápida evolución tecnolóxica". Neste escenario, subliñou a vontade da Axencia de traballar de forma próxima coas organizacións "para facilitar unha adopción segura, responsable e aliñada co marco regulamentario europeo". ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira





A WordCamp Galicia xuntou na súa estrea na Coruña a 250 persoas

→ A edición 2026 da WordCamp Galicia (#WCGalicia) pechou o 18 de outubro as súas portas na Facultade de Dereito da UDC “co mellor dos balances”, segundo informou a organización, que engadiu que durante tres días intensos o encontro converteu á Coruña na capital do sector dixital e do código aberto, reunindo a 250 participantes, entre profesionais, creadores de contido, estudantes, empresas e entidades sociais,

“nunha cita histórica para a comunidade tecnolóxica galega”.

A xrnada de peche estivo dedicada ao Contributor Day, a cita na que os asistentes traballaron de xeito conxunto e altruísta para devolver á comunidade parte do que esta ofrece. Divididos en mesas de traballo temáticas (tradución, desenvolvemento, soporte, deseño, accesibilidade ou documentación), dúcias de voluntarias e voluntarios sumaron forzas para mello-

rar de xeito directo o software libre que alimenta máis do 40% das páxinas web de todo o planeta.

Tamén se convocaron ás comunidades tecnolóxicas da cidade para debater sobre as dificultades que afrontan na hora

de dinamizar espazos de investigación e desenvolvemento, sobre os retos que propón a intelixencia artificial no eido profesional e sobre o papel activista que deben ou poden asumir as comunidades.

A organización da WordCamp Galicia quixo agradecer á Universidade da Coruña, a colaboración dos 250 asistentes, relatores, equipos de voluntariado e patrocinadores clave como WordPress.com, Bluehost, WooCommerce e Hostinger, xunto cos provedores e empresas locais que fixeron realidade “a estrea herculina do evento”. ■

O CIT de Lugo traballará polo emprego rural

→ A Deputación de Lugo puxo a funcionar o seu Centro de Innovación Territorial (CIT), que nace como espazo de cooperación público-privada e co obxectivo de aplicar solucións tecnolóxicas e industriais ao medio rural para xerar emprego e frear a perda de poboación

na provincia.

O proxecto arrincou cun equipo de cinco profesionais que se encargará de abrir e xestionar sedes físicas en Navia e Burela, que se sumarán á da sede da Deputación. Habrá persoal permanente nese lugares e outro que se desprazará polos concellos.

Segundo explica

a Administración provincial, o CIT da provincia de Lugo servirá de ponte entre administracións, empresas, universidades, centros de investigación e sociedade civil. O seu propósito fundamental é “reactivar a economía local, facilitar o emprendemento, transferir innovación

e fixar poboación no territorio”.

O centro conta cunha coordinadora xeral e dous técnicos que serán os encargados de analizar necesidades, captar financiamento e dinamizar redes. Están apoiados por dous profesionais na área de comunicación, atención de consultas e soporte administrativo.

Unha das liñas de traballo do CIT é a obtención de fondos europeos e estatais para financiar proxectos que sexan estratéxicos para o territorio e que xeren emprego. Tamén buscará financiamento para tratar de rehabilitar e dar uso a instalacións que son propiedade da Deputación. ■



O CITIC e atlantTic celebran a súa competición sobre ciberseguridade



→ O Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacions (CITIC) da Universidade da Coruña e o centro de investigación atlantTic da Universidade de Vigo organizan conxuntamente unha nova edición da CITIC Cyber Competition (C3TF). Será unha xornada dedicada á formación e á competición en ciberseguridade. Celebrarase o xoves 29 de outubro na Coruña e en Vigo.

Segundo informan os dous centros galegos, a iniciativa busca “fomentar o interese pola seguridade informática e promover o desenvolvemento de habilidades prácticas neste ámbito entre estudantes de distintas disciplinas”.

O programa combinará actividades formativas, intercambio de experiencias profesionais e unha competición na que as persoas participantes deberán resolver desafíos técnicos relacionados coa ciberseguridade.

A CITIC Cyber Competition está dirixida a estudantes de calquera disciplina que estean a cursar os seus estudos durante o curso 2026/2027 ou que os cursasen durante o ano académico anterior, 2025/2026. ■

TREBELLOS



Meta presenta unha alternativa económica ás Apple Vision Pro

Meta lanzará na primavera de 2027 as Meta VR Glasses, unhas lentes de realidade virtual duns 100 gramos con pantallas micro-OLED 5K, realidade aumentada, control por xestos e Meta AI. O procesador, a batería e o almacenamento estarán nun módulo externo conectado por cable óptico. O prezo inicial nos EE.UU. será de 1.299,99 dólares (moi inferior aos 3.999 euros que custan as Apple Vision Pro).

As lentes permitirán ver películas en 3D con certificación IMAX Enhanced, acceder a servizos como Disney+, YouTube e Plex e desfrutar de retransmisións deportivas inmersivas en 8K e 180 graos. Tamén poderán funcionar como estación de traballo con pantallas virtuais, executar videoxogos controlados coas mans e realizar chamadas con representacións holográficas fotorrealistas.

Amazon renova as súas tabletas con Alexa+ e acceso completo a Google Play

Amazon presentou tres novas tabletas con Android, Alexa+ e acceso completo a Google Play: Alexa Tablet 12 Pro, Alexa Tablet 11 e Alexa Tablet 8. Os prezos parten dos 229,99 euros e a gama incorpora funcións de intelixencia artificial para analizar o contido da pantalla, responder preguntas e facilitar tarefas mediante comandos de voz.

A Alexa Tablet 12 Pro encabeza a familia cunha pantalla de 12 polgadas, resolución de 280 ppp e frecuencia de actualización de 120 Hz. Ofrece ata 16 GB de RAM, 128 GB de almacenamento na versión básica, catro altosfalantes compatibles con Dolby Atmos e ata 16 horas de reprodución de vídeo. Pode equiparse cun lápiz USI 2.0 e un teclado magnético.

A Alexa Tablet 11 conta cunha pantalla de 11 polgadas con resolución 2,5K e ata 90 Hz, 8 GB de RAM e unha autonomía de ata 15 horas. A Alexa Tablet 8 aposta pola portabilidade, cunha pantalla de 8,7 polgadas, un peso de 329 gramos e ata 14 horas de reprodución de vídeo.





Bose recupera os auriculares con cable con cancelación de ruído

Bose presenta os Noise Cancelling Wired Earbuds, uns auriculares con conexión USB-C que combinan cancelación activa de ruído QuietControl e reprodución de audio sen perdas, sen necesidade de Bluetooth nin batería propia. O

prezo é de 99,95 euros e están dispoñibles en negro, branco e menta.

A conexión USB-C ofrece unha saída de audio de 24 bits e 48 kHz, ademais de reducir a latencia ao ver vídeos ou xogar. Incorporan un mando

físico para controlar a reprodución, o volume, as chamadas e tres modos de escoita: cancelación de ruído, transparencia e cancelación desactivada.

O sistema utiliza catro micrófonos para reducir o ruído ambiental e inclúe un

micrófono dedicado no mando para captar a voz nas chamadas. O cable mide 1,28 metros e os auriculares contan con puntas de distintos tamaños, aletas de suxeición, certificación IPX4 fronte á auga e unha funda de transporte.



O Apple TV 4K renóvase

Apple presentou a cuarta xeración do Apple TV 4K, equipada co chip A19, que ofrece ata un 50 % máis de rendemento na CPU e duplica a velocidade gráfica respecto á xeración anterior. O dispositivo incorpora tamén un decodificador AV1 para mellorar a eficiencia da reprodución en streaming e estará dispoñible por 349 euros, prezo que disparou a críticas sobre o produto.

A principal novidade sonora é a posibilidade de configurar un sistema envolvente con catro altosfalantes HomePod ou HomePod mini 2, distribuídos en parellas dianteira e traseira.

O Siri Remote incorpora Busca de Precisión a través da aplicación Buscar, mentres que a integración con Apple Home permite controlar accesorios domóticos, recibir avisos de timbres compatibles e xestionar automatizacións.



Novos auriculares de Beats con almofadas intercambiables

Os Beats 360 son os novos auriculares de diadema de Beats, con almofadas intercambiables para as orellas e a diadema, cancelación activa de ruído mellorada e Audio Espacial Personalizado

compatible con Dolby Atmos. Chegan a España por 349,95 euros, en negro, nube, rosa e azul celeste, e incorporan conectividade Bluetooth 5.3.

Aínda que non son un produto económico,

cómpre ter en conta que para usuarios no ecosistema de Apple son a alternativa directa aos AirPods Max 2 (que custan 579 euros).

As almofadas están dispoñibles en tecido transpirable con

escuma viscoelástica e nunha versión Ultra-Plush de coiro sintético, pensada para sesións prolongadas. Teñen resistencia á suor e á auga IPX4, estrutura abatible e funda de transporte.



Xbox Series X|S, PC

HALO

O vindeiro xogo correrá a cargo de Activision

Xbox eliminará 268 postos de traballo en Halo Studios e outras áreas de Xbox Game Studios como parte da reestruturación iniciada en xullo. O cambio máis relevante para a franquía é que Activision asumirá o desenvolvemento do próximo xogo de Halo, para o que creará un equipo específico, separado tanto dos proxectos actuais como dos plans relacionados con Call of Duty.

Halo Studios deixará así de liderar a creación

das novas entregas da saga, aínda que manterá un equipo reducido dedicado a dar apoio á comunidade e aos xogos xa dispoñibles. A reorganización forma parte dun plan máis amplo para reducir unidades de negocio e agrupar equipos de desenvolvemento.

A decisión chega acompañada de novos recortes de persoal e cambios na estrutura dos estudos de Xbox, cuxa reestruturación se atopa aproximadamente nas tres cuartas partes da súa execución.

PlayStation 5, Xbox X|S

GTA VI

Estrea o seu tráiler de lanzamento

O 15 de outubro Rockstar Games publicou un último tráiler de *Grand Theft Auto VI*, que apunta a ser o último antes do lanzamento do xogo, previsto para o 19 de novembro de 2026 en PlayStation 5 e Xbox Series X|S. O avance afonda no pasado de Jason Duval, un exmilitar con dificultades económicas, e na súa relación con Lucía Caminos, que xa pasou polo cárcere. Ambos os protagonistas aparecen

inmersos nunha espiral de actividades delituosas, persecucións e tiroteos.

O vídeo reforza a dinámica de parella criminal dos protagonistas e presenta novas escenas de acción e tensión emocional. A banda sonora inclúe Flower In A Hurricane, un tema de Justice con Tame Impala, SZA e King Gizzard & the Lizard Wizard, que confirma a participación do dúo francés na composición da música orixinal do videoxogo.





Nintendo Switch 2

FIRE EMBLEM: FORTUNE'S WEAVE

Galicia ten certa presenza no xogo

A mediados de setembro chegou as tendas o xogo para Nintendo Switch 2 *Fire Emblem: Fortune's Weave* sorprendendo polo feito de que semella ter certa relación con Galicia e España, xa que no continente de Dagda, onde se desenvolve a acción, aparecen numerosos topónimos e referencias que poden resultarnos familiares.

Entre os exemplos máis evidentes están Ribeira, Aguiño e Orens. Ribeira coincide co nome do municipio coruñés e, no xogo, é unha localidade costeira e unha vila de pescadores na que vive Cai, un dos protagonistas.

Aguiño tamén corresponde cunha parroquia do concello de Ribeira, mentres que Orens podería ser unha referencia a Ourense. A presenza destes tres nomes nun mesmo territorio fai difícil atribuír as coincidencias á casualidade.

PC, PlayStation 5, Xbox Series X|S, Nintendo Switch 2

THE WITCHER 3

A remasterización do xogo chega con importantes melloras

The Witcher 3: Wild Hunt — Remastered xa está dispoñible para PC, PlayStation 5, Xbox Series X|S e Nintendo Switch 2 como actualización gratuíta para os propietarios do xogo. A revisión renova os gráficos, a iluminación, as animacións, o combate e a interface, ademais de incorporar numerosas melloras de accesibilidade e calidade de vida.

O sistema de habilidades foi redeseñado e reequilibrado, mentres que o equipamento pode modificar o seu aspecto sen alterar as estatísticas. A cámara de exploración e a dos combates tamén foron revisadas, xunto co comportamento dos monstros e as animacións de Geralt e Sardinilla.

A interface mellora a xestión do botón e os marcadores do mapa, e engade axustes para simplificar mecánicas e reducir a dificultade dalgunhas tarefas.



Game jam retranqueira

A Fundación Carlos Casares convoca o III concurso de videoxogos *Dende o galego, con humor*

A Fundación Carlos Casares convocou a terceira edición do certame de videoxogos *Dende o galego, con humor*, un concurso en liña destinado a crear prototipos de videoxogo con versión en galego para a promoción e dinamización do galego no sector. O tema darase a coñecer o domingo 29 de novembro, e ese mesmo día comeza o prazo de desenvolvemento, que remata o 12 de decembro ás 23:59 horas. A inscrición é gratuíta e está aberta do 26 de outubro ao 12 de decembro na páxina da iniciativa na plataforma itch.io.

Para poñernos en situación, a fundación lembra que unha *game jam* é un concurso no que os equipos crean un xogo desde cero en poucos días, arredor dun tema que non coñecen ata o comezo da competición. Esta edición é en liña, polo que se pode participar dende calquera lugar.

Explican que pode participar calquera persoa maior de 18 anos, soa ou en equipos de ata tres persoas (polo menos unha persoa de cada equipo debe residir en España).

A convocatoria está aberta a todo tipo de perfís: programación, arte, deseño de xogos, guión, música, son ou localización, entre outros.

Para inscribirse hai que unirse á *jam* en itch.io a partir do 28 de outubro e enviar un correo a fundacioncarloscasares@fundacioncarloscasares.org cos datos do equipo.

Cada equipo debe crear durante a *jam* (do 29 de novembro ao 12 de decembro) un prototipo co que xogar para navegador ou para Windows e publicalo en itch.io con acceso gratuíto.

O xogo pode estar en calquera lingua, pero ten que incluír unha versión en galego, que é a que avalía o xurado.

As bases non permiten usar intelixencia artificial xenerativa para crear ningún elemento do xogo.

Un xurado de cinco persoas expertas en videoxogos, que se dará a coñecer antes do comezo da *jam*, valorará a adecuación ao tema, a narrativa e a lingua, a estética, a xogabilidade e a accesibilidade, a orixinalidade e a integración do conxunto. Aspectos como o humor e as medidas accesíbeis terán unha puntuación adicional. Os resultados e o fallo do xurado publicaranse o 18 de decembro.

A *jam* conta co patrocinio da Secretaría Xeral da Lingua da Xunta de Galicia, a Deputación de Pontevedra e a Deputación da Coruña, dentro do proxecto *Dende o galego, con humor*, e coa colaboración de Videoxogo.gal, Culturgal, Lua Gaming e a ETIV + Mestrado en Tradución para a Comunicación Internacional (MTCI).

A segunda edición, en decembro de 2025, tivo como tema o universo narrativo de *Un polbo xigante*, de Carlos Casares. O primeiro premio foi para Augardentía (Antía Roig, Alba Barbadillo e Eduardo Rodríguez Poch). O segundo premio foi para *Un polbo xigante. Lembranzas dende o tren* (Álvaro Ezequiel Martos, Andrea Victoria Salgado e Manuel Sanjurjo). O terceiro premio foi para Lusdeghás (Carolina Fernández e Jacobo Pérez).

A *jam* reparte 600 euros en premios en metálico: 300 euros para o primeiro posto, 200 para o segundo e 100 para o terceiro. ■



Adxudicada a mostra Jules Verne 200 no Auditorio Mar de Vigo

O escritor Julio Verne volverá estar presente en Vigo coa mostra inmersiva organizada en conmemoración do segundo centenario

e que en 2027 será referente de todo o noroeste peninsular. Así o destacou o alcalde Abel Caballero ao indicar que o Concello destinará máis de dous millóns ao montaxe da iniciativa cultural: unha ambiciosa exposición tecnolóxica con sete contornas temáticas, realidade virtual, metaverso e recreacións do *Nautilus* e o capitán Nemo.

Abel Caballero explicou que o Concello, alén de renovar a planta baixa do Auditorio Mar de Vigo cun

investimento de 1.870.000 euros, destinará máis de dous millóns á mostra que “en 2027 facilitará á cidadanía de Vigo navegar polo universo creativo do escritor francés”.





Versión dixital da exposición sobre Castelao e *A derradeira leición do mestre*



A exposición despregará espazos centrados na obra *20.000 leguas de viaxe submarina*; a batalla de Rande; o capitán Nemo na ría de Vigo; un tesouro perdido; realidade e mito do tesouro afundido, Jules Verne en Vigo, o legado continúa e as distintas edicións de *20.000 leguas de viaxe submarina*.

O alcalde apuntou que a exposición contará, entre outros, cun espazo inmersi-

vo, así como a sala metaverso e a dedicada a Julio Verne e Vigo. Remarcou tamén "o forte vínculo do escritor coa cidade".

"Os visitantes vivirán a inmersión no capítulo da presenza en Vigo de Julio Verne", anticipou Caballero ao destacar a "elevadísima calidade técnica" de toda a montaxe que o converte nunha cita cultural "única" en todo o oeste español.

Finalizados os seis meses da presenza en Vigo, a mostra trasladarase a París con motivo da celebración do segundo centenario do seu nacemento.

Os temas arrincarán por unha das obras máis celebres do autor francés, *20.000 leguas de viaxe submarina*. Entre os contidos programados figuran a batalla de Rande, a presenza do capitán Nemo na ría viguesa, o mito do tesouro afundido, a evolución editorial da novela e o legado que o escritor francés deixou na cidade. ■

O Museo de Pontevedra ten ao noso dispor no seu sitio web (museo.depo.gal) a versión dixital de Castelao. *A derradeira leición do mestre*, a mostra que do 25 de xuño ao 27 de setembro exhibiu o icónico cadro que Castelao pintou en 1945.

Trátase dunha versión expandida da exposición física, na que as persoas usuarias poderán percorrer a sala tal como estivo durante os meses que a mostra permaneceu aberta, segundo explica a Deputación de Pontevedra.

Ao devandito engádense as explicacións do xornalista Arturo Lezcano como guía virtual e a integración de varios vídeos nos que persoas expertas analizan diferentes aspectos e tamén se recuperan momentos especialmente signifi-

cativos da exposición.

A mostra dixital permite percorrer a sala a través de 47 puntos navegábeis nos que se despregan 30 puntos interactivos: cartelas e imaxes das pezas e obras expostas e vídeos integrados. Entre eles están as conferencias íntegras impartidas por Ángeles Tilve, Ramón Villares, Henrique Monteagudo e Manuel Gago, así como vídeos breves divulgativos nos que interveñen Tilve, Villares, Monteagudo, os representantes do Centro Galicia de Buenos Aires ou Miguel Anxo Seixas. Tamén se recollen momentos destacados dos tres meses de exposición, como a saída do cadro de Bos Aires, a chegada a Pontevedra ou a celebración do 17 de agosto, Día da Galicia Mártir, co depósito por parte de Amalia Bóveda das cascas do piñeiro fronte ao que

o seu pai foi fusilado. Completan os contidos outros vídeos coas impresións do vicepresidente da Deputación, Rafa Domínguez, do público, dos escolares galegos e da comunidade galega na Argentina.

Segundo informou a Deputación, outro elemento que lle confirme "un carácter diferencial" con respecto á exposición física é "o acompañamento como guía virtual do xornalista Arturo Lezcano", gran coñecedor da historia e das historias da comunidade galega en América e autor do libro *O país invisible. A epopea atlántica da diáspora galega*. As súas explicacións achegan un punto de vista complementario no que sitúa *A derradeira leición do mestre* no contexto da súa creación por parte de Castelao en Bos Aires en 1945. ■





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:        