Código cero
codigocero.com
Revista de ciencia e tecnoloxía de Galicia
Nº 280

Galicia gamer

Os videoxogos centran boa parte das novidades tecnolóxicas da tempada



Robots aliñados coas persoas

O CITIC desvela os detalles do proxecto PILLAR-Robots



Máis capacitación dixital

Medra a poboación galega con competencias TIC avanzadas



A RAGC fortalece a súa vertente tecnolóxica

Ingresa na academia Javier Díaz Bruguera



Toda a actualidade da comarca nas túas mans

Síguenos en:

obarbanza @obarbanzagal @o_barbanza 608 240 160

O Barbanza
Diario dixital

Sumario
nº 280

Equipo

DIRECTOR:
Xosé Mª 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
graficasgarabal@graficasgarabal.es

Número 280
(Novembro - decembro 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, 13 e 32 Magnific

Membros

ASOCIACIÓN DE MEDIOS EN GALEGO

CEDRO



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

REPORTAXES

4 A Deputación da Coruña e a CEC impulsarán o emprendemento con formación TIC

5 O CITIC coordina PILLAR-Robots e participa na organización do foro internacional WOAH

6 Javier Díaz Bruguera ingresa na RAGC como académico da sección de Ciencias Técnicas

7 O CNTG reforza a súa aposta polas competencias tecnolóxicas que están a transformar o mercado

8 Yago Rodríguez impúxose cun relato anti-agresións no certame das Letras Galegas do Liste

9 O CPEIG convídanos a aproveitar a gran onda da intelixencia artificial

10 Santiago acolle en novembro a xornada estatal da Semana Europea da Robótica

11 VALUEbot entre as 20 iniciativas de innovación en comunicación pública destacadas pola ONU

12 A Xunta investirá 10 millóns ata 2030 para modernizar a rede de comunicacións de emerxencias

13 O 68,7 % da poboación galega de 16 a 74 anos ten competencias dixitais básicas ou avanzadas



14 O Videoxogo Galego percorre catro décadas de creación, identidade e patrimonio dixital

14 Visitamos a exposición sobre o videoxogo galego que podemos ver na Biblioteca de Galicia

16 Entrevistamos a Álex González, desenvolvedor de The Wall

18 Entrevistamos a Xosé Manuel Pereiro, desenvolvedor de Terra Terremota

19 A tecnoloxía da galega Councilbox amplía as súas aplicacións na dixitalización da Xustiza

20 R levará a 5G con Orange a lugares moi illados de Galicia

21 Valentín García entregou os diplomas de galego a 25 persoas nadas fóra de Galicia

NOVAS

24 Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

22 Debullamos con todo luxo de detalles os trebellos tecnolóxicos lanzados estes días

XOGOS

26 Repasamos o máis salientábel dos días pasados en materia de xogos e consolas

28 Achegamos as principais novidades do noso sector *gamer* e do ámbito da realidade virtual



En apoio do emprendemento

A Deputación da Coruña e a CEC achegarán formación tecnolóxica avanzada



A Deputación da Coruña, a través do Plan de Emprego Local (PEL) e en colaboración coa Confederación de Empresarios da Coruña (CEC), pon en marcha unha nova oferta de formación gratuíta no marco do programa Provincia Emprendedora. A iniciativa busca reforzar as capacidades do tecido empresarial da provincia e ofrecer ferramentas para impulsar novos proxectos e negocios.

A programación está dirixida sobre todo a pequenas empresas, persoas autónomas e emprendedoras, e, segundo informaron as dúas entidades, "foi deseñada a partir das necesidades e demandas identificadas nas mesas de diagnóstico sectorial desenvolvidas nos últimos meses no marco do programa".

O catálogo combina cursos especializados de ata 90 horas de duración con obradoiros prácticos de dúas horas, centrados en cuestións concretas da actividade empresarial.

A maior parte das accións desenvolveranse en modalidade virtual ou de teleformación, facilitando o acceso á formación e a súa conciliación coa actividade profesional.

Entre as propostas de maior duración figura o programa avanzado de *Marketing e Estratexia Dixital*, orientado a mellorar a presenza das empresas na contorna dixital e fortalecer as súas estratexias de comunicación e comercialización.

A oferta inclúe tamén formación en *Finanzas para non Financeiros; Dirección de Equipos e Coaching e Transformación Dixital da Empresa.*

O comercio electrónico ocupa tamén un lugar destacado na programación, "con accións dirixidas á creación de tendas en liña e á mellora das vendas a través das redes sociais e doutras ferramentas de comunicación dixital", informou a Deputación.

A estas propostas súmase o *MVP Camp Sprint*, un programa presencial de carácter intensivo e práctico deseñado polo equipo de SmartAoS para acompañar as persoas participantes no proceso de transformar ideas en solucións reais e validar novas propostas de negocio.

Ademais da formación en competencias dixitais e de dirección, Provincia Emprendedora incorpora "unha serie de obradoiros breves que abordarán situacións habituais na xestión de empresas e negocios, cun enfoque práctico e orientado á resolución de problemas", informou a Deputación.

Entre os contidos previstos figuran os procedementos para actuar ante situacións de impagamento, os criterios para elixir a forma xurídica máis adecuada á hora de emprender, as obrigas en materia de protección de datos e as ferramentas para previr situacións de insolvencia.

Tamén se tratarán cuestións vinculadas á xestión de persoal, como o absentismo laboral ou a contratación e regularización de persoas estranxeiras, así como conceptos básicos de finanzas que permitan mellorar a planificación económica e a toma de decisións no día a día dos negocios.

O prazo de inscrición para as primeiras accións formativas xa está aberto. A programación arrancará a finais de outubro coa apertura progresiva das plataformas de formación dos primeiros cursos.

En concreto, o acceso ao programa avanzado de *Marketing e Estratexia Dixital* estará dispoñíbel a partir do 28 de outubro, mentres que o curso *Venda en liña na empresa: redes sociais e ferramentas de comunicación* abrirá a súa plataforma o 2 de novembro.

Pola súa banda, a formación en *Dirección de Equipos e Coaching* comezará o 4 de novembro, cunha modalidade mixta que combinará o traballo a través da plataforma formativa con sesións virtuais impartidas por persoas expertas na materia.

O catálogo continuará ampliándose con novas accións e obradoiros ao longo do desenvolvemento do programa, atendendo ás prioridades identificadas e ás necesidades do tecido empresarial da provincia.

Todas as actividades son gratuítas. As persoas interesadas poden consultar a oferta formativa completa, coñecer as características de cada curso e formalizar a súa inscrición a través da páxina web da Confederación de Empresarios da Coruña (cec.es).

Para obter máis información sobre o programa Provincia Emprendedora e as súas liñas de actuación, podemos consultar a páxina web do Plan de Emprego Local da Deputación da Coruña (emprego.dacoruna.gal). ■





O CITIC conecta a IA europea coa sociedade

O centro da UDC coordina PILLAR-Robots, que avanza cara a unha robótica máis aliñada coas persoas, e participa na organización do foro internacional WOAH

A primeira vista, a robótica autónoma e a detección do odio nas redes sociais semellan dous mundos afastados. Porén, ambos comparten o reto de conseguir que os sistemas intelixentes aprendan, se adapten e se comporten con seguridade en contornas con persoas e consecuencias reais. Ese fío común explica que, en poucas semanas, o CITIC da Universidade da Coruña (UDC) estivese presente en dous escenarios internacionais complementarios. Por unha banda, a presentación de resultados do proxecto europeo PILLAR-Robots no foro ADRF 2026 (Oporto) e, doutra banda, a organización do *Workshop on Online Abuse and Harms (WOAH),* celebrado en Budapest no marco de EMNLP 2026, cita destacada do Procesamento da Linguaxe Natural (PLN).

Robots que aprenden de forma continua

Tras catro anos de investigación, PILLAR-Robots —financiado por Horizonte Europa, con achega próxima aos 4 millóns de euros— desenvolveu robots capaces de adquirir novas habilidades a partir da experiencia e ampliar progresivamente as súas capacidades. O obxectivo é avanzar cara a unha robótica máis flexíbel, que poida operar en contornas cambiantes e interactuar con persoas sen limitarse a tarefas pechadas.

Un dos alicerces do proxecto é a arquitectura cognitiva e-MDB, que permite aos robots xerar obxectivos propios e estratexias para acadalos mantendo o comportamento aliñado cos propósitos humanos. O enfoque de *open-ended learning* (aprendizaxe aberta) facilita que o sistema medre en competencias sen reprogramación constante.

A proposta validouse en tres demostradores tecnolóxicos. No sector agroalimentario, o equipo italiano ISTC-CNR desenvolveu robots capaces de manipular, seleccionar e clasificar froitas e hortalizas segundo tamaño e forma.

En educación e entretemento, o CITIC creou dúas aplicacións: unha contorna para aprender programación co robot Robobo e un sistema de guiado en museos co robot TIAGo (PAL Robotics), orientadas a explorar como o robot pode adaptar a interacción a diferentes perfís.

En contornas industriais, o proxecto traballou para operar en espazos non totalmente automatizados. Destacan QD-Grasp, familia de algoritmos evolutivos da Universidade da Sorbona para mellorar o agarre e a manipulación, e un robot asistente fabricado por PAL Robotics para apoiar ás persoas operarias en tarefas variables.

Os avances presentáronse no AI, Data and Robotics Forum (ADRF) 2026 en Oporto, onde PILLAR-Robots contou cun stand e cunha intervención do coordinador, Richard Duro, nun obradoiro sobre como escalar robots altamente autónomos baixo incerteza regulatoria.

Detectar odio e abuso en internet

En paralelo, o CITIC participou na organización da décima edición de WOAH, celebrada o 29 de outubro en Budapest xunto a EMNLP 2026. A investigadora Paloma Piot formou parte do equipo organizador dun encontro centrado na detección de discurso de odio, acoso e outros contidos daniños.

A edición reuniu achegas de 20 países e incluíu relatorios maxistrais de especialistas internacionais, consolidando WOAH como foro de referencia para mellorar ferramentas de análise e prevención do abuso en liña.

Durante EMNLP, Piot presentou *From Self to Other: Evaluating Demographic Perspective-Taking in LLM Hate Speech Annotation*, que analiza se os modelos de linguaxe de gran tamaño (LLM), condicionados por un perfil demográfico, poden reflectir diferenzas na percepción de contido ofensivo e anticipar a visión doutros grupos (perspectiva vicaria). Ademais, presentouse *Beyond the Explicit: A Bilingual Dataset for Dehumanization Detection in Social Media,* en colaboración con GESIS e David Jurgens (Universidade de Michigan), que crea un conxunto de datos bilingüe inglés-alemán para detectar linguaxe deshumanizadora mesmo cando non é explícita. ■

PO FEDER Galicia 2021 - 2027. "Unha Europa máis intelixente: transformación económica innovadora e intelixente". Subvencionado pola Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional da Xunta de Galicia e cofinanciado pola UE.

citic · UNIVERSIDADE DA CORUÑA · Rede CIGUS · Cofinanciado por la Unión Europea · Fondos Europeos



Historia viva da **informática** recente

Javier Díaz Bruguera ingresa na RAGC como académico da sección de Ciencias Técnicas

O pasado 23 de novembro celebrouse o acto de ingreso na Real Academia Galega de Ciencias (RAGC) do físico Javier Díaz Bruguera (Mataró - Barcelona, 1962) como académico correspondente da sección de Ciencias Técnicas da institución. Trátase dun dos investigadores máis recoñecidos a nivel mundial no eido do deseño de procesadores e aritmética de computadores. Traballa na multinacional británica Arm desde 2015, alí deseña cerebros electrónicos (procesadores) que dan vida á tecnoloxía moderna que empregamos a día de hoxe. O seu traballo céntrase en facer que os teléfonos móbiles, computadores e servidores de internet sexan máis rápidos, intelixentes e aforren enerxía, formando parte do equipo que deseñou case todos os procesadores de gama alta do mercado actual de teléfonos móbiles.

Doutor en Física pola Universidade de Santiago (USC), foi profesor nas universidades de Oviedo, A Coruña e na mesma USC.

Na UDC foi director do departamento de Electrónica e Sistemas. Na USC dirixiu o Instituto de Informática e o departamento de Electrónica e Computación, foi un dos impulsores do Centro Singular de Investigación en Tecnoloxías Intelixentes (CiTIUS) e con 35 anos converteuse en catedrático de Arquitectura e Tecnoloxía de Computadores da universidade compostelá (o primeiro desa área en Galicia).

Indo ao acto do luns 23 de novembro, o presidente da RAGC, Juan Lema, era o encargado de inaugurar a xornada, á que asistiron a directora da Axencia Galega de Innovación (GAIN), Carmen Cotelo; a delegada da reitora para a Estratexia Dixital da Universidade de Santiago, María José Carreira; a directora adxunta do CiTIUS, Paula López; a decana da facultade de Química da UVigo, Ángeles Peña; o director do CITIC, Manuel González; xunto a diversos representantes de institucións políticas, culturais, científicas e académicas galegas.



O presidente puxo de relevo o traballo do novo académico de cara a reducir o consumo enerxético no eido das novas tecnoloxías, co fin de reducir o seu elevado impacto ambiental. Lema manifestou que Díaz Bruguera é un reflexo do valor da formación e da investigación realizadas no noso país.

No discurso de Bruguera, titulado: *El procesador como motor de la revolución de la IA*, o experto subliñou que "aínda que moitos dos fundamentos matemáticos das redes neurais e da aprendizaxe automática foron establecidos hai décadas, a súa aplicación práctica estivo limitada durante moito tempo pola insuficiente capacidade de cálculo dos computadores. A revolución actual da intelixencia artificial non pode entenderse, por tanto, unicamente como un avance do software, senón como o resultado da evolución conxunta dos algoritmos, as arquitecturas de computadores e a tecnoloxía de fabricación de circuítos integrados".

Bruguera salientou na súa intervención que un dos principais desafíos desta evolución tecnolóxica é o consumo enerxético, logo engadiu que: "A intelixencia artificial debe desenvolverse con criterios de sustentabilidade e protección da privacidade, orientándose a mellorar a calidade de vida e ampliar as capacidades humanas".

En canto á *laudatio*, correu a cargo do académico Senén Barro, catedrático de Ciencias da Computación e Intelixencia Artificial da Universidade de Santiago e director do CiTIUS. Puxo de relevo que o homenaxeado "despois de trinta anos da universidade, leva case doce nunha empresa cuxos deseños acaban en miles de millóns de dispositivos dixitais. Coñece, polo tanto, o mundo académico e o industrial. Esta visión privilexiada de quen non só sabe facer investigación de alto valor e transferila á industria, senón que é el mesmo un exemplo vivo desa transferencia, resultaranos moi útil na Academia". ■



2027 empeza aprendendo

O CNTG reforza a súa aposta polas competencias tecnolóxicas que están a transformar o mercado

Intelixencia artificial, cloud, ciberseguridade, automatización, datos, redes ou desenvolvemento. O mapa de competencias que demandan as organizacións cambia con rapidez e obriga aos profesionais TIC a manter unha actitude de aprendizaxe continua. O Centro de Novas Tecnoloxías de Galicia (CNTG) afronta o primeiro trimestre de 2027 cunha programación especialmente ampla, que combina formación especializada, preparación para certificacións recoñecidas pola industria e contidos vinculados a algunhas das tendencias que marcarán a axenda tecnolóxica do ano.

A nube continúa ocupando un lugar destacado. Microsoft, AWS e Google Cloud protagonizan parte destas propostas. Destaca o ecosistema Microsoft con formacións como Microsoft Azure AI Fundamentals, Microsoft Azure Administrator, Microsoft Power BI Data Analyst ou unha proposta dedicada a automatizar fluxos de traballo mediante GitHub Actions. Unha combinación interesante porque reflicte como evolucionou o cloud: xa non se trata unicamente de administrar infraestrutura, senón de traballar con datos, intelixencia artificial, automatización e novas prácticas de desenvolvemento.

A ciberseguridade é outro dos grandes bloques do trimestre. A programación permite achegarse a ela desde perspectivas moi diferentes: pentesting, Red Team, seguridade na nube, goberno da ciberseguridade, análise forense ou resposta ante incidentes. Entre as propostas aparecen itinerarios vinculados a certificacións e organizacións de referencia como Offensive Security, CompTIA, ISACA, ISC2 ou SANS. Para quen queira profundar en redes, o catálogo incorpora ademais formación Cisco, incluíndo CCNA e CCNP ENCOR.

Tamén hai espazo para reforzar algunhas das competencias esenciais que manteñen en funcionamento a infraestrutura tecnolóxica. Linux conta con distintas edicións de LPIC-1 e LPIC-2; Red Hat propón formación sobre OpenShift e virtualización; e quen traballa en desenvolvemento poden atopar cursos de Python, programación Java, SQL, Android, Drupal ou MongoDB. A variedade permite tanto iniciarse nunha tecnoloxía como avanzar cara a un coñecemento moito máis especializado dela.

Pero tecnoloxía non significa unicamente código e infraestrutura. O trimestre incorpora formacións sobre ITIL, xestión de proxectos con PMP, Kanban, Scrum, DevOps e SAP. É un sinal de algo cada vez máis evidente nas organizacións: as competencias técnicas xeran máis valor cando se combinan coa capacidade de xestionar servizos, proxectos, equipos e procesos de transformación.

A esta programación de cursos súmase un calendario de xornadas e seminarios, especialmente útil para descubrir tecnoloxías ou afondar en cuestións moi concretas antes de apostar por unha formación máis extensa. Durante o trimestre aparecen sesións sobre AIOps e FinOps en Azure, Blue Team e Red Team, VPN IPsec con Cisco, Kubernetes, automatización con Ansible, Linux Hardening, SAP Joule, DevOps, ITIL ou xestión de riscos. Algunhas propostas conectan directamente coa actualidade tecnolóxica, como a aplicación de IA ás operacións, a IA xenerativa en SAP ou as implicacións da nova regulación europea de intelixencia artificial.

O resultado é un primeiro trimestre con moitas portas de entrada. Quen queira obter unha certificación pode atopar itinerarios específicos; quen necesite actualizar coñecementos ten cursos especializados; e quen simplemente queira explorar cara a onde se move o sector pode comezar por unha das xornadas.

A programación é suficientemente extensa como para que o máis recomendable sexa explorala con calma: datas, modalidades, requisitos, contidos, procesos de selección e períodos de inscrición varían segundo cada actividade. O catálogo completo e as próximas novidades poden consultarse na web do CNTG: https://cntg.xunta.gal/gl/actividades/programacion-actual .

Porque quizais o mellor xeito de comezar tecnoloxicamente 2027 sexa facerse unha pregunta moi sinxela: que quero saber facer dentro dun ano que aínda non sei facer hoxe? ■

Literatura contra o acoso

O estudante Yago Rodríguez Pena impúxose cun relato anti-agresións no certame das Letras Galegas do Museo Liste



O 5 de novembro celebrouse o Día Internacional contra o Acoso Escolar e en Código Cero quixemos visualizalo da man de Yago Rodríguez Pena, de 13 anos, alumno do Colexio Los Sauces de Vigo e autor do premio que gañou o certame das Letras Galegas convocado polo Museo Liste, XIV edición. Yago impúxose cun conto contra as agresións: *As 10:02 o mundo deixou de insultar.*

Malia que a temática do concurso era libre, coa condición de que se empregase o galego, Yago decidiu escribir sobre o acoso escolar: unha elección que "naceu da súa propia sensibilidade e da conciencia que ten sobre un problema que por desgraza segue moi presente entre os mozos e mozas de hoxe en día", segundo nos contan dende a súa familia, engadindo que "a través da escritura quixo transmitir unha mensaxe sobre o *bullying* e o *ciberbullying,* unha realidade que lle preocupa e sobre a que considera importante que se siga falando".

No relato, quixo poñer o foco nunha cuestión moi presente na nosa sociedade: o poder das palabras e a maneira en que poden ferir, excluír ou, pola contra, contribuír a construír un mundo mellor.

E engaden dende a súa familia: "Yago quixo transmitir a importancia do respecto e do poder das palabras. Ás veces, detrás dunha pantalla esquecemos que hai persoas con sentimentos e que un insulto pode facer moito dano. El recordounos que se trata dunha mensaxe moi importante para a rapazada, pero tamén para os adultos, porque a empatía e o respecto non teñen idade".

A historia permite reflexionar sobre o acoso, incluído o que se produce nas redes sociais, e sobre a necesidade de educar na empatía, no respecto e no uso responsábel da comunicación dixital.

"Como familia, pensamos que as redes sociais poden ser ferramentas moi útiles, pero debemos aprender a utilizalas con responsabilidade; é necesaria máis educación dixital, tanto para os rapaces como para os pais e nais, para poder acompañalos, comprender os riscos e fomentar un uso máis saudable e respectuoso", engaden.

O concurso consistía en imaxinar que os participantes eran xornalistas e podían contar noticias dun mundo mellor, no que os seus desexos se fixesen realidade. O xurado estaba integrado por unha psicóloga, unha educadora social, unha mestra de Primaria, un profesor de Secundaria e persoal do Museo Liste. O xurado valorou cousas como a creatividade, a orixinalidade e a capacidade para transmitir mensaxes.

Pero deixemos que sexa o propio Yago quen fale destas cousas.

- Habendo temática libre, decidiches falar sobre o acoso escolar. Por que esta temática?

- Porque creo que e un problema social que afecta a moitos rapaces e rapazas e que todos debemos concienciarnos para entre todos erradicalo.

- Cal foi a mensaxe que quixeches transmitir?

- Que preocuparse por un problema como o *bullying* non e cuestión de idade senón que e cuestión de concienciar e axudar.

- Por que elixiches o galego para comunicar esta mensaxe?

- Porque é a nosa lingua e debemos expresarnos na nosa lingua sempre que poidamos, e neste caso o concurso do Museo Liste tamén se pedía que fora escrito en galego.

- Es consciente do risco dun mal uso das novas ferramentas dixitais e as redes sociais?

- Si, porque ás veces utilízanse para insultar, burlarse ou facer dano a outras persoas. Creo que é importante usalas con responsabilidade e respectar a todo o mundo, xa que o que dicimos ou publicamos tamén pode afectar aos demais.

- Consideras que a literatura ten poder para dar visibilidade a este problema?

- Si, pode axudar a combater o *bullying* e o *ciberbullying,* porque é unha forma de alzar a voz expresar o que sentimos e vemos.

- Vas seguir o camiño da escrita para continuar traballando por un mundo mellor?

-Si, gustaríame que os meus relatos servisen para que a xente pensase un pouco máis nos demais e axudasen a conseguir un mundo no que haxa menos acoso e agresións, menos insultos e máis respecto entre todos. ■



Por Fernando Suárez
Presidente do CPEIG

Galicia, o Hawai da tecnoloxía



A revolución tecnolóxica parécese moito a unha gran onda. Unha onda que avanza cunha forza extraordinaria, que está a transformar a nosa sociedade e que acabará chegando a todas partes. Podemos quedar na beira, contemplala con medo e agardar que non nos arrastre. Ou podemos aprender a surfeala.

Porque as ondas teñen algo extraordinario: a mesma forza que pode facernos caer é capaz de impulsarnos a velocidades que nunca acadariamos nadando polos nosos propios medios. A diferenza non está na onda, senón na nosa capacidade para aproveitala.

Coa tecnoloxía acontece o mesmo. Cada revolución tecnolóxica transformou a nosa maneira de vivir e traballar. Fixo desaparecer determinadas tarefas e profesións, pero tamén creou outras novas, multiplicou as nosas capacidades e abriu oportunidades que antes parecían inimaxinables.

A IA é, probablemente, a mellor táboa de surf que tivemos nunca. Unha ferramenta que lles permite ás persoas facer cousas que antes non podían facer, traballar mellor, aprender máis axiña, desenvolver a súa creatividade e resolver problemas cada vez máis complexos. Non se trata de que as máquinas nos substitúan, senón de que nos axuden a chegar máis lonxe.

Pero non abonda con ter unha táboa para saber surfear. Cómpre aprender a utilizala, coñecer o mar, manter o equilibrio e saber cara a onde queremos ir. Coa intelixencia artificial pasa o mesmo. A formación, o pensamento crítico e as competencias dixitais son fundamentais para converter o seu potencial en oportunidades reais. Fronte a quen presenta a revolución tecnolóxica desde o medo, creo que debemos apostar pola educación, a confianza e a ambición. Existen riscos e debemos afrontalos, pero sería un erro permitir que o temor nos impida aproveitar as súas posibilidades.

E aquí Galicia ten unha oportunidade extraordinaria.

Somos unha terra que coñece ben o Atlántico, as súas ondas e a necesidade de aprender a convivir con elas. Contamos con universidades, centros de investigación, firmas tecnolóxicas e, sobre todo, talento. Temos ingredientes para aspirar a moito máis do que ás veces nos atrevemos a imaxinar.

Se conseguimos que as nosas escolas ensinen a comprender e utilizar a tecnoloxía, que as nosas empresas a incorporen para innovar e competir, e que a nosa cidadanía, independentemente da súa idade, poida beneficiarse dela, estaremos a construír unha sociedade mellor preparada para o futuro.

Non necesitamos fabricar a onda nin ser os primeiros en vela chegar. Necesitamos aprender a surfeala mellor ca ninguén.

Porque, se sabemos ensinar a surfar a revolución tecnolóxica, por que non podería Galicia converterse no Hawai da tecnoloxía? ■

Finalista dos IT Professionalism Europe Awards 2026

O presidente do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e do Consejo General de Ingeniería Informática (CCII), Fernando Suárez, é finalista na primeira edición dos *IT Professionalism Europe Awards 2026*, convocados polo Consello Europeo de Sociedades Profesionais de Informática (CEPIS). Estes galardóns internacionais recoñecen a excelencia, o liderado e as contribucións ao desenvolvemento e a ética da profesión informática.

Fernando Suárez aspira ao premio final na categoría *European IT Professional of the Year* pola "súa traxectoria directiva, o seu liderado institucional e o seu labor en favor da regulación e as boas prácticas na Enxeñaría Informática".

Tamén son candidatos Karina Gibert, vicepresidenta segunda do CCII, na categoría *European Female Pioneer IT Professional of the Year* pola súa contribución á IA, á transferencia de coñecemento e ao impulso do talento feminino na tecnoloxía; e David Fernández Sancho, colexiado no Colegio Oficial de Enxeñería en Informática de Asturias que opta ao galardón *European Young IT Professional of the Year* pola súa proxección e innovación no sector.

A resolución dos premios e a entrega dos recoñecementos terá lugar o 3 de decembro en Berlín no marco da 3ª conferencia *Skill[set] 2026*.



Rapazada tecnóloga

Santiago acolle en novembro a xornada estatal da Semana Europea da Robótica

A xornada estatal da Semana Europea da Robótica celebrarase este ano en Santiago de Compostela, os días 26 e 27 de novembro, no CIFP Politécnico. Baixo o título Robota: Cultura robótica, é o encontro anual co que a Plataforma Tecnológica Española de Robótica (HispaRob) se suma a esta iniciativa europea, e conta co apoio da Xunta de Galicia e a colaboración de AllKnow Education.

A European Robotics Week, impulsada por euRobotics, é a principal campaña europea de divulgación en robótica. Cada ano participan centos de entidades de toda Europa con actividades para dar a coñecer a robótica e a intelixencia artificial e fomentar as vocacións tecnolóxicas. HispaRob é a súa coordinadora nacional en España.

En Santiago, a xornada organízase en tres bloques pensados para públicos distintos. O 26 de novembro estará especialmente dirixida á comunidade educativa, con contidos para profesorado de Infantil, Primaria, Secundaria e Educación Especial. O 27 de novembro pola mañá terá un enfoque profesional, con empresas, centros tecnolóxicos, universidades, profesorado de bacharelato, Formación Profesional e administracións públicas. Pola tarde abrirá as súas portas ás familias e ao público en xeral con actividades divulgativas e unha feira de robótica.

As inscricións para asistir a *Robota: Cultura robótica*, tanto para cidadanía en xeral como profesionais, están abertas na páxina web do evento (erw.hisparob.es). Os docentes inscríbense a través de FProfe, a plataforma de formación da Consellería de Educación, tanto para o xoves como para o venres pola mañá.

A programación, xornada a xornada

O xoves 26 está pensado para o profesorado. Ademais da conferencia inaugural da tecnóloga Cristina Aranda, haberá unha mesa sobre robótica accesíbel, coa ONCE e Ana Iglesias, Premio Nacional de Discapacidade Reina Letizia 2023. Noutra, docentes do CEIP Louro de Muros, o CEIP Gregorio Sanz de Ribadeo, o CPI de Atios de Valdoviño e o IES Miraflores de Oleiros contarán as súas experiencias nos Polos Creativos, os espazos de robótica e tecnoloxía que a Xunta implantou nos colexios e institutos de Galicia. Tamén poderán probar recursos de robótica que despois poden empregar na aula, desde un robot social que dirixe actividades en Infantil ata brazos robóticos coma os das fábricas, preparados para que os programe o alumnado.

A mañá do venres 27, coa presenza do presidente de euRobotics, Francesco Ferro, dedicarase á industria, á investigación e á FP. O alumnado do CIFP Politécnico amosará os seus propios proxectos, como un brazo robótico que pinta ou outro que repón material nun almacén, e presentarase Robota-Sudoe, un proxecto europeo no que participan a Universidade de Santiago e o Centro Tecnolóxico da Carne de Ourense e que lles ensina a robots a manexar carne ou froita, tarefas que hoxe se fan a man.

Xa pola tarde, de 17.00 a 19.00 horas, o CIFP Politécnico abrirá as súas portas ás familias e ao público en xeral cunha feira gratuíta de experimentación e robótica na que pequenos e maiores poderán conversar con robots dotados de intelixencia artificial, dar os seus primeiros pasos en robótica, crear circuítos que se pintan e se acenden ou probar lentes de realidade virtual.

A Plataforma Tecnológica Española de Robótica, HispaRob, agrupa empresas, centros de investigación, universidades e administracións implicadas no desenvolvemento e na integración da robótica na sociedade. É coordinadora nacional da European Robotics Week, promovida por euRobotics, e membro da alianza STEAM polo talento feminino Niñas en pie de Ciencia. ■





Recoñecemento internacional a VALUEbot

O proxecto de Novos Medios da USC, entre as 20 iniciativas de innovación en comunicación pública destacadas pola ONU

A plataforma VALUEbot desenvolvida polo PSM Research Team do grupo de investigación Novos Medios da Universidade de Santiago de Compostela (USC), foi seleccionada como unha das 20 experiencias máis destacadas do *Atlas of Innovation in Public Communication*, unha iniciativa do Programa das Nacións Unidas para o Desenvolvemento (PNUD).

A ferramenta, que utiliza intelixencia artificial para facilitar o acceso á información institucional mediante chatbots, recibiu a distinción *Spotlight* na categoría *Clarity in Action*, que recoñece "iniciativas capaces de transformar información complexa en contidos claros e accesíbeis para a cidadanía".

O *Atlas* recibiu 173 candidaturas procedentes de 50 países, das que seleccionou 102 experiencias de 32 estados. Delas, só 20 obtiveron a distinción Spotlight, reservada ás iniciativas coas valoracións globais máis altas en innovación, relevancia, impacto e potencial de replicación.

O Atlas destacou "o emprego dunha intelixencia artificial ética, modelos locais e tecnoloxías de código aberto para facer a comunicación pública máis accesíbel, transparente e de confianza".

Para o PSM Research Team resulta "clave" que as institucións e os medios públicos non dependan duns poucos grandes provedores de IA. E engaden: "A nosa plataforma permite a cada entidade escoller o modelo, onde se aloxan os datos e como se controla o sistema, con garantías de privacidade, transparencia e confianza", precisan.

VALUEbot facilita o acceso á información institucional, documentos e informes mediante interfaces de conversa.

Segundo explican dende o quipo PSM de Novos Medios, a ferramenta foi desenvolvida desde 2024 na Facultade de Ciencias da Comunicación da USC e conta cunha arquitectura modular que permite integrar diferentes modelos de intelixencia artificial, tanto aloxados na nube como executados localmente. "Esta característica favorece a independencia tecnolóxica, a privacidade e o control institucional sobre estes sistemas, nun contexto de crecente dependencia dos grandes provedores", engaden.

O proxecto estivo dirixido por Miguel Túñez López, investigador principal, e contou coa coordinación científico-técnica de Isaac Maroto González, responsábel do deseño e desenvolvemento metodolóxico da plataforma.

A investigación, titulada *Creación de una plataforma generadora de chatbots mediante IA para la comunicación del valor público del PSM. VALUEbot*" (PDC2023-145885-I00), foi financiada por MCIN/AEI/10.13039/501100011033 e pola Unión Europea a través de "NextGenerationEU"/PRTR. ■

Validación con medios públicos europeos e universidades

A ferramenta foi validada coa participación de 17 profesionais e expertos de medios públicos europeos, entre eles CRTVG, CMMTV, Canal Sur, Yle e NPO, así como cun grupo focal na Universidade de Tampere.

Ademais, utilizouse para difundir o informe da Cátedra CIRCOM da Universidade de Vigo durante a conferencia anual de CIRCOM de 2025. As probas, realizadas con 40 proxectos experimentais e *85 chatbots,* xeraron 1.117 rexistros de conversación.

A evolución do proxecto deu lugar a un acordo de colaboración entre a USC e a Universidade de Vigo para promover o uso de VALUEbot con fins didácticos e divulgativos. "Supón", sinalan dende o grupo de investigación, "un novo paso na transferencia dos resultados da investigación e amplía as súas aplicacións nos ámbitos académico, educativo e de divulgación do coñecemento".

Polo que respecta ao *Atlas of Innovation in Public Communication*, é unha iniciativa do Programa das Nacións Unidas para o Desenvolvemento (PNUD), desenvolvida en colaboración con Catálise Social, que busca identificar e recoñecer prácticas innovadoras de comunicación pública de todo o mundo.



Aumentando a nosa capacidade de resposta

A Xunta investirá 10 millóns de euros ata 2030 para modernizar a rede de comunicacións de emerxencias

A Xunta de Galicia vai destinar 10 millóns de euros ata 2030 para fortalecer e garantir ante calquera eventualidade a continuidade do servizo da Rede Dixital de Seguridade e Emerxencias de Galicia (RESGAL), de acordo coa Estratexia de mellora da resiliencia aprobada recentemente polo Consello da Xunta.

As actuacións previstas implican unha actuación integral para asegurar que a Rede resista e se recupere en situacións extremas, con medidas como a renovación dos sistemas troncais para adaptalos ás novas esixencias de soporte tecnolóxico; o reforzamento da ciberseguridade e o cifrado das comunicacións; a mellora do respaldo enerxético ou o despregamento de estacións móbiles.

Dende a Xunta lembran que até o de agora "a rede utiliza só terminas de tecnoloxía TETRA, o estándar de comunicacións de emerxencia en Europa, e está prevista unha evolución cara a un modelo híbrido para integrar telefonía móbil e avanzar na interoperabilidade con banda larga 5G".

En virtude do devandito, a metade do orzamento previsto (5 millóns de euros) destinarase a actualizar e dotar de maiores funcionalidades e seguridade a todos os compoñentes necesarios para asegurar a continuidade dos servizos críticos prestados coa rede TETRA. Algo máis de 1,2 millóns de euros serán para dotar á rede de estacións transportábeis, que permitirán restablecer ou ampliar con axilidade os servizos de comunicacións en zonas afectadas por catástrofes.

Está previsto destinar máis de 1,7 millóns de euros a reforzar as infraestruturas de soporte e continuidade de servizos que garanten a súa prestación ante interrupcións eléctricas severas.

Outra das actuacións, dotada con algo máis de 1,1 millóns de euros, destinarase a desenvolver e probar un sistema para avaliar a integración e interoperabilidade das redes TETRA e 5G.

O resto das partidas serán para a dotación de novas terminais e a instalación de novas estacións de radio base para mellorar a cobertura.

RESGAL, xestionada pola Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) a través da operadora pública autonómica RETEGAL, é usada polas Administracións autonómica e local. Caracterízase porque proporciona independencia tecnolóxica e soberanía na xestión das emerxencias en Galicia e polo seu deseño específico para as necesidades do territorio, con foco no rural e nas zonas de alto risco de incendios. Nestes casos, a través

En gráfica ascendente

O 68,7 % da poboación galega de 16 a 74 anos dispón de competencias dixitais básicas ou avanzadas

O 68,7 % da poboación galega de 16 a 74 anos dispón de competencias dixitais básicas ou avanzadas, fronte ao 61,4 % de 2025, o que supón un incremento relativo do 11,9 %. O 42,6 % da poboación galega de 16 a 74 anos ten competencias dixitais avanzadas, cinco puntos porcentuais máis ca en 2025, e o 26,1 % ten competencias básicas.

Son datos publicados o 11 de novembro polo INE no informe sobre equipamento e uso das TIC nos fogares, analizados polo Observatorio da Sociedade da Información (OSIMGA) da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA).

Uso das TIC e compras por Internet

No informe dise que a totalidade dos mozos e mozas galegos de 16 a 24 anos utiliza

dos terminais que empregan a tecnoloxía Tetra, proporciona cobertura en lugares e circunstancias nos que as redes convencionais non son operativas.

A Rede Corporativa de Comunicacións Móbiles de Seguridade e Emerxencias de Galicia (RESGAL) xestionou en 2025 preto dun millón de chamadas internas, o que representa un incremento de case un 67 % con respecto a 2019. Máis da metade destas comunicacións coincidiron coa campaña de alto risco de incendios forestais, entre os meses de xullo e setembro.

Na actualidade, dispoñen de terminais TETRA máis de 6.300 persoas de equipos de emerxencias ou con responsabilidade na xestión destas situacións. Máis de 5.000 son da Xunta de Galicia, principalmente da Consellería de Medio Rural; e máis de 1.200 corresponden a outras entidades, como concellos, consorcios de bombeiros ou mancomunidades.

Os terminais poden ser usados no 90% do territorio de Galicia, e nun 97% das áreas poboadas. Esta cobertura ten en conta as áreas con maior risco de incendios. Neste sentido, en 2020 asinouse un acordo de colaboración entre a Consellería de Medio Rural e a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia para estender a cobertura nestas zonas críticas, o que permitiu poñer en marcha 3 novas estacións radio base.

A rede funciona a través de 105 estacións base fixas, 4 repetidores adicionais e unha estación base transportábel. Isto permite que poda ser empregada por ata 8.000 persoas usuarias, coa posibilidade de ampliala ata 12.000.

A rede TETRA de RESGAL é utilizada por todos os organismos da Xunta que xestionan emerxencias, como a AXEGA - 112, a Policía Autonómica, o 061, ou Servizo de Prevención e Defensa contra os Incendios Forestais. Tamén está a disposición da Administración local. ■

Internet acotío, entendido como un uso de polo menos cinco días á semana. A cifra medra 1,3 puntos respecto de 2025 e supera en 1,5 puntos a media estatal.

As compras por Internet nos últimos tres meses pasan do 56,7 % ao 62,9 % da poboación galega de 16 a 74 anos, un incremento de 6,2 puntos.

Entre as persoas de 25 a 34 anos, a porcentaxe aumenta 9,6 puntos, ata o 83,1 %, e supera o 82,6 % estatal. Neste punto, a investigación conclúe que Galicia gaña tres postos neste grupo e alcanza a sétima posición.

O INE tamén rexistra un avance entre as persoas de 55 a 64 anos: a proporción de compradores en liña entre as persoas desta idade sobe ata o 53,8 %, 8,5 puntos máis. Ademais, as compras por Internet tamén superan a media estatal entre os 35 e os 44 anos, cun 79,3 % fronte ao 76,4 %, e entre os 45 e os 54 anos, cun 73,0 % fronte ao 71,0 %.

Por outra banda, saliéntase que o crecemento das compras por Internet é especialmente destacado nos fogares unipersoais. Neste grupo, indícase, a porcentaxe que comprou en liña nos últimos tres meses pasa do 44,4 % en 2025 ao 61,4 % en 2026, un incremento de 17 puntos porcentuais. Galicia gaña doce postos e sitúase na terceira posición entre as comunidades e cidades autónomas.

Intelixencia artificial

Os datos analizados polo OSIMGA conclúen tamén que "case a metade da poboación galega de 16 a 74 anos, o 47,2 %, utilizou algunha ferramenta de intelixencia artificial xerativa nos últimos tres meses, fronte ao 32,2 % de 2025". E engádese: "Este incremento de 15 puntos porcentuais débese sobre todo ao uso con fins privados, que pasa do 24,8 % ao 41,9 %".

Polo que respecta ao uso por motivos profesionais, medra 8,9 puntos, ata o 23,1 %, e o vinculado á educación formal, 5,2 puntos, ata o 19,8 %.

Interacción coas administracións públicas

O INE informa tamén de que o 82 % dos galegos emprega a Administración Electrónica, unha porcentaxe lixeiramente superior á media estatal. Engádese que "Galicia ocupa a terceira posición no acceso por Internet a bases de datos ou rexistros públicos, como os catastrais ou os de empresas" e que "o 30,0 % da poboación de 16 a 74 anos utilizou esta opción nos últimos doce meses, fronte ao 29,0 % estatal". A porcentaxe medra 3,1 puntos respecto de 2025 e a Comunidade gaña dúas posicións.

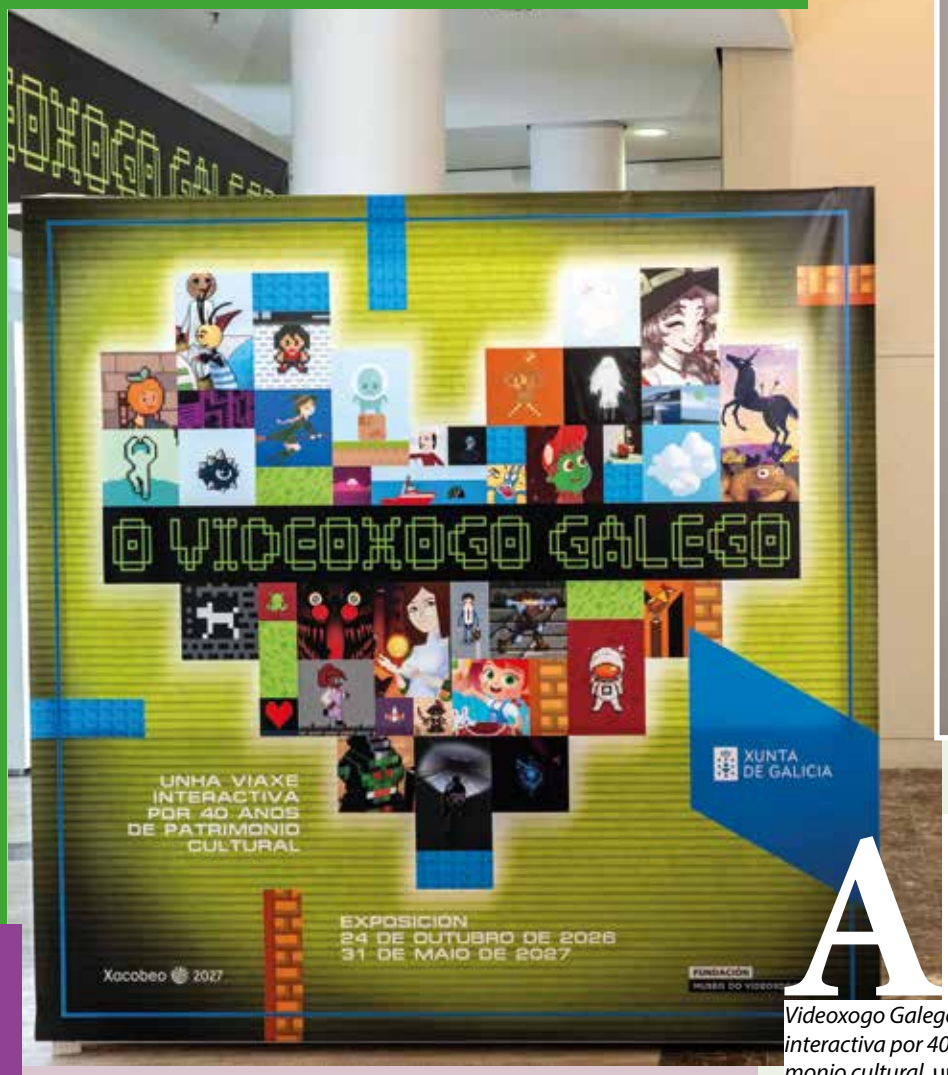
A descarga ou impresión de formularios oficiais alcanza o 45,1 % da poboación usuaria de Internet nos últimos 12 meses de 16 a 74 anos, 3,6 puntos máis que en 2025.

Equipamento no fogar e acceso a Internet

Na investigación sinálase tamén que o 81,6 % das vivendas galegas con algún membro de 16 a 74 anos dispón de ordenador, 1,1 puntos máis que en 2025. A presenza de ordenadores de sobremesa ou portátiles sobe do 73,6 % ao 76,4 %, e a de tabletas pasa do 54,5 % ao 57,3 %. O acceso a Internet chega ao 96,8 % das vivendas da Comunidade, cun incremento de 0,3 puntos.

Ademais, conclúese que "o acceso a Internet supera o 94 % das vivendas galegas en todos os tramos de poboación" e que "nas cidades de máis de 100.000 habitantes e nas capitais de provincia a taxa chega ao 98,9 %, 1,4 puntos máis ca no ano anterior e 0,4 puntos por riba da media estatal para ese grupo". Nos concellos de 50.000 a 100.000 habitantes sitúase no 97,9 %, fronte ao 97,7 % estatal, e nos de menos de 10.000 habitantes alcanza o 94,6 %. ■







O Videoxogo Galego percorre catro décadas de creación, identidade e patrimonio dixital

A Biblioteca de Galicia, na Cidade da Cultura, acolle desde novembro a exposición *O Videoxogo Galego: unha viaxe interactiva por 40 anos de patrimonio cultural,* unha mostra que permite percorrer a evolución da creación videolúdica galega desde os seus primeiros pasos nos anos oitenta ata a actualidade. Organizada en colaboración coa Fundación Museo do Videoxogo (MUVI), a iniciativa recupera obras pioneiras, documenta a evolución da industria e reivindica o valor cultural dun medio que tamén serviu para expresar a identidade galega e explorar as posibilidades da lingua propia.

A inauguración tivo lugar o 3 de novembro de 2026, coa participación do conselleiro de Cultura, Lingua e Xuventude, José López Campos, que destacou a importancia de «visibilizar o talento galego arredor do videoxogo recuperando obras e proxectos que contribuíron á evolución do sector, e tamén empregando a nosa lingua».

A exposición pode visitarse de balde ata o 31 de maio de 2027, no horario habitual da Biblioteca de Galicia. A súa concepción vai máis alá dunha mostra bibliográfica convencional: pretende que os visitantes poidan achegarse directamente aos xogos, descubrir os sistemas nos que funcionaban e comprender as circunstancias nas que foron creados.

Unha exposición para xogar coa historia

A mostra reúne máis de 60 pezas procedentes dos fondos da Biblioteca de Galicia e do Museo do Videoxogo, entre elas videoxogos, libros, publicacións, obxectos promocionais, materiais audiovisuais e documentación histórica. A selección permite reconstruír unha parte da evolución tecnolóxica e cultural do sector galego, atendendo tanto ás obras como aos seus creadores, ás ferramentas empregadas e ás referencias sociais que marcaron cada época.

Un dos aspectos máis salientables é a súa vocación interactiva. Máis da metade das vitrinas están preparadas para que os visitantes poidan xogar cos títulos expostos, mediante mandos e auriculares. A experiencia complétase con vídeos, demostracións automatizadas, secuencias de xogo e outros recursos dixitais que permiten achegarse a obras que, nalgúns casos, levaban décadas sen estar dispoñibles para o público.

O proxecto está comisariado por Charo Alonso e Lorenzo Romero, técnicos da Biblioteca de Galicia, xunto con persoal do MUVI. A colaboración entre ambas as institucións pretende contribuír á conservación e documentación dun patrimonio que, pola súa propia natureza dixital, presenta importantes desafíos de preservación.

Os once bloques nos que se organiza a exposición permiten seguir unha evolución cronoló-







xica e temática que comeza coa programación independente dos anos oitenta e chega ata os estudos profesionais que hoxe desenvolven videoxogos con proxección internacional.

The Wall, o punto de partida dunha historia de corenta anos

O percorrido comeza con The Wall, desenvolvido en 1986 por Álex González desde Ourense para ordenadores MSX. O título representa un dos primeiros fitos da creación videolúdica galega e unha experiencia pioneira de incorporación aos circuítos comerciais españois.

A exposición recupera esta experiencia e dálle protagonismo ao seu autor, que lembra tanto as dificultades técnicas daquel desenvolvemento como as oportunidades que se abrían para quen conseguía introducirse nun mercado aínda emerxente.

A lingua galega tamén entrou nos videoxogos

A presenza do galego na creación videolúdica constitúe outro dos fíos condutores da exposición. As primeiras experiencias documentadas permiten comprobar que a utilización da lingua non foi unha incorporación tardía, senón unha inquietude presente desde os primeiros anos da creación independente.

Un dos casos máis relevantes é *Cuban Mission,* desenvolvido polo vigués Fran Morell en 1990. O MUVI identifica esta obra como o primeiro videoxogo coñecido en galego que contou con distribución comercial. Morell apostou por unha fórmula de autoedición e distribución a pequena escala, mediante pedidos por correspondencia, nunha época na que os circuítos profesionais estaban aínda pouco desenvolvidos.

A investigación do museo tamén permitiu recuperar *O Día despois,* unha creación anterior de Morell que abordaba cuestións políticas e sociais. A versión galega orixinal non se conservaba, pero si unha adaptación posterior en castelán, titulada *El Día Después*, que mantivo expresións e fragmentos na nosa lingua. En 2026, o MUVI e o desenvolvedor traballaron na reconstrución documentada da versión galega para permitir novamente a súa execución.

Outro fito destacado é *Terra Terremota,* publicado en 1998 como parte do CD multimedia que acompañaba o terceiro número da revista Bravú. Dirixido e escrito polo xornalista e escritor Xosé Manuel Pereiro, está considerado o primeiro videoxogo coñecido que incorporou voces gravadas en galego.

A obra estaba formada por cinco pequenos xogos inspirados en acontecementos sociais e ambientais da Galicia da época. O protagonista era Pinto D'Herbón, que aparecía en diferentes situacións relacionadas coa actualidade, desde a loita contra os eucaliptos ata os accidentes e as inundacións.



O humor, a retranca e a crítica social trasladaban ao medio interactivo parte do espírito do movemento Bravú.

A recuperación do xogo polo MUVI permitiu volver experimentar unha creación que levaba case tres décadas afastada do acceso público.

Da creación independente á industria profesional

A evolución do videoxogo galego tamén queda reflectida en obras que contribuíron a consolidar unha escena creativa propia durante os anos noventa e as primeiras décadas do século XXI.

A grande aventura de Merliño destacou pola súa distribución no ámbito educativo e pola incorporación de lendas e referencias culturais galegas. Xunto con outros títulos como *O Misterio das 7 Pezas* e *O Templo,* representa unha etapa na que os videoxogos comezaron a explorar tanto o entretemento como as posibilidades pedagóxicas.

A exposición percorre posteriormente unha etapa marcada polas transformacións nos modelos de distribución e desenvolvemento. *Battle of Puppets, AR-K, Trap Ball* e *Planetary Shield* representan diferentes aproximacións a un mercado no que a distribución dixital foi adquirindo cada vez máis protagonismo.

A madurez creativa do sector queda patente en títulos como *The Count Lucanor* e *Yuppie Psycho*, este último cunha notable proxección internacional, así como na saga automobilística *Super Woden,* que conseguiu construír unha comunidade de seguidores arredor dunha proposta propia. ■

«Creei *The Wall* en código máquina dende Ourense cando nin sequera tiña a quen consultar as dúbidas»

— A mediados dos anos oitenta, cando a denominada Idade de Ouro do software español daba os seus primeiros pasos, programar un videoxogo desde Galicia era unha auténtica fazaña case solitaria. Álex González logrouno desde Ourense co desenvolvemento de *The Wall*, un título para o estándar MSX que acabou sendo publicado pola mítica distribuidora ERBE Software en decembro de 1986 e que chegou a vender máis de 7.000 copias. Repasamos con González como foi a aprendizaxe autodidacta con libros comprados en Madrid, o trato coas grandes editoras da época e a súa posterior transición cara á xestión empresarial en PC.



–Como comezou o teu interese polo mundo da programación e que te levou a crear os teus primeiros videoxogos?

- A min xa me chamaba a atención programar por pura curiosidade, igual que me gustaba a electrónica e outras cousas técnicas. Empecei a experimentar desa maneira. Primeiro fixen un programa en BASIC semellante ao que logo sería *The Wall,* pero de só unha pantalla, aínda que algo máis complicada ca as que viñeron despois. Con aquel traballo fun a Madrid convencido de que o meu xogo era moito mellor que varios dos que estaban á venda nas tendas.

- E cal foi a resposta que atopaches nas distribuidoras de Madrid con aquel primeiro proxecto?

- Dixéronme que non. Basicamente viñéronme dicir: «Mira, isto o ano pasado aínda se vendía, pero hoxe xa non cumpre os requisitos mínimos de calidade». Non me dixeron literalmente que fose unha porcallada, pero si que quedara desfasado con respecto ao que xa viña no mercado. E tiñan razón. Hai que ter en conta que eu en Ourense vivía nunha especie de illa tecnolóxica: non tiña nin idea do que se estaba a cocer fóra porque nin seque-

ra coñecía a ninguén que tivera un ordenador coma o meu. Estaba completamente perdido. Alí dixéronme con claridade: «Se queres facer algo con calidade suficiente, tes que programalo en código máquina ou ensamblador; o BASIC xa non serve».

- Aprender código máquina naquela altura e sen Internet debía de ser unha tarefa case heroica. Como conseguiches a documentación necesaria?

- Antes de volver para Ourense dixen: «Teño que atopar un libro de código máquina como sexa». Fomos a El Corte Inglés e alí atopei un exemplar que custaba 5.000 pesetas. Eran moitos cartos para a época, pero merqueino. Algunha vez preguntáronme en entrevistas se non tiña un grupo de usuarios ou unha comunidade de apoio. Naquel tempo non había nada diso: o único que existía era o correo postal ordinario; en 1985 non había correo electrónico a nivel de usuario. Así que, con aquel manual e en solitario, fun aprendendo pouquiño a pouco e superando atrancos ata acadar o obxectivo final: un xogo completo con vinte e dúas pantallas, que xa tiña unha calidade perfectamente comparable aos xogos comerciais da época.

- Como se pechou finalmente o acordo con ERBE para a publicación de *The Wall*?

- Unha vez rematado volvín a Madrid, presenteillo a ERBE e desta volta dixéronme de inmediato que si, que mo publicaban. A única condición foi que tiña que incluír a súa pantalla de inicio co logotipo da compañía; eles mesmos facilitáronme o código fonte desa presentación para que eu a integrase no programa, e nada máis. Isto ocorreu cara ao verán de 1986. Mentres fixen os axustes pertinentes chegou setembro, pero indicáronme que preferían agardar ao Nadal para o lanzamento comercial. Saíu á venda en decembro de 1986 porque era a campaña na que máis software se vendía e non querían que o título pasase desapercibido un mes antes.



Arrepíntome de dúas cousas: primeiro, de non ter migrado *The Wall* a ZX Spectrum; e segundo, de non ter rematado aquel segundo xogo do ladrón

- Que lembranzas gardas do rendemento comercial do xogo e do trato económico cos distribuidores?

- A verdade é que eu era un pipiolo e non tiña nin idea de como funcionaba o negocio. Pregunteilles se o ían distribuír ben e non cheguei nin a discutir os prezos. O xogo vendíase nas tendas por unhas 1.800 pesetas e a min pagábanme 100 pesetas por copia vendida. Non sei canto quedaba a tenda, o transportista ou a distribuidora. Con todo, vendéronse máis de 7.000 copias. Ao principio pagábanme esas cen pesetas longas por unidade e máis adiante, cando o meteron en paquetes de tres xogos rebaixados, déixanme unhas 35 ou 40 pesetas por exemplar. Ao final gañei unhas 500.000 pesetas da época, ou quizais algo máis, segundo consta nas facturas que aínda conservo.

- Tras o éxito de vendas de The Wall, por que non continuaches na industria dos videoxogos?

- Cheguei a ter outro videoxogo empezado, que ía sobre un ladrón. Estaba moito máis avanzado a nivel técnico; como xa dominaba a linguaxe de programación e non tiña que perder tempo aprendendo a base, podía centrarme de cheo no deseño e nas mecánicas. Mais cando o tiña a medio desenvolver, apareceu o dono dunha tenda e propúxome: «Faríasme un programa de xestión de almacén para PC?». Eu nunca vira un PC de preto, pero díxenlle que si. Preguntoume canto lle cobraba e respondinlle: «Cóbrome co propio PC».

Hai que situarse en 1987: programar nun MSX era como andar en bicicleta e traballar nun PC era subir a un Fórmula 1; semellaba unha máquina impresionante. Así que aparquei o videoxogo, entreguei o software de xestión de almacén e conseguín o meu primeiro ordenador persoal. A partir de aí encamiñei a miña carreira profesional cara á informática de xestión, os PC e as webs, ámbito ao que me levo dedicando toda a vida.

- Mirando cara atrás, arrepínteste de deixar aquel camiño?

- Sempre queda algunha espiña cravada. Arrepíntome de dúas cousas: primeiro, de non ter migrado *The Wall* a ZX Spectrum, o cal me tería levado moi pouco traballo e tería vendido moito máis, xa que en España había un parque de Spectrum infinitamente maior ca de MSX; e segundo, de non ter rematado aquel segundo xogo do ladrón. Pero non me queixo en absoluto de como se desenvolveu a miña vida profesional arredor da programación. Se continuase cos videoxogos, quen sabe se hoxe me iría mellor ou peor. ■

Xosé Manuel Pereiro | desenvolvedor e director de *Terra Terremota*

«Fixemos *Terra Terremota* como unha forma irónica de ver as traxedias do noso tempo»

— En 1998, o movemento Bravú transcendeu as guitarras eléctricas, a retranca e as cancións do Xabarín Club para protagonizar un fito tecnolóxico sen precedentes: o nacemento de *Terra Terremota*, considerado o primeiro videoxogo da historia con voces gravadas en galego. A entrega viu a luz dentro dun CD multimedia que acompañaba o terceiro número da revista Bravú, combinando música, vídeos e videoxogos. Recuperado case trinta anos despois polo Museo do Videoxogo (MUVI) e exhibido na mostra sobre a historia dos videoxogos en Galicia na Biblioteca de Galicia, o seu director e guionista, o xornalista e escritor Xosé Manuel Pereiro, reconstrúe a orixe e os detalles dunha peza pioneira da nosa cultura dixital.

–Como xurdiu a idea de trasladar a rebeldía e o espírito do movemento Bravú ao terreo interactivo dos videoxogos?

- Pasou moito tempo, pero imaxino que a iniciativa foi miña ou da deseñadora María Luaces, quen hoxe segue a traballar comigo no deseño da revista Luzes. Naquela altura viámolo case como unha consecuencia lóxica da época. Cada número da revista Bravú queríamos acompañalo dalgún contido especial; por exemplo, o primeiro levou un CD da Selección Galega. No segundo e terceiro número, como estaban a suceder acontecementos tremendos (como aquel barco que se estampou contra a ponte das Pías en Ferrol), decidimos crear un videoxogo. Era a nosa maneira irónica e retranqueira de dixerir as traxedias.

- Vían o videoxogo como unha vía para modernizar a identidade galega e conectar co público máis novo?

- Tamén, aínda que en realidade estaba pensado un pouco ao estilo das series de David Simon: nós non pensabamos nun «espectador medio» nin faciamos concesións; faciamos o que considerabamos que había que facer, e despois o público xa viría ou non. Entraba de cheo no espírito do Bravú. A revista estaba concibida cun criterio profesional pero dirixida a unha comunidade con inquedanzas moi xeracionais arredor de certa música e dos videoxogos. Non estabamos pensando en «captar nova audiencia» nin en presumir de estar estritamente á última moda tecnolóxica; simplemente parecíannos o paso natural.

- No aspecto técnico, aqueles CD híbridos de finais dos noventa adoitaban xerar problemas segundo se reproducisen nun equipo de son ou nun ordenador. Que solución adoptaron?

- Fomos pioneiros ao crear unha versión que fose compatible tanto para sistemas Mac coma para Windows. O que ocorría na versión para Mac era que o primeiro corte da pista non reproducía nada ou quedaba en total silencio. Como non sabiamos a razón técnica exacta daquel fallo e cumpría resolver o problema para quen o nun aparello de música convencional, decidimos incluír como primeiro tema de audio a pista «Escoitando para medrar». En canto o disco se introducía nun ordenador, xa arrancaba directamente o programa do videoxogo.



- Como se estruturaba o xogo e quen deu forma ao seu apartado visual?

- Tivemos a sorte de contar axiña con xente que sabía programar e deseñar. O apartado gráfico e os debuxos realizounos un debuxante, e decidimos que o personaxe protagonista de todas as pantallas fose Pinto D'Herbón. As tramas inspirábanse nas novas da actualidade galega daquel momento: nunha pantalla víase a Pinto D'Herbón arrincando eucaliptos con música de fondo, noutra esquivando o barco que ía rumbo á ponte das Pías, e noutra ambientada en Vigo durante unhas fortes inundacións.

O manexo era moi sinxelo: non estaba concibido para xogar con joystick, senón directamente coas catro frechas de dirección do teclado (arriba, abaixo, esquerda e dereita). Hai pouco puiden volver velo grazas ao MUVI; tiña a lembranza de que era un xogo máis áxil e grácil do que en realidade era, pero reflectía moi ben o contexto da época.

- O gran fito polo que *Terra Terremota* pasou á historia foi a incorporación de voces en galego. Como foi aquel proceso de gravación?

- Naquel tempo eu traballaba na televisión, polo que tiña facilidade para gravar as locucións. As introducións de cada xogo e as preguntas que se lle formulaban ao xogador graveinas eu mesmo xunto con outra voz. Persoalmente levaba case trinta anos sen poder ver o xogo porque hoxe en día xa non teño reprodutor nin maneira física de ler un CD. Por iso hai que agradecerlle fondamente á xente do Museo do Videoxogo que rescatase o proxecto, o preservase e o puxese en valor para que a xente o poida volver xogar.

- Que sente ao ollar con perspectiva aquela incursión pioneira?

- Para min foi o único contacto que tiven na miña vida co desenvolvemento de videoxogos, e aí rematou. Resulta moi emocionante comprobar como pasaron estas cousas hai non tanto tempo: ver aquel primitivismo artesanal e contemplar a auténtica revolución que experimentou o medio en tan poucas décadas. ■

IA e operatividade (total) en remoto

A tecnoloxía da galega Councilbox amplía as súas aplicacións na dixitalización da Xustiza

Councilbox, empresa tecnolóxica galega especializada no desenvolvemento de solucións para a dixitalización da relación entre cidadáns e organizacións, traballa desde 2021 como provedora tecnolóxica do Ministerio da Presidencia, Xustiza e Relacións coas Cortes, que utiliza a súa tecnoloxía como base de EVID, o Escritorio Virtual de Inmediación Dixital.

A plataforma permite realizar en remoto diferentes tipos de actuacións xudiciais, integrando nun mesmo proceso identificación, documentación, videoconferencia, sinatura e xeración de evidencias.

Sobre esta experiencia, a compañía informou que está a ampliar a aplicación da súa tecnoloxía a outros ámbitos da Xustiza.

Así o fixeron saber os responsábeis de Councilbox na recente celebración do DataFórum Xustiza 2026, celebrado na Coruña, onde a empresa galega presentou solucións orientadas á dixitalización dos Medios Adecuados de Solución de Controversias (MASC), modelos de atención para achegar os servizos de Xustiza á cidadanía e novas funcionalidades baseadas en intelixencia artificial.

Un destes ámbitos é o dos Medios Adecuados de Solución de Controversias (MASC), diferentes vías para intentar acadar unha solución extraxudicial a un conflito que adquiriron unha maior relevancia tras a entrada en vigor da Lei orgánica 1/2025 de eficiencia do Servizo Público de Xustiza.

Segundo explican dende Councilbox, "a súa dixitalización presenta unha dificultade particular: non todos estes procedementos seguen o mesmo percorrido". Poden incluír reunións entre as partes, actuacións asíncronas, intercambio de documentación, propostas, acordos ou intentos sen acordo.

Councilbox presentou en DataFórum un modelo baseado en OVAC, a súa Oficina Virtual de Atención Cidadá, que permite configurar estes percorridos e xerar evidencias sobre as actuacións realizadas. A compañía traballa xa na aplicación deste modelo a un proceso de conciliación laboral.

Tecnoloxía para achegar a Xustiza á cidadanía

As Oficinas de Xustiza no Municipio (OXM) abren tamén novas posibilidades para achegar os servizos de Xustiza á cidadanía e evitar desprazamentos innecesarios.

Durante a celebración do DataFórum, a Generalitat de Catalunya presentou a experiencia desenvolvida en Oficinas de Xustiza no Municipio de Tarragona, onde se utiliza OVAC para conectar mediante videoconferencia os cidadáns con profesionais do Rexistro Civil. O persoal da propia oficina presta apoio presencial durante a xestión, combinando así a proximidade dunha oficina física coa atención remota do profesional competente.

"Este modelo", informaron dende Councilbox, "permite prestar determinados servizos de Xustiza desde o propio municipio sen necesidade de dispoñer alí do profesional especializado nin obrigar o cidadán a desprazarse ata el".

Intelixencia artificial aplicada aos procesos

A intelixencia artificial constitúe outra das liñas de evolución da tecnoloxía de Councilbox. A compañía está incorporando funcionalidades de IA orientadas a tarefas concretas dentro dos procesos de atención, como a tradución, a transcrición ou a xeración de resumos.

O obxectivo é utilizar estas ferramentas para simplificar procesos e reducir tarefas manuais, mantendo o control humano e a rastrexabilidade naquelas actuacións que poden producir efectos xurídicos. Con estas novas liñas de traballo, Councilbox traslada a experiencia acumulada durante os últimos anos na dixitalización de actuacións xudiciais a novos procesos de relación entre a Xustiza, os seus profesionais e a cidadanía.

DataForum

O evento estatal DataFórum Xustiza celebrado na Coruña do 21 ao 23 de outubro de 2026 foi o maior congreso a nivel nacional sobre a transformación dixital, a cultura do dato e o humanismo no sector da Xustiza.

Organizado polo Ministerio da Presidencia e Xustiza, o congreso converteu a cidade no epicentro do debate xurídico-tecnolóxico de España. Esta quinta edición reuniu a máis de 180 expertos internacionais e preto de 1.500 asistentes. ■







27 concellos beneficiados

A Coruña (16)

- A Baña
- Arzúa
- As Pontes de Garcia Rodriguez
- Cabana de Bergantiños
- Cedeira
- Cee
- Coristanco
- Dodro
- Mazaricos
- Melide
- Monfero
- Negreira
- Outes
- Trazo
- Toques
- Val do Dubra

Lugo (5)

- Folgoso do Courel
- Guntín
- O Vicedo
- Triacastela
- Vilalba

Ourense (5)

- A Gudiña
- Nogueira de Ramuín
- O Barco de Valdeorras
- Paderne de Allariz
- Rubia

Pontevedra (1)

- Rodeiro

Territorio conectado

R levará a 5G con Orange a lugares moi illados de Galicia

En Galicia, un total de 28 localizacións moi illadas de 27 municipios nas catro provincias galegas gozarán tamén dos servizos de telecomunicacións máis avanzados grazas ao Plan 5G Redes moi rurais, do Ministerio de Transformación Dixital, do que resultou adxudicatario provisional Orange España, o grupo da operadora galega R.

Nunha primeira fase do concurso, á compañía foille adxudicado un 70 % do orzamento do plan (12,2 millóns de euros) para que a tecnoloxía 5G chegue a zonas que ata a data non teñen cobertura de ningún operador móbil.

Dende a operadora galega R informan que cando se confirme esta adxudicación, a comunidade "converterase na principal beneficiada do programa, cun 30 % das actuacións do grupo en toda España no marco desta iniciativa, que persegue minorar ao máximo a fenda dixital co rural".

Na Coruña, distintos núcleos especialmente apartados ou de difícil acceso de 16 municipios poderán gozar da tecnoloxía de vangarda de quinta xeración; serán, en concreto, A Baña, Arzúa, As Pontes de García Rodríguez, Cabana de Bergantiños, Cedeira, Cee, Coristanco, Dodro, Mazaricos, Melide, Monfero, Negreira, Outes, Trazo, Toques e Val do Dubra.

En Lugo haberá cinco concellos beneficiados: Folgoso do Courel, Vilalba, O Vicedo, Guntín e Triacastela; outros cinco, en Ourense: A Gudiña, Nogueira de Ramuín, Paderne de Allariz, Rubiá e O Barco de Valdeorras; e, finalmente, unha localización no municipio de Rodeiro, en Pontevedra.

O Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública lanzou esta resolución provisional do programa 5G Redes moi rurais, que se convocou en xullo para as operadoras achegaren a súa tecnoloxía avanzada a "zonas que quedaron illadas da rede por escaseza de poboación ou polo seu difícil acceso e que, na actualidade, continúan sen ningún tipo de cobertura móbil", en palabras do propio Ministerio.

O grupo Orange construirá un total de 82 novos emprazamentos cun investimento de 18,4 millóns, dos que as axudas financian 12,2 millóns.

O propósito final, segundo informa o Goberno e reflicte R, "é que a conectividade e as oportunidades da dixitalización non sexan unha vantaxe exclusiva do mundo urbano, que cheguen tamén ata o último recuncho da España rural e que os seus habitantes e empresas poidan competir en igualdade de condicións a todos os niveis".

R lembra tamén que o novo plan 5G Redes moi rurais é "un paso máis tras o programa UNICO 5G Redes Activas, financiado polos fondos NextGenerationEU, que R completou este ano e mediante cal levou a mellor tecnoloxía 5G a 245 municipios galegos de menos de 10.000 habitantes".

De feito, o 97 % da poboación dispón de 5G en Galicia con Orange e R e ao final do ano falaremos "dunha cobertura practicamente total que acabará coa fenda dixital no territorio", destaca a firma galega, lembrando que "grazas ao plan UNICO 5G e a outras implementacións levadas a cabo dende hai anos por R en zonas de difícil acceso, distintas localidades pouco poboadas ou apartadas dispoñen xa de altísimas velocidades e os/as seus/súas habitantes poden traballar en remoto ou ver a televisión coa máxima calidade, ao mesmo nivel ca en cidades grandes".

R, marca de referencia de Orange en Galicia, subscribe outra vez o seu compromiso de cobertura para facilitar o acceso de toda a poboación galega ás novas tecnoloxías e que ningunha persoa nin empresa teña menos oportunidades para competir e conectarse co mundo. En 2026 ese compromiso esténdese, co servizo cachocobertura R, a interiores de inmóbeis de diversas localidades galegas onde a rede móbil non chega ou nos que hai problemas de conectividade polas súas características arquitectónicas ou urbanísticas.

Alfredo Ramos, director de R e responsábel territorial de Orange en Galicia, destacou "a importancia de compartir con administracións públicas e institucións este compromiso coa conectividade do territorio, para falar realmente de igualdade de oportunidades e que calquera persoa en Galicia poida formarse, traballar e emprender dende o rural en condicións similares ás das cidades. O activismo rural de R e de Orange consiste en pór a tecnoloxía ao servizo da poboación, do campo, da industria agroalimentaria e da sostibilidade, facilitando que o talento quede no rural ou volva a el para crecer e liderar". ■



Integración social e cultural

Valentín García entregou os diplomas a 25 persoas nadas fóra de Galicia que se formaron en lingua e cultura galega

O secretario xeral da Lingua, Valentín García, agradeceu o "esforzo e interese pola lingua e cultura de Galicia" dos participantes nos cursos para estranxeiros impulsados desde a Xunta de Galicia. Fíxoo o pasado 18 de novembro na entrega dos diplomas ás 25 persoas que participaron nos cursos impartidos en Cáritas en Santiago de Compostela no marco das primeiras medidas postas en marcha coa renovación do Plan xeral de normalización da lingua galega.

García, que estivo acompañado pola directora de Cáritas Diocesana de Santiago de Compostela, Pilar Farjas, explicou que esta iniciativa, na que xa participaron 1.500 persoas de ata 39 nacionalidades, refórzase o vindeiro ano ao abeiro das preto de 700 medidas incluídas no Plan.

"Ao longo do próximo exercicio continuaremos realizando cursos co fin de incorporar a poboación inmigrante á lingua propia de Galicia e de garantirlles unha oferta formativa accesible, atractiva e gratuíta á vez que favorecemos a integración social", indicou Valentín García.

Para conseguilo, tal e como precisou o secretario xeral da Lingua, seguirase contando coa colaboración de concellos e entidades como Cáritas Federadas Galicia, Cáritas Diocesana Lugo ou Cruz Vermella na oferta de cursos co obxectivo de chegar, no ano 2027, a máis de 2000 persoas nadas fóra da Comunidade.

No caso concreto do curso impartido en Santiago destacou que participaron na formación 25 persoas procedentes de países como Arxelia, Arxentina, Brasil ou Colombia que recibiron clases desde o pasado 14 de setembro. Neste senso, Valentín García aproveitou a ocasión para animalos a continuar nesta senda de aprendizaxe para "converterse en novos galegofalantes".

Este curso está estruturado en cinco unidades temáticas, pensadas para acompañar o proceso de aprendizaxe dun xeito gradual, práctico e conectado coa realidade galega. Cada unidade integra contidos de fonética, para familiarizarse cos sons do galego e mellorar a pronuncia; de gramática, centrada nas estruturas básicas e frecuentes da lingua; de léxico útil, cun enfoque comunicativo para situacións cotiás, e culturais, nos que tamén hai unha aproximación á historia do galego. Cómpre destacar que tamén se elaboraron materiais en liña para descarga dende Rede que están dispoñíbeis de xeito gratuíto no Portal da Lingua (lingua.gal) para calquera persoa interesada. ■

Concurso de vídeos científicos

Slgaciencia, organización sen ánimo de lucro dedicada ao impulso da investigación galego, xuntou forzas coa Secretaría Xeral da Lingua para convocar o Concurso de Vídeos Científicos de Divulgación Científica en Galego, dirixido a alumnado de Educación Secundaria, Bacharelato e FP.

Os contidos achegados terán unha duración de 1 a 5 minutos e deben abordar unha temática de carácter científico: tecnoloxía, matemáticas, ciencias da terra, bioloxía, física, química, saúde etc. Será o alumnado, coa axuda do profesorado, o que realice un experimento coa correspondente explicación de conceptos científicos.

O obxectivo do certame é "promover a divulgación científica en lingua galega, e fomentar a curiosidade, o pensamento crítico, a creatividade e a comunicación audiovisual entre o alumnado".

Preténdese estimular a capacidade para explicar conceptos científicos "de maneira rigorosa, comprensíbel e creativa", empregando o vídeo como ferramenta de aprendizaxe e divulgación.

Os traballos poderán presentarse de forma individual, en grupo ou como proxecto de aula, baixo a coordinación dun docente.

Cada participante, grupo ou proxecto de aula poderá presentar un máximo dun vídeo.

Os vídeos deben estar realizados integramente en lingua galega e presentar formato horizontal 16:9. De usar a IA, cómpre indicar en que fases do proceso de produción do vídeo foi utilizada.

Concederanse ata un máximo de 10 premios, dotados con 200 € cada un.



O **Concello de Ames** entregou os premios de **Galetiktokers 2026**

A Casa da Cultura do Milladoiro (Ames) acolleu o sábado 21 de novembro a gala de entrega de premios da sétima edición do certame Galetiktokers. As creacións *E se os ailalá xa os cantasen os árabes?* (de Reita Lago Moreno, na categoría de 13 a 17 anos), *A microtoponimia* (de María Rodríguez Maroño e Tiago Díaz Domínguez, tamén na modalidade de 13 a 17 anos), *As bolboretas xogan con ilusións ópticas cando voan* (de Yeray Folgar Cameán na modalidade de máis de 18 anos), *Dirección xeral do running* (de Diego Vázquez Feijóo, tamén na categoría de máis de 18 anos), *Ás veces eu esquezo* (de Leire Rey Piñeiro, Noelia Cabrera Bussi, Rubén Vilas Crespo e Martina Portela Da Silva, Premio do Público) e *Profesora de galego (onte, hoxe e mañá)* (de Marisa Moreda Leirado, Premio do Público) resultaron ser os vídeos gañadores do Galetiktokers 2026.

O evento estivo presentado pola xornalista e creadora de contido en galego, Paula Cantelar, e polo creador de contido en galego, David Ramos.

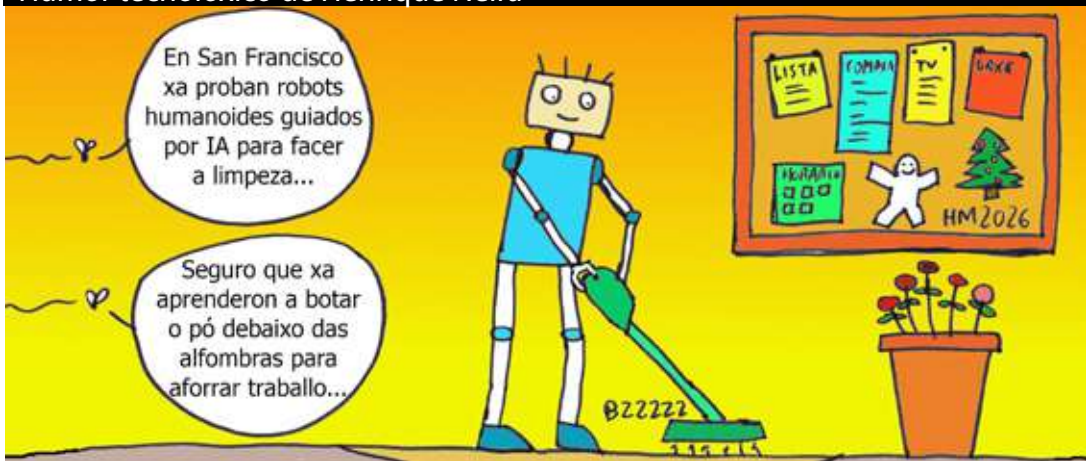
Ademais, a gala contou con música en directo coa actuación musical de Xmaseda65. Presentáronse un total de 40 vídeos que foron creados por 78 mozos/as de Ames e doutras localidades de Galicia. ■

A Serra do Xistral será o escenario dun proxecto de conectividade gandeira

EOrange España puxo en marcha, xunto a Skylo e Digitanimal, un proxecto piloto pioneiro que axudará a monitorar a gandería extensiva en zonas rurais onde a cobertura móbil terrestre é limitada ou inexistente. A iniciativa, que se desenvolverá na Serra do Xistral (Lugo), un dos principais territorios de gandería de montaña de Galicia e España, permitirá aos gandeiros localizar os seus animais mesmo cando estes se atopen en áreas remotas.

Orange farao grazas á combinación de redes móbiles e conectividade satelital. Esta capacidade "facilitará unha xestión máis eficiente das explotacións, un mellor seguimento da saúde do gando e unha resposta máis áxil ante posibles incidencias", explicou a operadora, engadindo que facer posíbel esta conectividade sen interrupcións, Orange combina a súa rede móbil coa cobertura satelital grazas á infraestrutura NTN *(Non-Terrestrial Networks)* de Skylo, permitindo que a información recollida polos dispositivos no terreo chegue de forma fiábel ás plataformas de xestión e estendendo a cobertura máis aló das limitacións das redes terrestres. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira



AGASOL convoca o **I Certame GOBTEC**

A Ir á procura de solucións de software libre para mellorar a xestión e reserva das instalacións deportivas municipais (canchas, pistas e pavillóns) é o obxectivo do I Certame GOBTEC, unha proposta organizada por AGASOL (Asociación Galega de Software Libre).

Indo ao certame en cuestión, as empresas, persoas emprendedoras e entidades tecnolóxicas radicadas en Galicia puideron presentar as súas propostas ata o 18 de novembro na web de AGASOL, optando a un premio de 6.000 euros e a un forte recoñecemento institucional.

O reto consistía en idear unha solución mediante software libre que non consista unicamente en crear unha app de reservas, senón que permita adaptarse ás diferentes necesidades de cada concello, con configuracións personalizadas e funcionalidades como consultar as instalacións, reservalas en liña, realizar cancelacións e modificacións rápidas, revisar o historial persoal e recibir avisos.

O 3 de decembro terá lugar un acto na Cidade da Cultura (Santiago de Compostela) coa participación das propostas seleccionadas e do xurado do certame, composto por representantes de AGASOL, a Xunta de Galicia/GOBTEC, un concello galego, Startup Galicia e unha persoa experta independente en software libre. ■



O **ITG** e a **Deputación da Coruña** achegan a dixitalización ás pemes da provincia

A Promover a transformación dixital das pequenas e medianas empresas (peme), persoas autónomas e emprendedoras da provincia da Coruña é o obxectivo do centro tecnolóxico ITG, a través da súa OficinaAceleraPyme (OAP), e da Deputación.

Esta iniciativa achegará actividades formativas e asesoramento especializado aos espazos da Rede Provincial de Coworkings da Deputación da Coruña, co fin de facilitar o acceso a solucións tecnolóxicas útiles para cada negocio e contribuír a reducir as barreiras que aínda dificultan a incorporación de ferramentas dixitais, especialmente nos municipios de menor poboación.

A 1ª actuación desta colaboración levarase a cabo o 24 de novembro en LAB-Barbanza (Boiro), co obradoiro gratuíto: *IA que traballa para a túa peme*. Este evento marca o comezo dunha axenda que se irá definindo paseniño xunto cos xestores dos espazos de *coworking*, atendendo ás características de cada contorna, as demandas das súas empresas e as súas necesidades específicas.

A colaboración quere estender as actividades ao conxunto da rede provincial, integrada por 12 espazos: Oleiros, Brión, Ames, A Capela, Moeche, Vedra, A Pobra do Caramiñal, As Pontes, Santiago de Compostela, Boiro, Miño e Porto do Son.

Engadir que esta colaboración non se limitará á organización de xornadas e obradoiros. As empresas vinculadas aos centros tamén poderán acceder a clínicas de asesoramento dixital, que incluirán caracterizacións tecnolóxicas e diagnósticos de madurez dixital. ■

O **Clúster TIC Galicia** colabora no programa ***Que non te líen, ti elixes***

O Clúster TIC Galicia participa unha edición máis no programa *Que non te líen, ti elixes* desenvolvido polas consellerías de Emprego, Comercio e Emigración e de Educación, Ciencia, Universidades e FP da Xunta. O obxectivo desta iniciativa é aumentar a presenza de mulleres en sectores masculinizados como o TIC, contribuíndo a unha sociedade máis xusta e equitativa.

Para isto, un total de 13 mulleres profesionais de nove empresas socias desprazaranse durante o mes de novembro a distintos centros educativos da Coruña, Pontevedra e Lugo para ofrecer charlas didácticas e promover debates entre o alumnado de 3º e 4º da ESO, impulsando "unha elección profesional libre de prexuízos de xénero", segundo informou o Clúster.

Trátase de mulleres referentes de éxito no ámbito das Tecnoloxías da Información, onde a presenza feminina é máis reducida, de forma que poidan servir de exemplo ás novas xeracións: Dulce Mª González (Cinfo), Lucía Martínez (Cinfo), María Xosé Saborido (Dinahosting), Natalia García (R), Yudani Riobó (Quobis), Tamara Cutrín (Teimas), Jessica Penela (Aldaba), Irene González (NTT DATA), Miriam Breijo (NTT DATA), Jennifer Dubra (NTT DATA), Lluvia Mª Montero (Grupo Femxa) e Sandra Ameijeiras (Dos Espacios). ■



A **IA** e os seus impactos sociais centran un ciclo aberto da **UDC**

As dúbidas (moitas) e certezas arredor da intelixencia artificial centran un ciclo de conversas da UDC en clave divulgativa e social (aberto para toda a cidadanía). Trátase do ciclo *LoIA? Que nos están contando. Conversas sobre intelixencia artificial e sociedade*.

Pensadas como actividades abertas á cidadanía, de acceso libre ata completar aforo, as diferentes sesións abordarán cuestións relacionadas coa educación, a información, a igualdade ou a regulación da intelixencia artificial a través de conversas con especialistas de diferentes ámbitos.

A 1ª cita foi o 17 de novembro, baixo o título *LoIA na aula: aprender ou delegar?* Interviñeron Ana Sánchez Bello, decana da Facultade de Ciencias da Educación da UDC e investigadora do grupo GIE e Francisco Bellas Bouza, catedrático da UDC e investigador do Grupo Integrado de Enxeñaría no CITIC.

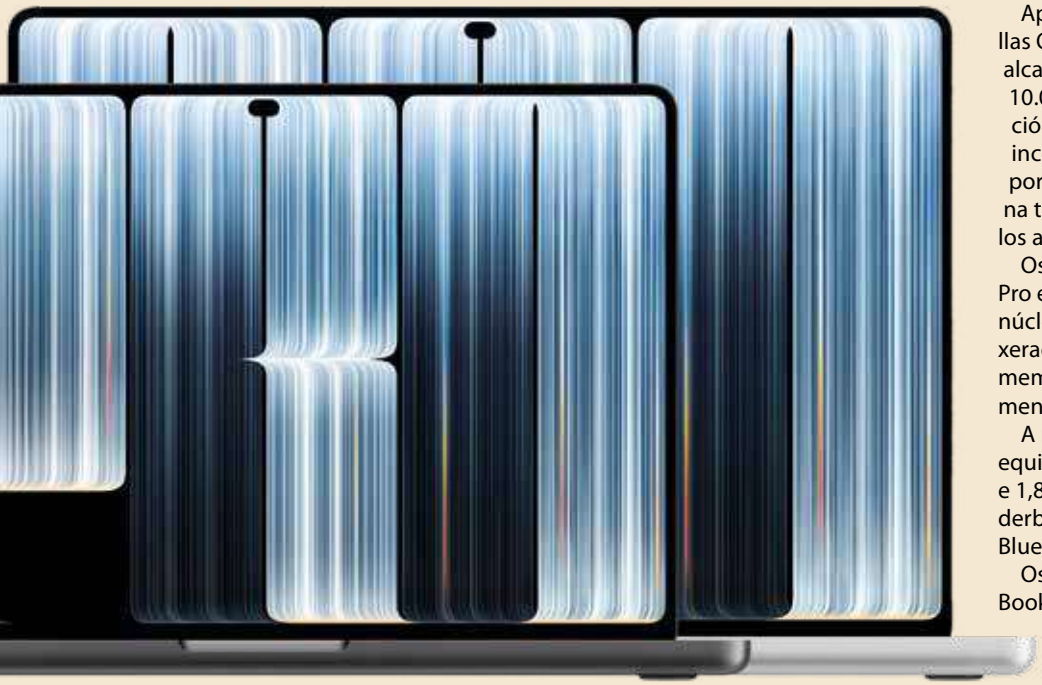
O ciclo continuará o 17 de decembro coa sesión *LoIA na rede: verdade, mentira e algoritmos*, na que participarán o investigador do CITIC Javier Parapar e a profesora e investigadora da Facultade de Ciencias da Comunicación Teresa Piñeiro.

O 14 de xaneiro celebrarase *LoIA e igualdade: reproduce ou combate os nesgos?*, coa participación da investigadora e vicerreitora de Estratexia Dixital da UDC, Laura Castro, que analizará como os sistemas de IA poden reproducir prexuízos e desigualdades xa presentes nos datos.

O ciclo rematará o 18 de febreiro con *LoIA ante a lei: quen decide as regras?*, unha sesión a cargo de Natalia Álvarez, centrada nos desafíos asociados ao desenvolvemento e uso da IA e nos mecanismos que están a impulsar institucións nacionais e internacionais para regulala. ■

TREBELLOS

Os novos MacBook Pro estrean pantalla OLED táctil e recuperan o logotipo iluminado



Apple renovou os MacBook Pro con pantallas OLED en tándem de 14 e 16 polgadas, que alcanzan os 2.000 nits de brillo, un contraste de 10.000.000:1 e unha frecuencia de actualización ProMotion de ata 120 Hz. A nova xeración incorpora por primeira vez controis táctiles nos portátiles Mac e recupera o logotipo iluminado na tapa, unha característica presente en modelos antigos.

Os equipos incorporan os novos chips M5 Pro e M5 Max, con aceleradores neuronais nos núcleos gráficos e trazado de raios de terceira xeración. Poden configurarse con ata 128 GB de memoria unificada e 16 TB de almacenamento, mentres que a autonomía alcanza as 24 horas.

A renovación tamén reduce o peso dos equipos (1,38 quilos no modelo de 14 polgadas e 1,82 no de 16) e incorpora tres portos Thunderbolt 5, HDMI, lector SDXC, MagSafe, Wi-Fi 7 e Bluetooth 6.

Os prezos parten dos 3.349 euros para o MacBook Pro de 14 polgadas con M5 Pro e dos 3.949 euros para o de 16 polgadas. As configuracións con M5 Max comezan en 5.249 e 5.649 euros, respectivamente.

Seagate FireCuda Forge combina SSD e disco duro para acelerar o almacenamento externo

Seagate presentou FireCuda Forge, un sistema de almacenamento externo que combina un disco duro mecánico de gran capacidade cun SSD NVMe para ofrecer maior velocidade de acceso aos ficheiros máis utilizados (ou sexa, un disco híbrido dos que pensabamos que xa pasaran á historia).

É o primeiro dispositivo baseado na plataforma Alkemi, que distribúe automaticamente os datos entre ambas as unidades mediante un sistema de caché que aprende dos hábitos de uso.

FireCuda Forge alcanza velocidades de ata 2.500 MB/s de lectura e 2.000 MB/s de escritura, con conexión USB4. O dispositivo require instalar un SSD NVMe propio e permite actualizar tamén o disco duro integrado para ampliar a capacidade. É compatible con Windows 11 e macOS 26 ou versións posteriores.

Comercialízase en capacidades de 8 e 20 TB, con prezos recomendados de 863,99 e 1.085,99 euros, respectivamente.







Os auriculares do primeiro Walkman volven con conexión USB-C

Sony recupera o deseño dos MDR-3, os auriculares que acompañaron o primeiro Walkman TPS-L2 en 1979, cunha versión actualizada denominada MDR-3R. O novo modelo conserva a estética lixeira e aberta do orixinal, así como as súas características almofadas intercambiables azuis e laranxas, pero incorpora conexión USB-C, micrófono e controis integrados no cable.

Os auriculares prescinden de batería e emparellamento, polo que funcionan mediante conexión directa con dispositivos compatibles con USB Audio Class 1.0. Empregan transdutores de 23 milímetros, como os do modelo histórico, cunha reprodución sonora adaptada ás preferencias actuais.

O mando integrado permite controlar funcións básicas e atender chamadas. A embalaxe e o manual tamén recuperan elementos visuais da primeira xeración, reforzando a homenaxe ao equipamento que popularizou a música portátil.

Os Sony MDR-3R teñen un prezo recomendado de 60 euros.

Asus comercializa en Europa o seu mini PC con Snapdragon X2 Elite

Asus iniciou a comercialización europea do Ascent QN10, un mini ordenador que estrea a plataforma Qualcomm Snapdragon X2 Elite no formato de sobremesa. O equipo integra un procesador de 18 núcleos Oryon, gráficos Adreno X2-90 e unha unidade neuronal Hexagon capaz de alcanzar os 80 TOPS, orientada á execución local de tarefas de intelixencia artificial.

Pode equiparse con ata 32 GB de memoria LPDDR5x e unidades SSD de 512 GB, 1 TB ou 2 TB. A configuración que xa se comercializa en España combina o Snapdragon X2E-88-100 con 32 GB de memoria, 512 GB de almacenamento e Windows 11 Pro.

Inclúe Wi-Fi 7, Bluetooth 6.0, Ethernet de 2,5 Gbps, tres portos USB4, tres USB-A 3.2, HDMI 2.1 e conexión de audio. Permite conectar ata catro monitores 4K simultaneamente.

A unidade neuronal facilita a execución de modelos de intelixencia artificial no propio equipo, sen depender necesariamente de servizos na nube. Tamén ofrece compatibilidade con Copilot+ e acceso a Qualcomm AI Hub para integrar modelos de aprendizaxe automática.



Xiaomi estrea auriculares abertos con suxeición de clip

Xiaomi iniciou a comercialización en España dos Xiaomi Clip, os seus primeiros auriculares abertos cun sistema de suxeición en forma de clip que permite fixalos á orella sen introducir elementos no conduto auditivo. Cada unidade pesa 5,5 gramos e incorpora unha estrutura con memoria de forma para mellorar a adaptación e a estabilidade.

O deseño aberto permite escoitar música sen perder completamente a percepción dos sons exteriores. Tamén incorporan micrófonos con intelixencia artificial para mellorar a claridade das chamadas e protección IP57 fronte ao po e á auga. Teñen unha autonomía de ata 9 horas ampliable ata as 38 horas co estoxo incluído, cun deseño inspirado nun xoieiro.

Os Xiaomi Clip teñen un prezo promocional de lanzamento de 126,99 euros.



ZX Spectrum, ZX Spectrum Next, web

THE GALICIAN JOB

Recupera o espírito do ZX Spectrum



O desenvolvedor Alberto Alonso Ruibal vén de publicar *The Galician Job*, unha aventura narrativa de inspiración *noir* que recupera a estética dos ordenadores de 8 bits para contar unha historia de contrabando na costa galega.

Dispoñible en itch.io, o videoxogo foi desenvolvido para ZX Spectrum 128K e Spectrum Next. A aventura parte dunha oferta para subtraer varios fardos dunha embarcación mercante durante as festas dunha vila costeira e trasladalos ata unha praia da zona occidental da ría. As decisións do xogador condicionan o desenvolvemento das 53 escenas e os diferentes finais. O galego é a lingua orixinal, aínda que tamén está traducido ao castelán e ao inglés.

The Galician Job pode xogarse nos equipos orixinais, mediante emuladores ou directamente desde un navegador web.

Nintendo Switch 2

THE DUSKBLOODS

Adía o seu lanzamento a 2027

FromSoftware anunciou que *The Duskbloods*, o xogo de acción multixogador exclusivo de Nintendo Switch 2, non chegará en 2026 como estaba previsto. O lanzamento trasládase a 2027, aínda sen unha data concreta.

O estudio precisa que necesita máis tempo para axustar as regras de xogo e equilibrar as partidas, co obxectivo de mellorar a combinación de combate directo e estratexias. O traballo adicional chega despois das probas en liña realizadas en agosto.

Desenvolvido por FromSoftware en colaboración con Nintendo, *The Duskbloods* permitirá reunir ata oito xogadores en partidas que combinarán enfrontamentos entre participantes e combates contra inimigos controlados polo xogo. Os usuarios encarnarán os *Duskbloods*, seres con capacidades sobrehumanas que loitan arredor do chamado First Blood.





PS52

GOD OF WAR LAUFEY

Adía 3 meses o seu lanzamento

O xogo *God of War Laufey,* anunciado para o vindeiro mes de febreiro e co proceso de reservas aberto dende o pasado 29 de setembro, non chegará finalmente a tempo, pois Santa Monica Studio vén de comunicar que o lanzamento queda adiado ata o 20 de maio de 2027.

O estudio de Sony considera que a produción que narrará a viaxe de Faye polo Omnitempo non está aínda lista para o público, polo que prefiren dedicarlle uns meses máis para dar os toques finais e levar o título ata o que consideran que será o seu potencial completo.

O xogo protagonizado pola falecida esposa de Kratos (personaxe principal das numerosas entregas de *God of War*) foi toda unha sorpresa cando se anunciou, e semella que é un xeito de ter aos seareiros da franquía entretidos mentres agardan a que se faga realidade a serie televisiva que preparan para Prime Video, e que podería dar un novo pulo á saga de videoxogos.





PC

FRAGA

A mitoloxía galega chega a Steam

O videoxogo independente *Fraga*, desenvolvido por Lorenzo Torres e Matiolas Vizoso, vén de estrear a súa versión 1.0 en Steam cun prezo promocional de 6,79 euros. Esta aventura táctica por quendas, de tipo *roguelite,* inspira o seu universo na mitoloxía e no folclore galegos.

O xogador encarna un peregrino que debe avanzar por un bosque poboado de criaturas e figuras do imaxinario tradicional galego, combinando exploración e combates estratéxicos. A versión definitiva incorpora novas zonas, inimigos e elementos narrativos tras un ano de desenvolvemento.

O lanzamento non supón o final do proxecto: os seus responsables prevén publicar polo menos dúas actualizacións máis, con melloras de rendemento, optimización da interface, corrección de erros e pequenos contidos adicionais. A continuidade da aventura dependerá tamén da resposta dos xogadores e das achegas da comunidade.

Horizontes ampliados

Volve o concurso escolar *Memes polo galego*

A Fundación Carlos Casares abre a 2.ª edición do concurso *Memes polo galego*, dirixido ao alumnado de ESO e Bacharelato de toda Galicia, con ata 300 euros en vales para libros. A convocatoria acompáñase da presentación dun libro dixital cos 60 memes da primeira edición, que se pode descargar xa de balde en fundacioncarloscasares.org.

A iniciativa está encadrada no proxecto *Dende o galego, con humor*, que busca dinamizar o galego entre a mocidade e a xuventude a través do humor e usando a linguaxe e as ferramentas que usan na súa comunicación diaria.

O prazo de participación estará aberto dende este 18 de novembro ata o 15 de decembro de 2026. Haberá tres premios en vales para mercar libros e material escolar en librerías locais: premios de 150, 100 e 50 euros, máis diplomas.

O proxecto é posíbel grazas ao patrocinio da Secretaría Xeral de Lingua da Xunta de Galicia, da Deputación de Pontevedra e da Deputación da Coruña.

A proposta é sinxela: que o alumnado de Secundaria e Bacharelato dea forma a un meme orixinal, en galego e con humor, sobre o que lle pasa coa lingua na clase, na casa, coas amizades, co profesorado, coa historia de Galicia, coa actualidade ou nas redes.

O lema desta edición, *Falar galego ten aura* toma emprestada unha expresión da xerga xuvenil para lembrar que usar a lingua propia tamén dá prestixio. O concurso busca dinamizar o uso do galego entre a mocidade a través do humor e de ferramentas que forman parte da súa comunicación diaria, na liña do humor retranqueiro que caracterizou a obra de Carlos Casares.

Pode participar o alumnado matriculado en ESO ou Bacharelato nun centro de Galicia durante o curso 2026-2027, cun único meme por persoa. As obras envíanse por correo electrónico a info@fundacioncarloscasares.org co asunto "Concurso Escolar de Memes", xunto co título do meme, o nome da persoa participante, o seu centro e un contacto do pai, nai ou titor/a.

Coincidindo coa nova convocatoria, a Fundación presentou o libro dixital *Memes polo galego. 1.ª edición*, que se pode descargar en PDF en fundacioncarloscasares.org e que recolle os 60 memes enviados polo alumnado de toda Galicia no curso 2025-2026. Inclúe as obras gañadoras, as mencións especiais, o resto dos traballos e unha presentación sobre a orixe do concurso e a súa relación co humor de Carlos Casares.

O libro está pensado para ler na pantalla, proxectar na aula ou compartir no grupo da clase, e distribúese entre o alumnado participante, os centros de ensino e as entidades que traballan pola lingua.

Na primeira edición, o xurado concedeu o primeiro premio a Uxía Rodríguez Vidal por *Cantiga de amor;* dous segundos premios, a Bruno Vázquez Pérez por *Cadeira* e a Valeria González Alonso por *Pregunta na clase de galego*; e o terceiro a Iker Alonso Cid por *En Galicia sempre*. Recibiron mención especial Claudia Piñeiro Castillo, Dorian Rafael González Guzmán, Martina Álvarez Camba e León Fabeiro Cabaleiro. ■



In Nomine Rally achega novas aventuras coa axuda da IA

Os estudios de creatividade dixital Celtic Rain, con centro de operacións en Vigo, puxeron a dispor dos seareiros *gamers* un videoxogo gratuíto de carreiras e combates entre vehículos. Trátase de *In Nomine Rally* (innominerally.com), un proxecto impulsado polos ditos estudios vigueses coa axuda da intelixencia artificial que ten a súa orixe nunha "idea sinxela", nas súas palabras: explorar ata que punto as novas ferramentas de IA permiten transformar unha idea creativa nun produto dixital real, funcional e accesíbel para calquera persoa.

O resultado é un xogo de estética punk, protagonizado por personaxes chegados do máis alá que compiten en carreiras disparatadas, con circuítos que inclúen unha copa especial en escenarios inspirados no nadal de Vigo.

In Nomine Rally pode xogarse directamente desde o navegador, sen instalacións, sen rexistro obrigatorio e sen custo para as persoas usuarias.





Melgo Cinema lanza *Camino Kaput*, unha sátira ambientada no Xacobeo

A produtora coruñesa Melgo Cinema lanzou este mes de novembro *Camino Kaput*, o que sería en palabras da firma "o primeiro videoxogo para persoas adultas cun Xacobeo como temática principal". Trátase dunha sátira sobre o turismo masivo, do estilo *Plantas contra Zombies*, no que os usuarios teñen que axudar a Santi, unha interpretación libre do apóstolo Santiago, a se defender das ondas de turistas e peregrinos que invaden zonas de Galicia e do Camiño.

Segundo explican dende Melgo, "a historia aborda de xeito simpático temas de actualidade como a turistificación, o dereito á vivenda, a relación co contorno e a preservación da lingua galega". O xogo estrutúrase nos niveis das catro estacións do ano con localizacións emblemáticas: as termas de Ribadavia, o faro de Fisterra, a praza do Obradoiro e a praia das Catedrais.



O xogo pode descargarse de balde para ordenador e dispositivos móbiles (sistemas operativos iOS e Android) en nove linguas distintas: galego, castelán, catalán -co apoio da Generalitat de Catalunya-, inglés, italiano, francés, alemán, portugués e coreano. A equipa, que estivo ano e medio traballando no seu desenvolvemento, componse de catorce persoas, a meirande parte talento emerxente do Grao de Creación Dixital e Animación de Videoxogos da UDC, do Grao de Tradución da UVigo e dun mestrado de comercialización da UDC. Ademais, as tarefas foron realizadas ao 100% sen empregar ningún tipo de intelixencia artificial xenerativa, apostando pola creatividade humana no sector.

O título vén acompañado dun documental interactivo que poderá visualizarse na web de Melgo Cinema (melgocinema.com/gl) a partir da súa presentación oficial o 25 de novembro ás 10h no auditorio do Museo das Peregrinacións de Santiago de Compostela.

Camino Kaput conta coa colaboración da Xunta de Galicia a través da AGADIC, da Deputación da Coruña e da Generalitat de Catalunya, mentres que o documental interactivo está apoiado polo programa *O Teu Xacobeo* da Xunta de Galicia, ademais da Deputación da Coruña.

Melgo Cinema é unha produtora de cine e videoxogos fundada no 2018, con sede na Coruña. Crea proxectos en diversos formatos e xéneros que abordan realidades do día a día. Entre as súas producións más recentes atópanse *As tres outras vidas de María Santiso* (2024), unha longametraxe en forma de falso documental, e *Ti Primeiro* (2021), unha novela visual romántica en imaxe real lanzada para iOS e Android. ■

"Máis alá do videoxogo, cremos que o proxecto ofrece unha historia interesante sobre o papel da intelixencia artificial nos procesos creativos: como pode multiplicar a capacidade de produción dos equipos pequenos sen substituír as ideas, as decisións e o criterio humano", explican os desenvolvedores Alejandro Castro (programación) e Miguel Areán (infraestrutura), engadindo que o xogo (tematicamente falando) ten o seu xermolo nas series animadas como os Autos Locos ou películas como *Os tolos de CannonBall* ou videoxogos como *Death Rally, Ignition, MiniRacing Online* ou *Mario Kart*.

O resultado, indican, é un videoxogo de carreiras con armas, vista cenital e físicas *arcade,* que nos permite competir contra bots ou con outros xogadores nas modalidades en liña. ■



Culturgal 2026 porá o foco nos videoxogos e os audiovisuais



A XIX edición de Culturgal (cultur.gal) reunirá no Pazo da Cultura de Pontevedra a máis de 800 artistas e creadores en 200 espectáculos e actividades para todas as idades. A Feira das Culturas Galegas celebrarase do 26 ao 29 de novembro. Ademais dos espectáculos, contará con 100 postos; 10 galerías de arte; sete escenarios cunha programación continua; 12 espectáculos para público familiar; seis concertos; 25 actividades literarias, actividades de videoxogos e de audiovisuais

As actividades no auditorio do Pazo da Cultura serán de xoves a domingo, abrindo o xoves co musical A*s Cigarreiras*, un espectáculo total de música, baile e teatro, coa Banda Municipal da Coruña, Cantigas da Terra, e o grupo Santaia (21h).

En audiovisual, Culturgal vai facer en colaboración coa Academia Galega do Audiovisual un maratón de curtas producidas en Galicia durante este ano, e proxectaranse tamén unha boa parte dos traballos documentais producidos en Galicia no 2026.

Haberá un pase restrinxido de Kiro, o documental sobre a artista galega Ana Kiro; a presentación de *Planeta Pampín,* con Pili Pampín, de Voz Audiovisual, e tamén a presentación da nova serie de ficción da TVG, *Clínica Mirando.*

No sector dos videoxogos, Culturgal terá este ano *O barrio dos videoxogos*, no que se agruparán os colectivos do sector e, ademais das actividades para xogar (Recuncho Gamer), celebrarase un encontro sobre as *game jam* que se celebran en Galicia (as *game jam* e o seu papel na comunidade e na creación: unha sesión programada para o domingo 29 de novembro ás 16.00 h no Escenario Música). Haberá debates sobra industria do videoxogo e propostas para pública infantil. ■



Chega dende Melide unha aplicación que pendura capturas de pantalla nun tendal virtual

Alejandro Buján, un enxeñeiro informático natural de Melide, é o responsábel de *Tendedero* (dispoñíbel en Github), unha aplicación de balde e de código aberto para macOS que propón unha xeito diferente de xestionar as capturas de pantalla e outros elementos que se copian no ordenador: deixalos pendurados nun tendal virtual situado na parte superior da pantalla.

A aplicación aproveita a zona superior do escritorio para manter accesíbeis as capturas realizadas co Mac. Cando o usuario achega o punteiro ao centro da barra de menús, o tendal baixa e amosa os elementos que están pendurados nela. Ao afastalo, recóllese de novo e desaparece da vista, permi-

Xuventude Crea 2026 premia tres videoxogos da Coruña, Cuntis e Campo Lameiro

A Xunta premiou na modalidade de creación de videoxogos do Xuventude Crea 2026 os proxectos *Inspector Sommers in: Ourobori an Madness, Depths'Tale e Chroma Tales*, ideados por rapazada da cidade da Coruña e das localidades pontevedresas de Cuntis e Campo Lameiro, respectivamente.

Na final desta categoría, celebrada na Cidade da Cultura, resultou gañador co primeiro premio *Inspector Sommers in: Ourobori an Madness*, do equipo da Coruña formado por David Pazos, Laura Añel Simes, Laura Longueira, Álvaro Villanueva, Lide García, Ismael Otálora e Juan David Carballeira. A proposta baséase nun xogo que





tindo manter o escritorio despexado sen perder o acceso ás imaxes.

O funcionamento baséase en xestos sinxelos. Un clic permite copiar unha captura, mentres que manter premido o botón do rato ábrea en Marcación para engadir anotacións. O dobre clic abre a imaxe en *Vista Previa* e tamén é posible arrastrala directamente a outras aplicacións ou cartafoles. As capturas poden eliminarse individualmente ou seleccionarse varias á vez para realizar operacións conxuntas.

Tendedero tamén permite pendurar gravacións de pantalla, que aparecen cun botón de reprodución e poden recortarse mantendo premido o rato. A aplicación incorpora, ademais, un sistema para xestionar outros contidos do portapapeis, como textos, ligazóns e imaxes. Esta función pódese activar individualmente desde a barra de menús. ■

procura crear unha historia, mecánicas e experiencia innovadoras, a través dun relato ambientado na Guerra Fría con viaxes no tempo e solución de crebacabezas.

Pola súa banda, o videoxogo *Depths'Tale* fíxose co segundo galardón do Xuventude Crea



desta edicións, ideado por Alexandre Gosende, Regina Touceda, Fadi Abdukkader e Aarón Rey, orixinarios do municipio pontevedrés de Cuntis. A súa iniciativa céntrase nas pericias dun pescador solitario que traballa de noite en mar aberto e na que destacan a música, o deseño sonoro e a ambientación visual.

Finalmente, a terceira distinción recaeu no proxecto *Chroma Tales,* ideado por Silvia Fernández, Diego Vilariño, Carolina Nickelle e Sara Teresa Romero, da localidade pontevedresa de Campo Lameiro. Neste proposta preséntase a historia dun mago que repara vidreiras mentres procura a inspiración perdida. O xurado do certame valorou a calma coa que se convida a desfrutar da experiencia deste xogo. ■

A Xunta e Afundación levan a Vigo a aventura dixital *Hábitats. Natureza estendida*



O conselleiro de Cultura, Lingua e Xuventude, José López Campos, e o vicepresidente de Afundación, a Obra Social de Abanca, Santiago Camba Bouzas, presentaron en Vigo os días pasados os detalles da instalación inmersiva e itinerante *Hábitats. Natureza estendida,* que abriu as súas portas na sede de Afundación Vigo (Abanca) o 12 de novembro, achegando á cidadanía unha mirada ampla e innovadora sobre a relevancia da biodiversidade.

López Campos apuntou "a importancia de levar *Hábitats* a outras localidades de Galicia máis alá da súa instalación orixinal na Cidade da Cultura, para que todas as galegas e galegos poidan vivir esta aventura dixital centrada na biodiversidade do planeta".

López Campos destacou o éxito desta experiencia inmersiva, que no ano 2023 esgotou as entradas durante os seus tres primeiros meses no Museo Centro Gaiás. "A boa acollida que tivo na Cidade da Cultura levou a apostar pola súa itinerancia noutras cidades. Tras o seu paso pola Coruña, onde tamén rexistrou unha excelente resposta do público, a exposición suma xa case 20.000 visitantes entre ambas cidades e chega agora a Vigo grazas á colaboración entre Afundación e a Xunta", subliñou.

O vicepresidente de Afundación salientou que neste proxecto a obra social de Abanca identificou de inmediato a presenza dalgunhas das súas liñas estratéxicas, como son a innovación, a sostibilidade e o progreso das persoas e as sociedades a través da cultura: "Cremos firmemente na necesidade de orientar as novas tecnoloxías cara a proxectos que promovan condutas responsables e comprometidas, como *Hábitats.* Esta experiencia incide na importancia de protexer non só os animais, senón tamén os ecosistemas nos que viven, unha mensaxe que xa abordamos noutras propostas de Afundación, como a mostra Emocións en perigo, do recoñecido fotógrafo de natureza Tim Flach".

Hábitats. Natureza estendida combina arte e tecnoloxía ao servizo dun relato para todos os públicos que promove a descuberta e a responsabilidade á hora de relacionarnos co medio ambiente, explicaron dende a Xunta e Abanca, salientando que "poñer as lentes de realidade virtual permite viaxar polos cinco continentes, observar de preto e mesmo tocar animais e plantas como axolotes, leoas, corais, acacias, focas, elefantes e ata unha balea en escala real".

Producida pola Cidade da Cultura e deseñada polos irmáns Noela e Carlos Seijo, fundadores do estudo audiovisual galego Maxina, a experiencia recrea os ecosistemas de nove lugares do planeta empregando elementos de realidade virtual e aumentada. ■



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.

boletín diario



www.codigocero.com

Síguenos en: