REVISTA DE CIENCIA E TECNOLOXÍA DE GALICIA

Código Cero

www.codigocero.com

Nº92 | Ano 2011

Xuventude Galicia Net

12

Algo máis que ordenadores

FUNDAMENTALMENTE INNOVACIÓN
Repaso ás achegas de Imaxdi

SOBROSO PARTY
Aló imos, Pontearéas

RECONTO DE FROITOS
Presente e futuro da Axenda 2014.gal

OVI MAPAS PARA NON PERDERSE
Nokia mellora os seus mapas no móbil

BLU:SENS A TOPE: sorteamos 3 web:tv entre os nosos lectores

sobroso party pontareas

8ª EDICIÓN

15,16,17 ABRIL 2011

www.sobrosoparty.es

PAVILLÓN DOS DEPORTES

XOGOS EN REDE CONFERENCIAS CONCURSOS

CONCELLO DE PONTEAREAS
Deputación Pontevedra
XUNTA DE GALICIA
galiciacalidade
Coca-Cola
EROSKI
Telefónica
novacaixagalicia
MONDARIZ AGUA MINERAL NATURAL
TRANSPORTES AUGUSTO
CB bouzó CONSTRUCCIONES Y PROMOCIONES
MAPFRE
mp
expert
BOINSCON S.L.
postmobel cocinas
PC actual
GLOBALTEA INFORMATICA • TELEFONIA
Código Cero
Microgal
SANPOT
IC Informática Condado www.informaticacondado.com
belypa CONSTRUCCIONES, S.L.
Repoblar Vivas onde vivas, sempre conectados
Iberbanda
tngo INTERNET
s0_ SECTOR ZERO SERVICIOS INFORMATICOS
APP informática .com
www.gali-son.es SONIDO E ILUMINACIÓN GALI-SON

Equipo

DIRECTOR_
Xosé Mª Fernández Pazos_director@codigocero.com
SUBDIRECTORES_
Carlos Ballesteros_subdirector@codigocero.com_
Marcus Fernández_webmaster@codigocero.com
REDACTOR XEFE_
Fernando Sarasqueta_redaccion@codigocero.com
FOTOGRAFÍA_
Adolfo Enríquez Calo • Joferpa
REDACCIÓN_
Manolo Gago (Opinión)
Raquel Noya (Reportaxes)
Moncho Paz (Opinión)
Modesto Pena (Redes)
Sevi Martínez (Xogos)
Diego Rosales (Linux)
SUPERVISIÓN_LINGÜÍSTICA_
María Xesús Vázquez
DESEÑO_GRÁFICO_e_maquetación_
Grupo Código Cero Comunicación
Raquel Noya _ publicidade@codigocero.com
Óscar Louzán_publicidade@codigocero.com
IMPRIME_
Tórculo Artes Gráficas, S.A.
Tel.: 902 905 024 - torculo@torculo.com
EDITA_
Grupo Código Cero Comunicación S.L.
Conxo de Arriba nº 49, 1º C
15706 Santiago de Compostela
Tel.-fax: 981 530 268
http://www.codigocero.com
redaccion@codigocero.com
Número 92
Publicación periódica. Prezo 2€
Depósito Legal: C-2301/01
I.S.S.N. (Edición impresa): 1579-7546
I.S.S.N. (Edición dixital): 1579-7554

O Grupo Código Cero S. L. reserva para si mesmo tódolos dereitos como autor colectivo desta publicación ao abeiro dos artigos 8 e 32.1 da Lei de Propiedade Intelectual. Quedan expresamente prohibidas a reprodución, distribución e máis a comunicación pública da totalidade ou parte dos contidos desta publicación con fins comerciais, en calquera soporte ou por calquera medio técnico sen autorización da editorial.

Neste número...

Díío ben claro a organización de Xuventude Galicia Net: xa hai tempo que XGN deixou de ser unha festa con conexión ultra rápida á Rede. De non ser así, resistirá doce anos de continuas edicións? Quen máis quen menos, ten Internet hoxe ben a man, sexa o propio ou ben o do veciño. Polo tanto, por que sería preciso pasar tres xornadas de Rede e máis Rede sen pausa se iso precisamente xa o ten unha boa parte da nosa mocidade no seu día a día? Como di a organización de XGN, será que hai algo máis. Ese "algo máis" é o que tratamos de reflectir, sen ir máis lonxe, no número 92 da revista Código Cero, onde incluímos cinco páxinas sobre a celebración galega da xuventude en liña, que comeza o venres 15 e remata o domingo 17, e no medio unha chea de actividades formativas e de lecer tecnolóxico sobre a Sociedade da Información, o software libre, os móbiles, a programación, a creatividade dixital e os métodos máis eficaces e económicos para facer robótica no galpón da nosa casa. Asemade, e para quen pense que só Xuventude Galicia Net está encamiñada a sobrevivir do panorama de partys lan galegas, damos conta nas páxinas interiores doutra xuntanza de gran pegada, aínda que máis miúda: a Sobroso Party de Ponteareas, a celebrar de xeito simultáneo a XGN. Alguén pide máis?

O humor de Henrique Neira

SUMARIO 92

NOVAS

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

REPORTAXES

6 Todo sobre a Sobroso Party, en Ponteareas a partir do 15 de abril
7 Formación para os axentes da Rede CeMIT
8 A Xunta fai reconto do acadado pola Axenda Dixital 2014.gal
10 A galega Ayco pon a súa tecnoloxía ao servizo de Vodafone
11 Blu:sens renova directiva e achega novos obxectivos
12 A firma galega Imaxdi fai un completo repaso polos seus proxectos innovadores
14 Avanzamos os obxectivos e liñas xerais do encontro B-Web
20 Informamos dos nomeados aos Premios Mateo que máis nos collen de preto
21 Infouniminho: unha web para unir Galicia e o Norte de Portugal
22 Trasno explícalle aos nosos lectores o porqué da súa aposta firme polo software libre
23 Ineo repasa polo miúdo as achegas das súas empresas no eido do fogar dixital
24 Botámoslle un ollo ao máis salientable da innovación galega recente
26 Facemos reconto do bo estado de saúde da nosa cultura nas redes
27 Participamos con Nokia na presentación de Ovi Mapas na Coruña

ESPECIAL XGN

15 Quece motores a edición 12 da festa galega para a mocidade en liña
16 Damos conta dos principais eixes temáticos da xuntanza compostelá
18 Entrevistamos a Ovidio Rodeiro, director xeral de Xuventude e Voluntariado

GADGETS

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

XOGOS

29 Repasamos o máis salientábel da tempada en materia de consolas e videoxogos

Preséntase o Libro da Administración Electrónica da Xunta de Galicia

O conselleiro de Presidencia, Administracións Públicas e Xustiza, Alfonso Rueda, presentou esta mañá o Libro da Administración Electrónica da Xunta de Galicia, acompañado pola secretaria xeral de Modernización e Innovación Tecnolóxica, Mar Pereira, e o presidente o Colexio de Enxeñeiros en Informática de Galicia (CPEIG), Fernando Suárez Lorenzo, quen coordinou a publicación dirixida por Rafael A. Millán Calenti, profesor de Dereito Mercantil na USC e letrado da Xunta de Galicia.

Na obra participan un gran abano de profesionais da Administración autonómica e local que realizan achegas de carácter xurídico, técnico e organizativo sobre o Decreto 198/2010, do 2 de decembro, polo que se regula o desenvolvemento da Administración electrónica na Xunta de Galicia e nos seus organismos dependentes. A publicación enmárcase no convenio de colaboración subscrito entre o CPEIG e a Secretaría Xeral de Modernización e Innovación Tecnolóxica.

Trátase dunha obra de carácter ilustrativo, cun enfoque didáctico e eminentemente práctica. As anotacións e comentarios ao decreto perseguen o obxectivo de aclarar conceptos, termos e expresións ao uso cando se trata de aplicar a informática aos procedementos administrativos. O libro é unha ferramenta axeitada e complementaria para o apoio á implantación real da Administración electrónica na nosa Comunidade.

A Universidade de Vigo premia cun iPad as mellores Ideas con valor

Co obxectivo de difundir no eido universitario *"os valores e aptitudes propios da cultura emprendedora e a creación empresarial"*, a Cátedra Bancaja da Universidade de Vigo, vén de por en marcha o Programa Ideas Emprendedoras con Valor, un programa formativo que, entre outras cousas, inclúe un obradoiro e un concurso ao proxecto máis innovador.

A directora da Cátedra, Ana Gueimonde, explica que o programa vai dirixido tanto ao estudantado como á comunidade investigadora e aos novos titulados, *"para que poñan en común as súas ideas innovadoras e traballen con vistas a convertelas en proxectos innovadores e empresariables"*.

A principal vantaxe deste proxecto, que fai que destaque por enriba doutras accións similares en prol da innovación, radica en proporcionar toda a formación e coñecementos necesarios para que os estudantes convertan as súas ideas en negocios, ao tempo que coñecen os sectores produtivos nos cales se poden implantar os devanditos proxectos.

O curso, que é de balde, comprende tres sesións de sete horas cada unha e desenvolverase nos tres campus da Universidade de Vigo, para grupos de entre 15 e 20 persoas.

A maiores, o programa inclúe a celebración do concurso Ideas con valor; un galardón co que a organización recoñecerá o mellor proxecto presentado, o cal será valorado en función do seu grao de innovación, viabilidade técnica e comercial e calidade de presentación.

Ana Gueimonde, directora da Cátedra

Malia que non é necesario ter asistido ás xornadas formativas para presentarse ao concurso, este factor tamén será tido en conta á hora de valorar os proxectos.

O premio ao mellor proxecto innovador consiste nun iPad, o tablet de Apple que destaca precisamente polo seu gran potencial e polo alto grao de innovación.

O prazo de preinscrición para participar nestas xornadas está aberto dende comezos desta semana porén alongarase ata o día 20 de abril; mentres que o de matrícula abrirase entre o 11 e o 20 do mesmo mes.

Novo recoñecemento internacional para Dinahosting

A empresa galega de dominios Dinahosting, habitual xa en Código Cero pola súa continua actividade innovadora en torno aos servizos de hosting web, vén de ver recompensados os seus esforzos a prol da I+D+i no seu sector, co recoñecemento internacional da auditora británica Netcraft, unha das máis prestixiosas do mundo para servizos de Internet.

Netcraft basea os seus estudos públicos nunha medición intensiva ao redor das empresas provedoras de hosting. Para isto primeiro realiza unha análise de rendemento en intervalos de 15 minutos dende diferentes puntos ao longo do planeta. A continuación fai unha media de diferentes medicións, para determinar de maneira fiable a confiabilidade de cada plataforma.

Deste xeito, e segundo veñen de confirmar, Dinahosting *"dou unha media do 0,011 por cento, tres veces inferior á segunda clasificada, a británica Virtual Internet e á terceira, a canadense iWeb"*.

Dende a entidade compostelá aseguran que *"a outra empresa española auditada, a madrileña Acens, figura no posto 32"*, substancialmente por enriba da galega.

Carlos Suárez, o director técnico de Dinahosting, ve recoñecida a súa estratexia de *"autoesixencia"* no desenvolvemento da súa infraestrutura técnica e de implementación de solucións tecnolóxicas, "baseadas", segundo afirma, *"nun I+D+i in-house, en termos de confiabilidade, estabilidade e seguridade"*.

Paralelamente, segundo afirman dende a entidade, Dinahosting tamén foi recoñecida polo portal estadounidense webhosting.info, dedicado á monitorización e análise pública do mercado de servizos web que certificou esta mesma semana *"a escalada de Dinahosting á terceira posición do ranking español de provedores de aloxamento"*.

A empresa galega asegura "superar así a Telefónica" e *"fortalecer a súa posición e tendencia no mercado de dominios e hosting español, sendo a primeira con capital 100% nacional e independente de grupos de investimento"*.

Santiago e Vigo acollerán dous seminarios sobre o potencial das redes sociais en materia de promoción

Socialmedia Network, entidade centrada en solucións sociais (2.0) para as empresas, informará polo miúdo en Santiago e Vigo das últimas novidades de promoción e comunicación corporativa no eido das redes participativas. As citas, con capacidade cada unha para uns 15 profesionais, serán o 20 de maio na primeira cidade e o 10 de xuño na segunda.

Socialmedia Network, colectivo galego de expertos nas funcionalidades e perspectivas da nova Internet, basea estas e outras actividades programadas nunha necesidade de primeira orde para as nosas empresas: a de ser visibles a través da Rede. A xuízo desta plataforma, este proceso a día de hoxe pasa de xeito inevitable pola socialización dixital.

Os seminarios en cuestión irán dirixidos pois a aquelas persoas que a nivel persoal ou profesional queiran acadar visibilidade na Internet, máis polo miúdo nas redes sociais 2.0. Para isto, amosaráselles en detalle o novo contorno da Internet participativa e as ferramentas que ofrece. Asemade, avaliarase a marca persoal que atesoura cada unha e expoñeranse perante os asistentes estratexias de promoción social orientadas a conseguir vender mellor a propia marca. Outro dos temas a tratar nestes seminarios será a xestión da reputación en liña e a monotorización da marca 2.0. Dito doutro xeito: exporanse medios para facer un diagnóstico do que se pode dicir de nós na Rede, poñendo en xogo recursos para acadar unha pegada positiva. O seminario impártese a grupos reducidos de 15 persoas, cunha duración de 5 horas, en horario (en ámbolos dous casos) de 16.00 a 21.00 horas. A través da web da plataforma (www.rrhhsocialmedia.com) ofrécense os recursos precisos para formalizar a inscrición.

GRADIANT inicia unha xira tecnolóxica polos centros galegos de educación especial

Os técnicos e monitores do Centro Tecnolóxico de Telecomunicacións de Galicia, GRADIANT, comezaron co mes de abril as súas visitas a centros de educación de Galicia, arrincando no de Monforte de Lemos, para amosar aos seus alumnos diferentes tecnoloxías que poderán serlles de grande utilidade a través de xogos.

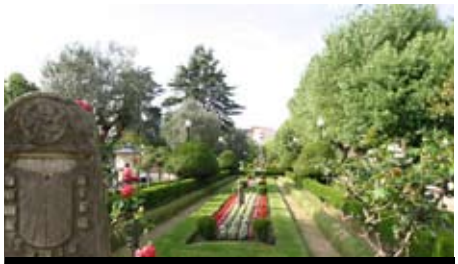
As actividades que desenvolveron os 8 técnicos de GRADIANT, acompañados por monitores especializados, tiveron moi boa acollida por parte de alumnos e profesores, e incluso visitaron o fogar dun alumnos en réxime de atención domiciliaria (debido a unha grave incapacidade física), de xeito que o rapaz puido gozar dun xogo baseado en tecnoloxía BCI (Brain Computer Interface) que funciona a través de sinais eléctricos producidos pola actividade cerebral.

Entre as tecnoloxías que puideron probar os cativos está unha aplicación desenvolvida por GRADIANT que emprega son binaural, de xeito que os alumnos teñen que sinalar o ángulo no que chega un son (e que serve para detectar problemas auditivos); o mencionado xogo MindFlex baseado en tecnoloxía BCI; a aplicación Camera Mouse,

que permite manexar o punteiro do rato no ordenador coa cabeza do usuario (tomando, por exemplo, o nariz como referencia); unha sinxela aplicación de realidade aumentada que converte a cara do usuario captada cunha webcam nun animal (imitando os xestos da persoa coma se fose un espello); e incluso as tecnoloxías de detección de movementos das consolas de videoxogos actuais. Todo un exemplo de cómo a tecnoloxía pode contribuír á integración de persoas con eivas físicas en labores cotiás, que dun xeito divertido poden introducirse na sociedade.

Cee e Redondela estrean cadansúa iniciativa de acceso Wi-Fi para a veciñanza

Dende o blog La Vida Wi-Fi continúan a facer interesantes seguimentos sobre o medre da tecnoloxía de acceso sen fíos a Internet, proceso de análise do que unha vez máis saímos relativamente ben parados. Sen ir máis lonxe, a comezos de abril puidemos saber da incorporación á cada vez máis completa listaxe de localidades Wi-Fi de dous proxectos galegos para levar esta tecnoloxía ao noso rural. O seu obxectivo: favorecer a calidade de vida e as oportunidade de formación e desenvolvemento lonxe das cidades e pórlle freo ao despoboamento das aldeas e vilas miúdas. En primeiro lugar, falamos dun proxecto para levar Wi-Fi de balde ás aldeas de Cee. O devandito concello da Costa da Morte, informa o blog, xa ten operativa a nova rede de acceso á Rede a través de banda larga sen fíos, implantada con fondos estatais.



A Alameda de Redondela, vista na web de Berenguela, o xornal en liña para viaxeiros

"Dende o pasado domingo o sistema xa está operativo e aberto a tódolos veciños da parroquias da contorna que queiran acceder a el", engádese. A intención do Concello é manter o servizo, polo de agora, en formato de balde e aberto. Con todo, unha vez que remate o período de proba é ben probable que o sistema pase a ser de pago, aínda que se fará un esforzo por garantir prezos accesibles. As persoas que queiran tirar partido destas infraestruturas deberán achegarse á oficina do técnico de emprego, onde se lles fará chegar unha clave para poder iniciar as sesións en liña.

A maiores disto e de xeito paralelo, o Concello de Redondela tamén vén de dar importantes pasos cara a unha universalización da Sociedade do Coñecemento no seu contorno e pola vía da tecnoloxía sen fíos. O Wi-Fi municipal de Redondela achégalles aos veciños, de xeito gratuíto, Internet sen fíos nas zonas verdes da vila e máis nos centros culturais das parroquias que integran o concello.

A posta en marcha deste servizo, que se insire no proxecto Marisma (unha iniciativa local para a recuperación do medio ambiente deste termo municipal pontevedrés), subministra conexión a través de radioligazóns WiMAX dispostos na Alameda, A Marisma, o paseo do río Pexegueiro e a praza da rúa Alfonso XII. A velocidade é de 256 kb de baixada.

300 seareiros da informática baixo un mesmo teito

O encontro para a mocidade en liña de Pontearéas abre as súas portas o vindeiro 15 de abril

Xa vai quedando pouco para a Sobrosoparty, encontro informático para a mocidade que este ano coincide con Xuventude Galicia Net (de semellantes características, aínda que máis ambicioso en canto a número de participantes se refire) e que xa ten dende hai semanas a páxina web, www.sobrosoparty.es, a pleno rendemento. A Sobrosoparty, para quen non o saiba, celébrase en Pontearéas entre os días 15 e 17 de abril, e vén da man do propio Concello, que conta para esta celebración co apoio da Deputación de Pontevedra, a Xunta e o selo Galicia Calidade. A xuntanza en liña, que se desenvolve no Pavillón municipal de Pontearéas, é xa un clásico dentro da nosa terra. De feito, vai xa pola súa oitava edición, cousa que non salienta dende o punto de vista dos encontros multitudinarios en xeral, pero si que ten importancia si temos en conta o moito que se renovan os formatos, as canles e os contidos ao abeiro das cousas que acontecen na sociedade dixital. Polo que atinxe ás previsións de participantes, o Concello agarda dar acubillo a unha cifra semellante á acadada en edicións previas: arredor de 300 persoas.

A Sobrosoparty, amais de acceso de alta velocidade á Internet, pon a disposición da mocidade galega un abano variado de actividades de lecer, de divulgación tecnolóxica e de intercambio de coñecemento. Dentro deste feixe de cousas a ter en conta, cómpre salientar os relatorios, os concursos e os torneos de videoxogos (Counter Strike Source, Age of Empires II, Call of Duty, Guitar Hero) que se están a preparar no programa.

As bases para participar en cada unha das competicicións atópanse en Sobrosoparty.es, e para inscribirse, as persoas interesadas deberán enviar un correo electrónico a xogos@sobrosoparty.es co seu nick e coa relación de xogos nos que quere competir. Por certo que, tal e como vimos de comprobar visitando a web en cuestión, as listaxes de persoas inscritas actualízanse cada pouco, cousa útil para saber se fixemos ben as cousas á hora de darnos de alta, ou se hai praza dispoñible.

Asemade, dende Sobrosoparty fixeron públicos recentemente os certames que van ter lugar este ano e nos que poderá participar calquera persoa interesada; trátase dun de fotografía dixital (tema libre, esixíndose imaxes sen retocar e inéditas, aberto a tódolos participantes da xuntanza), dun para o deseño do logo e doutro de fotocomposición, que debe ter contido relacionado coa party. Para concorrer neste último, requírese que se trate dun deseño propio.

No tocante aos obradoiros, a organización vén de confirmar a celebración do curso Introdución os Cartalumes, impartido por un estudante da Universidade de Vigo e tamén un de Creación de Videoxogos, impartido por unha importante empresa galega do sector que os responsables do evento aínda non revelaron. Asemade, tamén está previsto o desenvolvemento dunha actividade de programación para o sistema operativo para teléfonos móbiles Android, impartida por Alberto Ruibal, fundador de mobialia.com e responsable da creación e posta en marcha de diversos aplicativos para o dito software.

Ensinar aos que ensinan

28 axentes das aulas CeMIT comezan a súa formación

A aula CeMIT do Centro Multimedia de Galicia, dependente da Secretaría Xeral de Medios, acolleu a comezos de abril a posta en marcha dunha actividade presencial-dixital de formación tecnolóxica para os axentes TIC que xestionarán as actividades das aulas CeMIT de 28 concellos.

Proximamente, celebrarase a segunda edición desta xornada ata completar a formación dos 53 axentes TIC da Rede Centros de Modernización e Inclusión Tecnolóxica.

O curso que arrincou a comezos de abril inclúe dúas xornadas presenciais e 150 horas de teleformación. Na primeira xornada presencial os axentes de divulgación das novas ferramentas dixitais coñecerán en profundidade a Rede CeMIT, os seus obxectivos dentro da estratexia de 2014.gal Axenda Dixital de Galicia, a carta de servizos e o Plan de Formación dispoñible para a cidadanía, os profesionais e as empresas.

Ademais, os axentes recibirán información detallada sobre o procedemento de xestión das aulas e das ferramentas das que disporán para o desenvolvemento do seu traballo diario. Finalmente, e se lles explicará o funcionamento da plataforma de formación na que accederán aos 6 módulos de curso de formación en liña.

A finalidade deste curso é formar ás persoas encargadas de xestionar os centros para a Modernización e a Inclusión Tecnolóxica co obxectivo de potenciar os seus coñecementos e dotalos dos recursos necesarios para atender ás necesidades dos usuarios da rede.

Nesta primeira xornada estanse a formar os axentes da aulas CeMIT dos concellos de Arzúa, Betanzos, Boiro, Cerceda, Mugardos, Sada, San Sadurniño, Vilasantar, Burela, Carballedo, Guitiriz, O Vicedo, Sarria, A Bola, Boborás, Castrelo de Miño, Leiro, Manzaneda, Ribadavia, Sarreaus, Viana do Bolo, Vilar de Santos, Xinzo, A Guarda, Cuntis, Campo Lameiro, Porriño e Ponteareas.

A Rede CeMIT, que iniciou a súa andaina este ano integrando a Rede de Telecentros e a Rede de Dinamización nun único tecido, ten como obxectivo *"promover o emprego das novas tecnoloxías entre a poboación, con especial atención aos colectivos máis afectados pola fenda dixital, fomentar a formación dixital entre os profesionais galegos e mostrar á pemes e micropemes as vantaxes da Sociedade da Información".*

Apertura oficial da aula do concello de Fisterra

Arestora son 89 concellos adheridos que ofrecen 94 aulas de acceso público ás novas tecnoloxías do coñecemento para cumprir os obxectivos da Rede CeMIT, dos cales 53 asinaron o protocolo de adhesión que lles posibilita a contratación dun axente TIC que impulsará as actividades no centro definidas no Plan de Formación 2011.

Bos agoiros para as TIC no eido sociosanitario

A Xunta presentou recentemente un catálogo da innovación galega en materia de sanidade e/ou de actividades dirixidas a mellorar a calidade de vida das persoas dependentes, con diversidades funcionais ou, por calquera circunstancia, en risco de exclusión social. O catálogo, chamado Mapa de Capacidades Tecnolóxicas de Galicia no Ámbito Sociosanitario, vén da man da Secretaría Xeral de Modernización, quen subliñou na súa estrea que estamos perante o primeiro recurso destas características elaborado en todo o ámbito estatal. Os seus usos, sinala a Xunta, son múltiples e variados, pero para salientar algúns dos máis inmediatos diremos que é un diagnóstico da nosa capacidade tecnolóxica. En consecuencia, valeralle ao Goberno galego para "orientar de maneira axeitada as políticas públicas de pulo ao sector". En total, rexístranse 162 proxectos desenvolvidos por grupos de investigación, centros tecnolóxicos e empresas ao longo dunha década.

A maior parte dos proxectos, máis dun terzo, insírense no eido das solucións ligadas á historia clínica electrónica ou ao deseño de sistemas de información para a xestión sanitaria. Con todo, tamén hai unha importante presenza de proxectos de consulta, atención e diagnóstico a distancia (telemediciña, teleasistecia e telemonitorización de pacientes).

Entre as conclusións que se tiran deste labor de reconto, inclúese a seguinte: temos potencial de abondo para impulsar grandes iniciativas que melloren a calidade dos servizos sanitarios e faciliten a súa substentabilidade.

O mapa foi presentado pola secretaria xeral de Modernización e Innovación Tecnolóxica, Mar Pereira, o director xeral de I+D+i, Ricardo Capilla e o director xeral de Innovación e Xestión da Saúde Pública, Manuel Varela. Xuntos coincidiron en que o aliñamento dos plans estratéxicos que lidera cada un dos departamentos que representan (Axenda Dixital de Galicia, o I2C, e a Estratexia do Sergas) redundará nun importante pulo á calidade dos servizos públicos a través do desenvolvemento tecnolóxico. Haberá tres eixes de actuación.

- Deseño das tecnoloxías precisas para o futuro definindo a demanda tecnolóxica de xeito anticipado.
- Orientación das políticas de financiamento da Xunta cara as necesidades de futuro "apoiando aos diferentes axentes na captación de investimento externo".
- Posta en marcha de accións dirixidas a levar a investigación ao mercado.

Axenda Dixital 2014.gal, polo miúdo

A Xunta fai balance do acadado en materia de extensión recente da banda larga e anuncia novos investimentos

A primeira xuntanza semanal do Consello da Xunta celebrada en abril saldouse entre outras cousas coa autorización para investir 196 millóns de euros en 2011 co obxectivo de que a cobertura da banda larga en Galicia pase do 70% que había en 2009 ao 83,6% da poboación continuando coa aplicación da Axenda Dixital 2014.gal. Foi o propio presidente da xunta, Alberto Núñez Feijoo, quen fixo públicos estes datos perante a cidadanía, uns datos que na súa opinión confirman "a clara aposta do Goberno galego" polo afianzamento das novas tecnoloxías da información no noso país, e todo isto, dixo, nun panorama de restricións orzamentarias que afecta a un bo número de sectores. Ao seu xuízo, está fóra de toda dubida que as TIC son "*prioritarias para preparar unha Galicia máis competitiva desde o punto de vista económico e social*".

Feijoo salientou ademais que xa en 2010 o Goberno galego conseguiu reducir nun terzo a poboación sen cobertura de Internet cun investimento de 255 millóns de euros *"o que supón un salto exponencial en tal só dous anos"*, facendo fincapé en que *"Europa ten máis cobertura que nós pero estamos intentando converxer con Europa e con España a unha velocidade dúas veces superior"*.

O presidente galego salientou na súa intervención outros resultados da aplicación da Axenda Dixital no ano 2010. No que respecta ás zonas rurais e urbanas, explicou que a diferenza media de dispoñibilidade de banda larga entre as provincias do interior e do eixo atlántico "*pasou do 20% ao 10% en 2010 e a nosa pretensión é que sexa do 7% en 2011*". Incrementouse, informou a maiores, un 35% a poboación con acceso a banda larga nos núcleos de poboación de menos de 100 habitantes e nun 23% nos núcleos de poboación de 100 a 1000 habitantes.

Tamén explicou que a nova política de centralización na compra de infraestrutura tecnolóxica e software permitiu aforrar un promedio do 37% e reducir preto de 4.500 o número de licenzas ofimáticas grazas ao uso do software libre. Feijoo fixo alusión ao Centro de Proceso de Datos na Cidade da Cultura, salientando que este complexo de innovación vai achegar un aforro en alugueiros e de consumo de enerxía de 3 millóns de euros ao ano, *"cos que se financiará a totalidade da obra"*.

Ao abeiro do balance da Axenda Dixital 2014.gal presentado durante o Consello da Xunta, salientouse que a receita electrónica, que é a aplicación dos preceptos e vantaxes da eAdministración ao eido da comunicación médico-paciente, achegou en 2010 a redución de 1,5 millóns de consultas para a renova-

ción das receitas nos centros de saúde (polo tanto, un descenso interanual do 30%). Esta mellora, informouse, débese á posta en marcha dun proceso xeral de informatización de centros de saúde, que arestora son 443, o que representa o 92% do total. Para Núñez Feijoo, é importante salientar que o 98% dos cidadáns galegos teñen acceso, a través da súa tarxeta sanitaria, á e-receita.

Asemade, tamén houbo balance de logros acadados no eido educativo, onde como todos sabemos se puxo en marcha un plan para acadar a dixitalización dos nosos colexios, o Proxecto ABALAR, que posibilitou, en palabras do presidente, a dixitalización de 682 aulas de 300 centros educativos de 5º de Primaria e 1º de Educación Secundaria. Deste xeito e segundo se extrae dos informes presentados pola Xunta, hai a día de hoxe 14.500 alumnos galegos con acceso a un portátil para o desenvolvemento da súa actividade formativa.

Outro dos ámbitos que foron obxecto do diagnóstico TIC foi o da Xustiza, que tamén estivo no punto de mira da Axenda Dixital coa aposta en marcha de iniciativas como o Plan Senda 2014 (co fin de favorecer a súa adaptación aos novos tempos electrónicos) e facilitándose o camiño cara ao expediente xudicial dixital coa implantación do sistema Lexnet, que entre outras cousas posibilita a presentación temática segura de escritos, demandas e notificacións entre os órganos xudiciais e os diferentes axentes que participan nunha tramitación xudicial.

Polo que atinxe á Administración Electrónica en si mesma, en termos xerais, a Xunta fixo saber que "*avanza a bo ritmo*", destacando en boa medida *"a posta en marcha do sistema de facturación electrónica que permitiu centralizar e mellorar o control sobre as súas facturas e máis axilizar os pagamentos pendentes".* Nun comezo, cómpre sinalar que os obxectivos marcados foron os de realizar os pagos de facturas pendentes nun máximo de 45 días, pero co paso do tempo chegouse a unha situación axeitada para facelos en menos de un mes, ficando a media arestora en 28,85 días. Segundo fixo saber a xunta, agárdase que para 2011 as facturas electrónicas que tramita a Xunta cheguen á metade de todo o tramitado.

Xa nun ámbito máis social, o Goberno galego tamén fixo repaso das actuacións en alfabetización dixital levadas a cabo das 94 aulas da Rede CeMIT, que recolle unha oferta de máis de 1.000 cursos de balde impartidos en 89 concellos. Aínda que este tipo de iniciativa van dirixidas para a poboación en xeral, puntualizou a Xunta, *"resulta de especial interese para profesionais, pequenas e medianas empresas e traballadores das administracións públicas".* Por certo que, tal e como indicamos nestas páxinas, a Rede CeMIT está de máis actualidade ca nunca, ao terse comezado o proceso de formación dun bo número de coordinadoras e coordinadores dos devanditos centros integrantes.

O Goberno galego tamén fixo repaso do acadado a nivel galego no eido da economía do coñecemento, achegando preto de 37 millóns de euros durante 2010 a través de diferentes programas de axudas. Amais de todo isto, fíxose fincapé na posta en marcha do desenvolvemento e apertura inminente do Centro Demostrador TIC, que entrará en funcionamento en Compostela no segundo semestre do presente ano e que se dirixe a contribuír á introdución das novas tecnoloxías nos procesos de negocio de autónomos e pequenas e medianas empresas.

1,2 millóns de euros para promover a produción de contidos educativos dixitais

No marco do programa de axudas para o desenvolvemento da Sociedade da Información, a Secretaría Xeral de Modernización e Innovación Tecnolóxica destina este ano 1,2 millóns de euros a subvencionar a produción e publicación de materiais educativos por parte de empresas e á convocatoria dun premios para profesores que desenvolvan novos materiais docentes.

O obxectivo destas axudas, que se convocan por primeira vez, é potenciar nas empresas a produción e publicación de materiais educativos e de fomentar o uso das tecnoloxías da información e da comunicación no ensino mediante o desenvolvemento de novos contidos educativos por parte do profesorado.

As presentes actuacións enmárcanse na estratexia do Proxecto ABALAR, que están a desenvolver a Consellería de Educación e Ordenación Universitaria e Secretaría Xeral de Modernización e Innovación Tecnolóxica. Esta iniciativa, que xa chegou a 14.500 alumnos e 300 centros no presente curso, ten como obxectivo a integración das TIC na práctica educativa, transformando dos centros de ensino tradicionais en centros de ensino dixitais.

No caso das subvencións ás empresas, estas deberán presentar contidos educativos correspondentes a dúas materias dun curso académico completo, estruturados en secuencias didácticas dixitais estruturadas cunha introdución, exploración, exercicios e avaliación accesibles polos usuarios por medios electrónicos e interactivos co usuario.

Ademais estes contidos deberán contemplar o desenvolvemento curricular de, cando menos, dúas materias completas dun curso académico.

Os profesores galegos poderán optar este ano a uns premios sobre o desenvolvemento e novos contidos educativos con entidade dixital. Estes contidos, accesibles mediante medios electrónicos e interactivos, referiranse a 10 modalidades para as que se establece un primeiro premio de 4.500 €, un segundo premio de 3.500 euros, un terceiro premio de 3.000 € e nove cuartos premios de 1.000 euros.

▲ Acto de posta en marcha do portal Espazoabalar, no IES de Fontiñas en Santiago.

Partes de incidencia ao momento

A galega Ayco achega a súa tecnoloxía na dixitalización do servizo técnico de Vodafone

Ayco (www.ayco.net), empresa galega especializada no desenvolvemento de aplicacións tecnolóxicas, foi elixida pola multinacional Vodafone para levar a bo termo o proceso de mobilización da súa rede de centros de instalación en España. Isto significa entre outras cousas que a operadora está a botar man de tecnoloxía galega para dar corpo ao dito proxecto, máis polo miúdo da tecnoloxía BlackPen da devandita firma con sede principal en Vigo. Vodafone, a primeira empresa do seu sector que implantará esta tecnoloxía, tiraralle partido para automatizar a xestión da información no seu servizo técnico. Cómpre lembrar que entre as vantaxes que achega BlackPen atópase a de converter en datos os apuntamentos manuscritos dos partes técnicos e transmitilos, de xeito inmediato e previo o emprego dun bolígrafo dixital, á central de operacións.

"Con esta tecnoloxía", informa Ayco, *"Vodafone automatizará totalmente a xestión da información no seu servizo técnico de instalación e reparación"*. O funcionamento do sistema achegado pola firma galega é ben sinxelo. Para comezar, só é preciso o devandito bolígrafo dixital como alicerce do equipamento primeiro, ao que cómpre engadir un teléfono móbil ou tablet. A partir de aí, o traballador estarán en disposición de transmitir á devandita central a hora de chegada ao lugar da incidencia e a hora de inicio do traballo, pudendo descargar de xeito automático os datos técnicos relativos á intervención e, cando esta fique solucionada, subministrar á central o parte técnico e a hora de finalización. *"Todo isto"*, engade Ayco, *"en tempo real"*.

As vantaxes son evidentes, pero a empresa galega ten datos ao respecto para despexar dúbidas: empregando estas solucións, Vodafone será quen de reducir até un 40% o tempo de xestión unha incidencia e aforrará unha importante cantidade en custes administrativos. Ademais, engade a compañía galega, terá a capacidade de informar en tempo real aos seus clientes de cuestións que antes se adiaban varios días.

A tecnoloxía, que se está a implantar en tódolos servizos técnicos de Vodafone en España, é xa de uso común entre uns 120 operarios da compañía, aos que se irán engadido practicamente un milleiro de técnicos nos vindeiros meses.

"A tecnoloxía BlackPen é o futuro para a xestión de calquera servizo técnico: axiliza a tramitación dos partes de incidencias ou instalación, elimina riscos de perda de datos, permite calcular con total precisión tempos de intervencións e facilita o traballo dos técnicos que, en tempo real e desde o lugar da intervención, acceden á información que necesitan para realizar a reparación", cóntanos Moisés Mateo, director de Desenvolvemento de Negocio de Ayco, para quen está claro que outra das claves do éxito do desenvolvemento é o dado que resulta para o seu emprego.

> **"A tecnoloxía BlackPen é o futuro para a xestión de calquera servizo técnico"**

BLU:sens

A polo mundo

A empresa galega reforza a súa presenza exterior co nomeamento de Juan Carlos Vez como director xeral

Redacción

A empresa galega Blu:sens está a quecer motores para a súa nova etapa de medre e espallamento, un proceso que case con toda seguridade implicará máis mercados a engadir aos presentes, o afianzamento dos que xa ten e a ampliación e enriquecemento do seu catálogo de produtos de lecer electrónico. Neste senso, xa se perciben cambios, como o nomeamento de Juan Carlos Vez Vázquez como director xeral. O obxectivo da empresa con sede en Santiago é impulsar con esta incorporación o fortalecemento da súa estrutura directiva, preparando a nova etapa de crecemento internacional e o desenvolvemento de mercados en países emerxentes como México (onde ten a súa principal filial no exterior), Uruguai, Chile, Arxentina, Colombia, Perú ou Brasil, entre outros.

En realidade, esta nova fase da compañía Blu:sens non é (precisamente) nova. Para facérmonos unha idea clara do seu alcance, xa deu os seus primeiros froitos con nome propio, sendo o dispositivo Blu:sens web:tv, un sistema que leva Internet á televisión (amais dun potente e avanzando reprodutor multimedia), unha das súas achegas máis salientables. A incorporación de Juan Carlos Vez insírese nesta liña de innovación e de busca de novos nichos de actividade. A xuízo do novo director xeral, "Blu:sens é un excelente exemplo de emprendemento, amosando que se pode acadar un soño sempre que se poña o coñecemento e o devezo preciso para conseguilo". E prosegue, facendo referencia á devandita arela de meirande internacionalización: *"Blu:sens ten en España tódolos ingredientes para ser un referente internacional en electrónica de consumo, ten os alicerces e ten as gañas, agora quédanos todo o traballo de consolidar un proxecto que partindo da nada, en só 8 anos foi quen de incorporarse a un sector da innovación e no que España non contaba con ningunha empresa".*

Juan Carlos Vez, novo director xeral de Blu:sens

Juan Carlos Vez conta cunha ampla experiencia en funcións directivas en diversos sectores empresariais e compañías galegas líderes, tras a súa traxectoria como xerente nacional de Vendas en Pescanova, director comercial en Pescapuerta, director comercial e de promoción de Rodman e adxunto na dirección xeral en Conservas Antonio Alonso (Palacio de Oriente) así como outros cargos en outras empresas de primeira liña. A nivel emprendedor, Juan Carlos Vez é socio director de IdealInnova, consultora especializada en desenvolvemento de negocio e transformación empresarial, con oficinas en España e en México, onde polo tanto o novo director xeral de Blu:sens xa ten experiencia.

Novidades en web:tv

Blu:sens anunciou recentemente que está xa dispoñible unha nova versión de firmware para o dispositivo web:tv (desenvolvido para levar Internet á televisión, entre outras moitas funcións), novidade que os usuarios actuais poden instalar de xeito automático nos seus trebellos, conseguindo unha meirande funcionalidade e melloras significativas que son froito da participación directa dos clientes de Blu:sens no desenvolvemento.

Entre as melloras postas en xogo cómpre salientar a posibilidade de dispor de contido en descarga progresiva a través de aplicacións, melloras na resposta da interfaz e máis na reprodución de fotografías e vídeos de Internet.

Asemade, fornécese á comunidade de usuarios da posibilidade de acceso e control remoto do dispositivo. Isto, informa Blu:sens, conséguese mediante a incorporación de trebellos conectados, como teléfonos móbiles. A maiores disto, a empresa galega fixo saber de que xa está ao alcance da man dos clientes o Foro de Desenvolvedores (Apps Developers), habilitado para impulsar a creación de ferramentas e aplicacións externas para web.tv. Este emprazamento de participación directa ten o apoio do equipo de I+D da empresa e fornécelle á comunidade internauta da información precisa para dar comezo á creación dunha ferramenta específica para web.tv.

O web:tv é o produto estrela de Blu:sens

ImaxData

Innovación en estado puro

Damos conta das novidades da empresa galega Imaxdi en materia de TICs para o eido sociosanitario e a xestión empresarial

www.imaxdi.com

Dentro do noso tecido económico, hai unha parte que semella insistir nas actividades que non nos permiten saír da crise, e outra sección que bule cara a adiante á procura do novo. O noso sector tecnolóxico-dixital é un exemplo disto último: de adiantarse non só ao que queremos hoxe, senón ao que agardaremos mañá. Imaxdi encaixa ao noso xuízo neste modelo de comportamento. No seu punto de vista, non se trata de achegar novas tecnoloxías para comunicarnos: do que se trata é de tirarlles o máximo partido para mellorar a nosa calidade de vida de xeitos que nin sequera eramos quen de imaxinar.

Imaxdi, con sede en Vigo, representa o que poderiamos chamar unha firma paradigma da innovación. Eles mesmos se encargan de lembrárnolo no epígrafe que acompaña ao seu nome de marca: real innovation. O modelo de negocio desta empresa, finalista na última edición dos Premios EGANET na categoría de Administración Electrónica, é un modelo pouco explotado na nosa terra. Do que se trata é de obter sistemas e tecnoloxías disruptibas que se rendibilicen mediante patente ou venda de resultados a terceiras empresas para que estas as comercialicen ou as incorporen aos seus produtos. Como se acada isto? Pois o segredo, de xeito paradoxal, reside en apostar pola xente. Ou sexa, en despregar os esforzos precisos para dispoñer de persoal altamente cualificado, tanto no seo da propia empresa como na súa contorna, buscando o apoio de consorcios públicos e privados de investigación internacional no camiño da Innovación Aberta. Botar unha ollada ao traballo actual de Imaxdi é perderse en múltiples obradoiros simultáneos. Con todo e para ir facéndonos unha idea, cómpre non perder de vista o concepto co que se comezou esta reportaxe: o concepto de novas tecnoloxías ao servizo da nosa calidade de vida. De feito, a mellora dos servizos sociosanitarios e os novos modelos de telemediciña é unha das súas prioridades hoxe, onde están a focalizar o maior esforzo investigador.

Imaxdi, cuxo xermolo está no departamento de investigación de outra empresa galega de vangarda, Ayco, ten arestora entre mans os seguintes proxectos de innovación.

mCardio: sistema de telemonitorización cardiolóxica

Trátase dun sistema avanzado de adquisición e transmisión de datos biomédicos ligados a un mal ben concreto: o infarto agudo de miocardio. A xuízo de Imaxdi, era preciso dar cunha tecnoloxía especialmente útil e eficaz, que respondese ás necesidades de coidados inmediatos dunha doenza coma a devandita. Nela, máis que en ningún outro caso, o paso do tempo equivale a morte. O importante, polo tanto, era reducir no posible eses minutos que requiren a identificación, o traslado e a aplicación da terapia máis axeitada. Neste senso, mCardio é un sistema integrado de monotorización cardíaca a distancia que tira o máximo proveito das vantaxes das comunicacións móbiles existentes en cada intre (GSM, GPRS, UMTS, Wi-Fi, WiMAX) para o envío do sinal biomédico, vídeo e voz, *"asegurando a calidade da*

transmisión e seleccionando a mellor rede dispoñible para o subministro de datos, de xeito transparente".

A innovación que presenta Imaxdi é quen de recoller, transportar e presentar en múltiples emprazamentos simultáneos a información biomédica de interese xunto con datos de audio e vídeo que dan soporte para elaborar un diagnóstico *"médico, multiasistencial e colaborativo de máis exactitude dende o primeiro intre en que a persoa é atendida".*

mCardio emprega tecnoloxías de sensorización biomédica sen fíos avanzada (WSN) e handover vertical transparente, con garantías QoS sobre as redes de comunicación máis espalladas. O que se achega con todo isto é unha cobertura practicamente total aplicada á monitorización do doente, creándose un espazo axeitado para anticipar solucións.

A día de hoxe, mCardio está a ser validado polo servizo de emerxencias médicas do 061, atopándose en fase de patente. Asemade, é obxecto de estudo para a súa adaptación noutro tipo de urxencias e patoloxías, en virtude das capacidades de acceso, conexión e uso dos seus sensores sen fíos.

Impulsando a Historia Clínica Electrónica (HCE)

Outro dos grandes eidos de traballo actuais da firma galega Imaxdi é a mellora, a través da aplicación de novos sistemas de vangarda, dos historiais clínicos dixitais. O que se pretendía neste caso concreto era solucionar, precisamente, un problema concreto: o da imposibilidade de acadar tempo e dispoñibilidade de abondo para complementar, día a día, os devanditos historias dixitais con novos informes. A innovación posta en xogo pola firma galega é quen de ceibar ao persoal médico de tarefas que, tendo en conta a natureza urxente do seu traballo, non tería porqué corresponderlles. Falamos de cousas como un esforzo extra na exhaustividade dos datos ou o manexo completo de software. Imaxdi achega a seguinte solución: un sistema que se basea no uso de bolígrafos dixitais que lles facilita aos médicos a xestión dos seus datos. A xuízo da firma, os doutores poden manexar estas ferramentas ao momento, xa que en boa medida non achega unha ruptura cos métodos tradicionais. A clave disto está no bolígrafo: o instrumento básico para este tipo de tarefas. A diferenza é que co bolígrafo dixital permítese a transferencia inmediata dos datos manuscritos ao software.

O sistema, conta a firma de Vigo, é de máxima simplicidade: *"A partir dos formularios preimpresos, o facultativo completa o formulario durante o seu encontro co paciente documentando aspectos como a historia médica, o exame realizado, o diagnóstico que se emite ou os coidados prescritos".* Os bolígrafos dixitais que se usan son semellantes aos de tinta que todos coñecemos. O que os fai particulares é a cámara infravermella que inclúen e que detecta a escritura dos facultativos. Para pórlle remedio aos problemas de interpretación que poden xurdir no proceso, o sistema pon en xogo un patrón especial que facilita o recoñecemento preciso da escritura dos doutores. A partir de aí, os datos son transferidos ben a través dun dispositivo móbil ou ben a través dun porto USB e logo aos computadores persoais do persoal médico.

Estes sistemas aplicáronse con éxito en centros de atención galegos como o Hospital Fátima de Vigo ou o Hospital San Teresa da Coruña, e tamén en centros médicos como o Gregorio Marañón de Madrid ou nos que se integran no Osakideza (Servizo Vasco de Saúde, neste caso incluíndo melloras nas emerxencias médicas en ambulancias).

Outros proxectos

eSaúde

• NACODEAL. Natural Communication Device for Assisted Living. Xestionado pola Unión Europea a través do seu sétimo Programa Marco na convocatoria de Vida Asistida pola Contorna (AAL).

SEVEN-H: Home HealtH Habits acquisition and monitoring Hub for proactive HealtHCare. Xestionado pola Unión Europea dentro do sétimo Programa Cadro.

eMobilidade

• BBINSTANT. Servidor de mobilidade para a xestión dos procesos de negocio empresariais mediante terminais móbiles BlackBerry. Esta iniciativa está promovida pola Xunta de Galicia.

• BDMobile. Servidor de mobilidade para a xestión dos procesos empresariais a través de terminais móbiles. Proxecto xestionado pola Xunta.

eNegocio

• L@pistech. Desenvolvemento dunha plataforma tecnolóxica para a explotación dixital de datos manuscritos en código aberto. Xestiona a Secretaría Xeral de Modernización da xunta.

• ImaxData. Plataforma de computación na nube (cloud computing) para integrar os datos manuscritos nos sistemas empresariais en tempo real. Trátase dunha tecnoloxía que emprega bolígrafos dixitais, ICR e regras de validación, permitindo entre outras cousas a conversión en tempo real dos datos escritos nos formularios en papel en datos dixitais en XML dispoñibles para o seu consumo en calquera sistema de xestión. Impulsa o proxecto a Consellería de Economía.

• CLOUDMEUP. Tecnoloxías integradas de computación na nube ao servizo das empresas. Xestiona o Centro para o Desenvolvemento Tecnolóxico Industrial (CDTI).

• DINA-WEB. Sistema dinámico e autónomo de escalado de aplicacións web para o seu uso en contornas de Cloud Computing que automatizan os procesos de provisión de recursos para aplicacións SaaS. IMPULSA O PROXECTO A CONSELLERIA DE ECONOMÍA

eSeguridade

• ATOM. Detección e seguimento de materias perigosas en aeroportos a través de matrices de sensores activos e pasivos. Impulsa a Unión Europea.

• DINAQoS. Investigación e Desenvolvemento de QoS en redes de televixilancia a gran escala mediante localización dinámica de prioridades.

Promove a Dirección Xeral de I+D da Consellería de Economía.

Cidades do futuro (green cities)

• CLEVERLIGHT. Sistema ecolóxico de iluminación dinámica e intelixente para estruturas e instalacións de alumeado público. Promove a Dirección Xeral de I+D da Consellería de Economía.

Macroencontro 2.0 á vista

Organizadores e participantes avanzan en EXPOCoruña o miolo da xuntanza profesional B-web

Na recta final de marzo EXPOCoruña acolleu a presentación da segunda edición do encontro profesional B-web (www.b-web.es), que busca repetir o éxito acadado na súa primeira edición, á que acudiron máis de 100 persoas procedentes do sector das novas tecnoloxías, dos negocios on-line, do marketing, das estratexias en liña e da innovación TIC, entre outras disciplinas.

No acto participaron María Encinar (Iniciador Galicia), Rubén Bastón (Elogia), Ana Montes (directora xerente de EXPOCoruña), Víctor Salgado (Pintos & Salgado Abogados) e Ana Gallego (arquitecta), para facer un adianto do evento que busca converterse no referente galego na comunicación e o marketing empresarial no contorno 2.0, que desta volta medra en obxectivos ao repartir a súa actividade en 2 días (o 2 e o 3 de xuño) nos que terán lugar relatorios, obradoiros e case studies, completados por un salón profesional e as correspondentes actividades para facer networking.

Ana Montes quixo subliñar que B-web é un encontro destinado a profesionais, que deberán pagar por asistir aos distintos relatorios, aínda que o público xeral tamén poderá acceder de balde á área expositiva, que destaca pola innovación presente nos seus stands, grazas a un deseño da arquitecta Ana Gallego, consistente nuns bloques de cartón que permiten dotar aos distintos espazos dunha aparencia tan orixinal coma sustentable. Como exemplo deste concepto de deseño, o local elixido para a presentación contaba cunha estrutura construída mediante esta técnica, o que facilitaba facerse unha idea do que poderase ver en EXPOCoruña a primeiros de xuño.

Entre os asistentes destacaban Rubén Bastón (o único relator que repetirá presenza en B-web, e que este ano tamén impartirá unha clase mestra sobre o Social Media) e Víctor Salgado (avogado experto en TIC que ilustrará sobre a problemática legal que xurde das plataformas sociais e os servizos de Internet), que compartirán os seus coñecementos cos asistentes a B-web; mentres que María Encinar, aproveitou a ocasión para anuncia que estaban a xurdir sinerxías entre Iniciador Galicia e a organización do encontro de carácter tecnolóxico, o que enriquecerá o evento na súa proposta evolutiva.

B-web quere achegar as novas tendencias e tecnoloxías na web, para que os seus asistentes poidan formarse sobre as últimas e futuras innovacións no sector, estando orientado o evento a axencias de comunicación, empresas TIC, creativos, medios de comunicación, emprendedores, cazadores de tendencias, responsables de contido na Internet, directores xerais, xerentes de novos medios, responsables de campañas e todo aquel que desexe profundizar nos últimos cambios no contorno dixital e nos negocios en liña.

Salón profesional

Máis do 90% das empresas aproveitan a súa participación feiral para a captación de clientes, de aí que en B-web decidisen estrear b-linked, unha zona de feira na que poderán colocarse expositores para que as empresas do sector poidan dar a coñecer os seus produtos e servizos a clientes potenciais.

Os expositores terán a oportunidade de falar durante 20 minutos sobre a súa proposta en b-demo, zona na que contarán con pantallas e megafonía para facilitar a difusión dos seus proxectos.

Relatorios

En b-updated diferentes instrutores de recoñecido prestixio na web social acudirán a B-web 2011 para formar e informar aos asistentes sobre os cambios que están a ter lugar no contorno web, á vez que empresas de diferentes sectores exporán os seus casos reais de aproveitamento da Internet como chave do seu éxito.

Obradoiros

Desenvolver un Social Media Plan adaptado ás novas tendencias é todo un reto que vai abordarse en b-social, un obradoiro onde expertos na materia impartirán as nocións necesarias para deseñar, construír e xestionar unha marca ou produto nas redes sociais.

Networking

Nos encontros tecnolóxicos ten moita importancia a interacción entre os asistentes, que poderán relacionarse directamente, aínda que tamén se facilitará unha zona de descanso chamada b-twitt, na que poderá conectarse ordenadores para acceder á Rede e onde haberá pantallas que amosarán o timeline de EXPOCoruña en Twitter e o hashtag do evento.

Ao remate da xornada servirase un cóctel para facilitar a desvirtualización entre os asistentes ás conferencias, o intercambio de inquedanzas e o establecemento de relacións profesionais.

Boa parte do programa pechado

Na páxina web do evento xa adiantan boa parte do seu programa, no que figuran os obradoiros que impartirán o venres 3 de xuño Rubén Bastón (Elogia) e Javier Pedreira (Microsiervos), así como moitos dos relatorios que terán lugar durante os 2 días que dura o encontro, entre os que podemos destacar unha introdución ao estado actual do Social Media por Carlos Blanco, unha aproximación á xestión da reputación en liña por parte de Víctor Puig (Overalia) ou a análise dos novos modelos publicitarios por parte de Carlos Bravo (Coguan); mentrs que entre os case studies que poderán coñecerse en detalle durante B-web figuran unha chea de proxectos galegos coma Bluguía, ContoPlanet, Cabozo, Toupa.net, Rede Libros e Compostweets, que serven de broche de ouro para este evento.

Rubén Bastón, Ana Montes, María Encinar e Víctor Salgado adiantaron múltiples detalles da vindeira edición de B-web

12

Romaxe dixital

Xuventude Galicia Net celébrase este ano entre os días 15 e 17 de abril, no Palacio de Congresos de Santiago

Xa se ve chegar, ben preto, a décimo segunda convocatoria de Xuventude Galicia Net, unha festa para a mocidade que este ano abre as súas portas o día 15 de abril, no Palacio de Congresos e Exposicións de Galicia, en Santiago de Compostela. Serán tres xornadas de rede ininterrompida e de múltiples actividades de lecer e divulgación dixital, tanto para as persoas que lograran inscribirse como para os visitantes que queiran achegarse até o devandito recinto e verlle, literalmente, o miolo á Sociedade da Información.

Por certo que xa está aberto o prazo de inscrición, achegándose toda a información precisa ao respecto na web xuventude.xunta.es, onde as persoas interesadas en obter praza na festa en liña deberán seguir as instrucións que aparecen no banner específico. As prazas, que moi probablemente sexan poucas cando esta revista estea na rúa, iranse aceptando por rigorosa orde de tramitación.

Nesta edición 2011, unha das grandes novidades das que podemos dar conta é da vontade de facer fincapé na vertente divulgadora do encontro. De feito, e segundo fai saber a organización (a Dirección Xeral de Xuventude e Voluntariado), a proposta formativa para os mozos e mozas que participen no evento é unha clara prioridade. Por este motivo, Xuventude Galicia Net dará acubillo a máis de 40 charlas con relatores procedentes de toda España, coloquios e mesas redondas. "As charlas consolídanse nesta edición coma un referente a nivel nacional do mundo da formación e información en novas tecnoloxías do coñecemento", informan dende o dito departamento da Xunta.

Polo que respecta á informática, cómpre sinalar que haberá actividades de divulgación e debate sobre Javascript, sobre o framework Symfony, HTML5 ou iniciación a Android, aínda que o máis rechamante do programa, informa a Dirección Xeral, será o obradoiro sobre a plataforma electrónica Arduino ou a exhibición de helicóptero e Hexacopter. Outro tipo de xornadas serán os relacionados coas redes sociais, startups baseadas na internet, obradoiros de podcasting ou cómic, onde se reunirán profesionais de diferentes disciplinas para amosar as súas experiencias. A entrada ás charlas será de balde e de acceso libre.

Esta edición coincide, no seu último día, cun curso de grafitis, así como cunha exhibición dos mesmos que servirán de adobíos no vestíbulo do Palacio de Congresos e Exposicións de Galicia. Os exteriores tamén serán unha extensión máis de Xuventude Galicia Net, coa posibilidade de empregar o Campo de Paintball, ou, para os cativos, farase a proxección da película de animación Nico y el Reno. Durante toda a fin de semana tamén se proxectarán de forma ininterrompida vídeos e filmes baixo licenza creative commons, que son protecciónes libres de dereitos de autor que, como único requisito para o seu uso e reprodución, piden que se recoñeza a autoría.

Como novidades, esta edición realizaranse cursos de defensa persoal, xogo do pau e esgrima antiga europea.

Asemade, o sábado pola tarde noite, está prevista a organización dun concerto ao aire libre coa actuación de varios grupos musicais. Todo o espazo lúdico está aberto e de balde para todo aquel que se queira achegar.

Dentro da party, desenvolveranse campionatos para os participantes para xogar cos seus PC como o de Counter Strike 1.6, League of Legends, Super Street Fighter 4, ProEvolution Soccer. Para competir sen os computadores, haberá lanzamento de CD, carreiras de sacos, air guitar ou dobraxe, entre outras.

Claves para

Todo sobre Arduino

Un dos temas estrela a tratar en Xuventude Galicia será o hardware libre Arduino, facéndose especial fincapé nas súas moitas funcionalidades e vantaxes. Esta tecnoloxía aberta, máis un equipamento ca un software, vén subliñado no programa de actividades de divulgación de XGN como de especial interese para os participantes. As razóns? Pois son moitas, pero para facérmonos unha idea, cómpre ter en conta que empregando este tipo de hardware estariamos a afianzar un terreo firme para o desenvolvemento, na nosa propia casa, de toda índole de robots e sistemas de control. As posibilidades de Arduino, plataforma baseada nunha sinxela placa con entradas e saídas analóxicas e dixitais (incluíndo no miolo o chip de baixo custe Atmega8) son un clásico dentro das festas galegas para a mocidade informática.

Segundo podemos ver en páxinas como www.arduino.cc/es ou na galega www.escoitar.org, razóns non faltan para este interese. De feito, pode empregar para o deseño de obxectos interactivos autónomos ou pode conectarse a un PC a través da conexión en serie empregando linguaxes como Flash, Processing, MaxMSP, etc.

Redes sociais, polo miúdo

As redes sociais están aquí para afianzarse e Xuventude Galicia Net non podía ficar á marxe deste fenómeno dixital e da comunicación participativa. O encontro galego dará acubillo a diversos relatorios sobre as vantaxes destes servizos 2.0, entre os que cómpre salientar a Twitter e Facebook por volume de usuarios e implicación. De feito, para ir facéndonos unha idea, cómpre ter en conta que cada día se publican no mundo máis de 140 millóns de tweets e sobre millón e medio de elementos en Facebook (entendendo por elementos os comentarios, os estados, as publicacións de fotografías, vídeos, as aplicacións de xogos… e todo canto esta rede social nos permite subir). A isto hai que engadirlle os máis de 1,6 millóns de blogs que se postean cada día e os 60.000 websites que se publican na Rede de todo o mundo.

Segundo un estudo que publicou recentemente Elogia Media sobre o uso dos social media en España, "o 70 por cento dos individuos contactados en 2010 son usuarios de redes sociais", cando esta cifra en 2009 era do 51 por cento e en 2008 non chegaba ao 40 por cento (37, 9 por cento).

Nos últimos anos, debido sobre todo a unha arela de buscar novas formas de comunicarnos cos demais (máis dinámicas e interactivas) o uso das redes sociais incrementouse a un ritmo de vertixe.

Unha das razóns é que a través destas ferramentas, os internautas temos a posibilidade de interactuar tanto cos nosos amigos e coñecidos como con outras persoas ás que non coñecemos, coas que sen embargo, compartimos máis gustos, afeccións e intereses que con ningunha outra persoa do noso contorno real.

Alá polo ano 2002 xurdiron os primeiros sitios que fomentaban as redes de amigos, que se fixeron populares no 2003 coa aparición de Friendster, Tribey ou Myspace, entre outros.

Android: todo un mundo

O sistema operativo para móbiles Android e todo o partido que se lle pode tirar será outra das cuestións a tratar nesta convocatoria de XGN. Para quen non o saiba a estas alturas, dicirlle que Android é un sistema operativo libre inicialmente proposto para móbiles, baseado en Linux e, polo tanto, de balde e con servizos multiplataforma. Entre outras cousas, achéganos tódalas interfaces precisas para desenvolver aplicacións que accedan ás funcións do teléfono dun xeito sinxelo e na linguaxe de programación Java. Isto fai que a listaxe de aplicacións dispoñibles arestora non teña límite. Ao ser cen por cen libre, non esixe pagos nin por integralo no noso móbil nin para levar a cabo labores de programación.

Polo tanto, de sermos usuarios de XGN e ter en mente unha carreira futura como fabricantes ou desenvolvedores, non estaremos obrigados a investir grandes custes para lanzar un teléfono ou deseñar unha aplicación. De feito, e tal e como se informará en Xuventude

Un exemplo claro de case-mod, o computador microondas

non perderse en XGN

A edición 2011 do encontro para a mocidade terá máis que nunca un compoñente formativo e divulgador

Galicia Net, calquera pode baixarse o código fonte, remexer nel e mesmo transformalo na procura de utilidades diferentes ou adaptacións.

Case-mod: faino ti mesmo

Esta actividade, chamada case-mod, é un dos grandes clásicos de Xuventude Galicia Net. Basicamente do que se trata é de aprender unha serie de nocións básicas sobre a práctica de personalización dos computadores e de premiar aquelas propostas de máis mérito, complexidade e orixinalidade. O case-mod, falando informalmente, consiste en facerlle ao computador o que unha boa parte de nós facemos diante do espello: adobiar a feitura externa. Ademais, co engadido de que ninguén máis axeitado para personalizar o ordenador que o seu propio dono, favorecéndose desta maneira unha meirande e máis rica identificación entre usuario e máquina. A fin de contas, poucas ligazóns emocionais poden xurdir cara ao seu dono dun equipo con carcasa gris. Enleadas aparte, o case-mod inclúe modificacións dentro e fóra do computador, algunhas das cales chegan a ser especialmente complexas e salientables. Premiar este tipo de creatividade tecnolóxica é o gran obxectivo do concurso, amais de ofrecerlles aos visitantes e participantes unha xanela ás últimas tendencias en materia de modificación de equipos informáticos.

O miolo da party: mocidade e rede

A evolución de XGN, cualitativa e cuantitativamente falando, foi unha evolución parella á da Rede: ela mesma volveuse un pouco Internet 2.0, abríndose aos usuarios e ás súas propostas, dando acubillo á multiplicade de ligazóns. Dende o ano 2000, ano da súa posta en marcha, até hoxe, non cesou de incrementarse o número de participantes, sendo a de 2002 a edición na que se superou o milleiro de persoas inscritas. Isto, como é de supoñer, non só se traduciu nun incremento de amplitude de banda dos accesos senón tamén no medre na cifra de concursos, premios e patrocinios en xeral. Polo que respecta aos números que nos tocan máis de preto, os da edición 2010, sinalar que a organización logrou atraer a máis 5.000 seareiros da informática e o lecer dixital, aos que cómpre engadir a participación directa dos 1.600 mozas e mozas que formalizaron a inscrición e viviron de xeito ininterrompido as tres xornadas de divulgación e redes.

No que respecta á infraestrutura tecnolóxica posta ao servizo dos participantes, XGN conta cunha das maiores redes internas de todas cantas se habilitan no estado español. A rede, amais de súa gran envergadura, vén equipada cos avances tecnolóxicos precisos para acadar as mellores condicións de rapidez. Neste senso, o encontro procurou dende o principio establecer estreitas ligazóns con aquelas empresas (patrocinadores) que máis e mellor podían poñela en contacto coas últimas novidades informáticas. A idea, xa que logo, era cumprir tamén unha función de feira tecnolóxica de innovacións sen que fose preciso adoptar ese modelo. Máis concretamente, a conexión á Rede está garantida polo operador galego R.

Motivos para estar en XGN e non en calquera outro lado

Unha party informática é unha concentración de persoas, normalmente mozos e mozas menores de 30 anos, unidos por un nexo común: a conexión ás redes de datos. Existe polo tanto unha canle local para poder intercambiar información, xogar ou compartir experiencias (e facer amizades, algunha delas, polo que puidemos comprobar, realmente increbrantables: informática en condicións extremas produce amigos). Moitos dos asistentes ás partys que se desenvolven en diferentes puntos de España (e cada vez son máis) comunícanse a cotío entre eles a través da Rede coa fin de saber quen vai estar en cada unha delas e quen non. As persoas inscritas nestes eventos non son exactamente un grupo máis ou menos pechado, pero si que teñen uns intereses e unha serie de ligazóns entres eles que non teñen outros círculos xuvenís. Pero, cal foi o xermolo que propiciou este tipo de xuntanzas?, quen e como se puxo a primeira pedra? Polos datos que circulan en Internet puidemos saber que é posible que estas concentracións viñesen do Norte, concretamente de Dinamarca, na década dos 80, momento no que moitos dos internautas máis veteranos de hoxe en día abrían as portas das súas mentes a través dos lendarios Spectrum 48k, Commodore 64, etc. Ao parecer, aí é onde comezou todo, na necesidade de reunirse baixo teito (e hai que ter en conta que en Dinamarca debe ser moi conveniente reunirse baixo teito), conectarse e trabar ligazóns. Logo se foi incrementando a partycipación, estendéndose por todo o eido de Occidente. E fóronse facendo tamén estes encontros máis democráticos, posto que xa non eran unicamente os programadores de demos os que decidían acudir. O pulo crucial veu dado pola posibilidade de xogar en rede: é este un factor de diversión e participación digno de ter en conta, ademais do que implica que tódolos asistentes estean conectados. Algunhas partys poden chegar a reunir unhas 3.000 persoas, pero iso acontece moi raras veces.

"XGN é un marco ideal para a aprendizaxe e o intercambio de experiencias"

OVIDIO RODEIRO

Falamos con Ovidio Rodeiro, director xeral de Xuventude e Voluntariado

Se algunha vez se pensou en Xuventude Galicia Net como un simple espazo de conexión ultra rápida a Internet, cómpre deixar de facelo e para sempre. O encontro, a celebrar do 15 ao 17 de abril no Palacio de Congresos de Santiago, é unha suma de moitas cousas complementarias, xirando todas elas arredor da formación e o intercambio de experiencias. En XGN fanse visibles os foros, as redes e as comunidades en liña. Tamén colle corpo, aínda que os participantes non o saiban, unha parte importante da preparación para a vida laboral. En certa maneira, quen vai a XGN tamén está a facer currículo. Así nolo conta Ovidio Rodeiro, responsable da Dirección Xeral de Xuventude e Voluntariado, departamento encargado da promoción e organización deste evento.

-Cóntase que este ano a organización de Xuventude Galicia Net vai facer especial fincapé nas accións formativas e de promoción das novas tecnoloxías. Que nos pode avanzar disto? Máis que dunha festa da informática, estariamos a falar xa dun foro da mocidade informática?

-En toda a súa traxectoria durante estes 11 anos, a XGN evolucionou ata converterse nun evento que vai máis alá dunha mera conexión ultra rápida a internet. Agora esta iniciativa é un espazo de encontro e de formación. Un marco ideal para a aprendizaxe e o intercambio de datos e experiencias que poden ser de gran utilidade para afrontar mellor a vida laboral dos participantes. Unha plataforma ideal tamén para dar a coñecer os últimos avances tecnolóxicos, e por suposto, para a potenciación do software libre.

É por isto polo que a XGN se foi convertendo pouco a pouco nun dos eventos informáticos máis esperados polos amantes das novas tecnoloxías, que sitúa a Galicia como unha das comunidades máis implicadas no desenvolvemento da cultura dixital a nivel estatal.

-Hoxe en día, tendo tantas mozas e mozos computador e acceso á Rede, como é posible que este tipo de festas informáticas aínda sigan convocando multitudes? Cal é o segredo do éxito?

-Un pouco o que falabamos anteriormente, non é simplemente conectarse a Internet, é un punto de encontro, tanto para aquelas persoas que queren demostrar que son o mellores nun xogo, por exemplo, como para xente en xeral que vén a facer amigos, compartir experiencias e aprender. Ese é o único segredo, ofrecer aos participantes unha mestura de actividades tanto lúdicas como formativas.

-Que é o que a día de hoxe lle falta a Xuventude Galicia Net e que na súa opinión estaría moi ben que tivese nun futuro a medio ou longo prazo?

-A colaboración das empresas do sector das tecnoloxías da información. Xuventude Galicia Net é un punto de encontro para rapaces especializados no mundo das novas ferramentas dixitais en case tódalas súas áreas, polo que este evento é un bo punto para conseguir persoal especializado. Nesta liña estamos traballando para seguir mellorando o evento.

-Podemos dicir que Xuventude Galicia Net tamén ten unha función clara de divulgación TIC? Digamos que se achega polo Palacio de Congresos unha persoa que non ten coñecemento sobre as novas tecnoloxías da información ou as ferramentas básicas do lecer dixital. Terá algunha opción de ampliar os seus coñecementos ou sairá polas portas do recinto igual que entrou?

-Sen dúbida algunha. Por iso as charlas e obradoiros, o que chamamos a extranet, está aberta para toda aquela persoa que se queira achegar polo evento, que poderá comprobar que a XGN non é son un grupo de rapaces xogando, senón que hai moita vida ao redor.

Temos charlas para todos os públicos e para todos os niveis de coñecemento, aínda que a maioría son en boa medida especializadas. Por exemplo, hai obradoiros como o a introdución a electrónica, as redes sociais -que abranguerá tódolos niveis, dende profesionais que queren mellorar os seus coñecementos ou usuarios que queira iniciarse nas redes sociais ata pais e nais preocupados pola seguridade dos seus fillos-, o taller de stencyl (pintar graffiti co ordenador), charlas sobre a creación de empresas TIC, etc.

Ovidio Rodeiro na apertura de portas da edición anterior da party compostelá

-Dende o punto de vista técnico, que lles vai habilitar este ano a organización de Xuventude Galicia Net ás persoas inscritas? Falamos da capacidade e velocidade da rede e dos servizos tecnolóxicos postos a súa disposición.

-Os máis de mil participantes da XGN terán a súa disposición unha conexión a internet de 1 xigabyte en dobre anel. Todo iso estará interconectado a través de 4 conmutadores redundantes que son os que canalizan os máis de 40 km de cable que chega a cada posto, servidores de DNS, DHCP, servidores de xogos, etc.

-Dende a primeira edición de XGN, supoñemos que tanto a festa en si mesma como as redes foron cambiando co paso do tempo. Pero que acontece cos destinatarios, a mocidade en liña do noso país e do resto do Estado? Cre vostede que mudaron os seus intereses dende a posta en marcha deste encontro?

-Dende logo que as necesidades dos usuarios, como as redes ou como a propia tecnoloxía foron evolucionando, ao igual que o fixo a XGN, dende a primeira edición onde a maioría da xente non tiña conexión na súa casa ata agora que case todo o mundo si a ten. Por iso a XGN transfórmase así, nun espazo para a o lecer mais tamén para o aprendizaxe, na que o público poderá acceder a obradoiros de gran calidade centrados en novas metodoloxías e linguaxes de desenvolvemento, deseño web ou software libre e, por outra banda, existirán obradoiros lúdicos, como de defensa persoal, esgrima antiga europea, etc.

-Cales son os obxectivos deste ano no que respecta ao número de visitantes? Con cantas persoas se espera contar?

-Este ano contaremos dentro da intranet con máis de mil participantes, na extranet, calculamos que se achegarán ao evento entre as proxeccións, obradoiros, talleres, exhibicións, concertos, etc., máis de 5.000 persoas.

Sorteo de tres web:tv durante a party informática

Durante a 12ª edición de Xuventude Galicia Net o fabricante galego Blu:sens agasallará con tres dispositivos web:tv a quen se inscriba no seu foro de desenvolvedores (developers.blusens.com) a través dos banners publicados en Código Cero (www.codigocero.com).

O web:tv é un dispositivo do tamaño da palma da man que leva Internet e a reprodución multimedia ao televisor, achegando Wi-Fi, Internet TV, TDT de alta definición, contidos achegados a través de memorias USB e moito más ao atractivo prezo de 149 euros.

Os usuarios deste trebello poden acceder ao devandito foro de desenvolvedores para coñecer as novas oficiais relativas ao web:tv (coma o lanzamento de actualizacións que incorporan novas funcionalidades ao dispositivo), acceso á descarga de aplicacións e incluso a numerosa documentación de interese, aínda que os que tirarán máis proveito desta plataforma serán os desenvolvedores de aplicacións, que terán un apartado específico para dar a coñecer as súas obras, expor problemas e realizar peticións ao equipo de Blu:sens.

Galardóns audiovisuais... cun extra dixital

Conexións, Contoplanet, Eufalo.tv, GalegoLab: finalistas nos Mestre Mateo

Xa sabemos a identidade dos finalistas da nova edición Premios Mestre Mateo, orientados a recoñecer o mellorciño da nosa colleita audiovisual e, como de costume (tendo en conta o moito que se enlea esta linguaxe coas das novas tecnoloxías), collendo tamén un anaco de cousa TIC. Para este ano, de feito, semella que a cousa tecnolóxico-dixital vai estar máis presente ca nunca, xa que ás categorías habituais de animación, innovación e demais, cómpre engadir o feito de que o programa Conexións da TVG, especializado en dar conta dos tempos TIC que estamos a vivir, foi seleccionado como finalista na categoría de Mellor Programa de Televisión.

Asemade, a súa presentadora, Yolanda Vázquez, está entre as nomeadas como Mellor Comunicadora de Televisión. Cómpre lembrar que Conexións xa ten unha experiencia tras de si: leva dúas tempadas e unhas porcentaxes de audiencia que teñen chegado ao 14% nos seráns dos sábados. O espazo vén da man da Dirección Xeral de I+D da Consellería de Economía.

Polo que respecta ao resto dos nomeados nos Mestre Mateo (a celebrar, por certo, o 17 de abril no Auditorio Municipal de Ourense) que máis collen de preto a temática de Código Cero, dicir que as candidatas á mellor obra interactiva son Contoplanet (contos en galego para aparellos de Apple achegados por Galaxia e El Perro Verde), Eufalo.tv (proposta de A Navalla Suíza para ilustrar a situación da lingua galego a través da participación en liña), GalegoLab (plataforma dixital para promover o noso idioma onde máis se bota en falta) e máis O soldadiño de chumbo para iPad (estrea de Galaxia que inaugura a súa serie Contos de Cinema).

No que se refire á mellor curta de ficción, as finalistas son El grifo, Leo y Mario (se dejan), A residencia e Xoel y los X-Men, chegando á recta final destes galardóns na modalidade de animación as seguintes pezas: Checkout, Cribba, o vampiro e Gato encerrado. Polo que atinxe ás obras finalistas na categoría de mellor obra experimental, dicir que competirán polo premio Mestre Mateo Canto de permanencia, (Des)ahógate, Manuscritos pompeianos e Rural pretérito.

Para rematar, na modalidade de mellor achega de publicidade compiten Cando un galego crece, toda Galicia crece e Orgullosos do galego e as propostas de Turgalicia e Xacobeo Lobelle.

▲ O equipo de GalegoLab no acto de presentación da plataforma, fotografado por A Nosa Terra

GalegoLab fai reconto de logros con motivo da súa candidatura

Entre os finalistas aos Premios Mestre Mateo na categoría de obras interactivas atópase un proxecto tecnolóxico-participativo dirixido a promover a nosa lingua de xeito orixinal en espazos, feituras e formatos até hoxe pouco transitados por aquela. Falamos de GalegoLab, plataforma de cuxo nacemento fomos testemuñas, e que dende o comezo amosou un interese por tirarlles o máximo partido ás vantaxes de colaboración que achegan eses puntos de encontro que son as comunidades-web.

Neste caso concreto o punto de encontro é o portal galegolab.org, rede social de crowdsourcing (traballo colectivo para un obxectivo concreto que, sen contar coa Internet 2.0, tardaría máis en darse) dende a que se presentan diferentes proxectos de promoción para que sexan votados ou reciban os apoios que precisan.

Até o de agora, o espazo en liña de GalegoLab xa conseguiu 831 usuarios rexistrados, aos que cómpre engadir o medio milleiro de seareiros en Twitter e os 2.382 de Facebook. No que atinxe ás ideas propostas para o pulo da nosa lingua onde máis se precisa, dicir que arestora contabilizamos 33. Entre as máis recentes e que atoparon meirande repercusión cómpre salientar a proposta para reactivar Flocos.tv, unha iniciativa que se encamiña a conseguir co devandito servizo audiovisual galego o que recentemente tamén se acadou coa comunidade de información Chuza!, pechada polos problemas de mantemento que achegaba e agora plenamente en activo. Polo que atinxe a proxectos xa rematados, a comunidade GaleboLab fixo posible o remate de catro. Son os seguintes:

- Pinchadas de música. Levouse a cabo o 4 de setembro en Vigo.
- A galega para 145 millóns de usuarios. Consistiu en colocar a etiqueta #galega como o tema do momento no Twitter a nivel estatal do 6 de outubro. Tivo unha segunda parte, na que se conseguiu este mesmo obxectivo.
- Asemade, conseguíronse tódolos recursos necesarios para 24 horas galego fullscreen, un certame de vídeos no que os participantes debían expresar como é a súa vida en galego ao longo dunha xornada.

Máis en común: Infouniminho

Galicia e Portugal máis preto grazas á posta en marcha dun centro de información web

Polo seu nome, Infouniminho (ou Infounimiño), poderiamos pensar que se trata da mascota dun neno ou dun novo robot achegado pola Universidade de Vigo para axudarnos a desenvolver con éxito as tarefas máis pesadas do noso día a día; porén nada máis lonxe da realidade. Malia que tamén serve para axudarnos, Infouniminho é un centro de información web que nos achega información detallada sobre o espazo transfronteirizo de Galicia e o Norte de Portugal, que ten como obxecto inicial"*permitir mellorar a toma de decisións das entidades implicadas no desenvolvemento da rexión*".

Trátase dunha web, desenvolvida pola Deputación de Pontevedra, que reúne información específica relacionada cos 16 concellos de Galicia e os 6 de Portugal que lindan co tramo final do río Miño e que constitúen a rexión de intervención de Infounimiño.

Esta rexión acada unha poboación de máis de 210.000 persoas (o 4,9 por cento de Galicia, e o 2,1 por cento da rexión Norte de Portugal) e unha superficie total de máis de 2.000 quilómetros cadrados.

Se ben a nivel europeo xa existen portais con información transfronteiriza, dende a devandita entidade pública aseguran que, "*non acostuman a chegar ao nivel de detalle local do que dispón Infounimiño, xa que aqueles presentan informacións a nivel rexional (NUT-3) mentres que Infounimiño aumenta o seu nivel de detalle, presentando información máis precisa dos propios concellos da rexión*".

O portal, que vén en portugués e castelán (agardamos a que se inclúa tamén o galego, que é a fin de contas un dos alicerces comúns da eurorrexión, dende logo a anos luz do castelán) inclúe diversos tipos de informacións e servizos de uso público. Unha das súas seccións principais achega todo tipo de información estatística da rexión en numerosos temas, tales como territorio, poboación, turismo, desenvolvemento social, educación…

Ditas informacións estatísticas preséntanse en forma de gráficos doados de comprender e sempre clasificadas tanto por temas como por ámbito xeográfico, e en niveis de detalle ou de resumo.

A web presenta, asemade, unha serie de seccións de fácil localización, tales como Directorios, Documentos ou Actualidade, que a convirten nunha ferramenta útil para calquera persoa interesada no eido transfronteirizo, con información do día a día e dos eventos que se van celebrar no ámbito xeográfico.

Asemade, esta información transfronteiriza de actualidade achégase en forma de boletín electrónico que, con periodicidade mensual, é enviado aos seus suscritores.

Completan esta ferramenta as seccións Participación, Ferramenta estatística e Máis información, que facilita recursos e servizos adicionais para os visitantes do portal que estean interesados na temática transfronteiriza nun sentido amplo.

En resumo, a misión de Infouniminho é, segundo informan dende a entidade precursora, "*facer dos concellos do río Miño, unha referencia a nivel europeo no desenvolvemento local a través da cooperación, pública e privada, da valorización dos recursos naturais e culturais propios deste espazo territorial, da promoción da vocación turística do territorio, e do emprego intensivo das TIC como catalizadores dos procesos de desenvolvemento*".

O futuro do galego: o software libre

Os responsables do Proxecto Trasno achegan unhas cantas razóns para o apoio incondicional á programación aberta

Proxecto Trasno

Moito se ten falado durante os últimos anos sobre a futura desaparición do galego, da continua perda de falantes e da posición de supremacía das linguas circundantes, especialmente do castelán. É chocante que se fale moito dos problemas, pero pouco das solucións. Unha das solucións é a incorporación do galego aos novos eidos que foron aparecendo durante o século pasado e mailo actual, sobre todo o das novas tecnoloxías.

Desde o ano 1999 (hai 11 anos xa) existe o Proxecto Trasno (http://www.trasno.net), un grupo aberto e coordinado de voluntarios que traballan de forma continuada, colaborativa e ininterrompida para localizar (isto é traducir e adaptar) software libre ao galego utilizando a Internet como plataforma para realizar o seu labor. Desde o comezo desta andaina o traballo non parou de acumulárselles, ao igual que os resultados conseguidos, e cada vez únese máis xente a este esforzo compartido para asegurar a supervivencia do noso idioma propio.

Entre os éxitos do Proxecto Trasno e dos seus integrantes cóntanse ter realizado a primeira tradución ao galego dun sistema operativo no ano 2000 que ao final resultou ser o primeiro dos moitos que se levan traducidos durante estes últimos 11 anos, e tamén traduciron múltiples navegadores web entre os que están o archicoñecido Firefox, Chromium (a base do tamén famoso Google Chrome), Arora, Epihany ou Midori, varias suites ofimáticas das que podemos citar OpenOffice.org, a súa bifurcación LibreOffice e tamén o menos coñecido Calligra, o procesador de textos AbiWord, o mantemento da adaptación do corrector ortográfico Hunspell para o galego, varios contornos de escritorio entre os que podemos citar a KDE, GNOME, Xfce e máis LXDE, xogos como Battle for Wesnoth e moitos outros, e aplicativos como VLC, Inkscape, GIMP, Filezilla, Scribus, KMyMoney, software de xestión de correo como Thunderbird, ou software para a programación como Netbeans ou MonoDevelop, e sen esquecer aos xestores de contido para a rede como Drupal, SPIP ou Joomla, software educativo e científico como Celestia ou Kalzium e moitos outros programas e incluso software para móbiles como a plataforma MeeGo.

A suma de todos estes miles de programas localizados (con millóns de palabras traducidas) permite na actualidade que os usuarios das novas tecnoloxías poidan verdadeiramente escoller o galego como a súa lingua vehicular na informática. Ademais é moi importante destacar que todo o traballo realizado polos voluntarios do Proxecto Trasno, tanto as traducións como todo o demais material creado a medida que se realizaba o labor de localización en si está na Internet a disposición de forma totalmente libre para todas aquelas persoas que queiran utilizalo, non só para poder usar os seus programas en galego, senón tamén para calquera outro uso que se lles poida ocorrer. Entre o material creado podemos falar da documentación dos procesos e da información necesaria para localizar ao galego, así como a discusión e elaboración de terminoloxía de forma continua e aberta para incorporar os novos conceptos xerados nas novas tecnoloxías, tal que hoxe xa se incorporaron centos de novos termos á nosa lingua.

De feito sen o traballo realizado polo Proxecto Trasno teríalle sido imposible á Xunta de Galicia presentar unha iniciativa como o Proxecto Abalar co sistema operativo traducido ao galego sen ter dedicado un ano extra só para a tradución de todo o software necesario ao galego. Deste xeito o traballo realizado polos voluntarios do Proxecto Trasno permitiralle a miles de nenos e nenas ter o seu ordenador totalmente en galego e poderán utilizar software perfectamente adaptado ás súas necesidades de aprendizaxe. A pesar desta gran axuda da que se beneficia a Xunta de Galicia, esta non mencionou nunca o traballo desenvolvido polo Proxecto Trasno como parte imprescindible para que o Proxecto Abalar puidese saír adiante tal como é agora mesmo.

Integrantes do Proxecto Trasno, nunha reportaxe recente de Ben Falado! na TVG

É de destacar que todo este labor altruísta de localización realizouse sen apoios externos, agás as contadas mensaxes de felicitación ou agradecemento ou o apoio puntual de certas partes do organigrama da Xunta de Galicia, e co desprezo e crítica por parte de diferentes persoas e grupos do labor executado polo Proxecto Trasno.

Isto aínda é máis rechamante polo feito de que as institucións públicas teñen apoiado ao longo dos últimos sete anos, e de forma puntual, a localización de certos produtos propiedade de Microsoft dunha forma que non sempre é transparente. Os resultados obtidos desta colaboración puntual entre a multinacional e o noso goberno foron paquetes de tradución incompletos, que a miúdo son inestables e producen unha mala experiencia de uso de cara ao usuario a diferenza do que pasa cos resultados do traballo do Proxecto Trasno.

Por último só nos queda convidar a todas aquelas persoas interesadas a participar ou colaborar con este proxecto de futuro. Non se necesitan coñecementos esotéricos nin nada parecido. Fainos falta xente para colaborar na tradución/localización de moitos programas que aínda están sen traducir e outros nos que fai falta máis axuda, así como para o apoio técnico, promoción das actividades desenvolvidas polo Proxecto Trasno ou simplemente xente que use e divulgue o software libre localizado ao galego. Pode obterse máis información sobre como colaborar en http://trasno.net/?q=node/25 ou enviando unha mensaxe de correo electrónico a info@trasno.net.

Na procura da casa ideal

A asociación Ineo tómalle ao pulso á innovación para o fogar dixital xurdida do seo das súas empresas

Calquera fogar hoxe en día dispón dun gran número de equipos e sistemas autónomos e redes dixitais non conectados entre eles como a telefonía, os sistemas de acceso, a televisión, as redes de datos (cableados e sen fíos), electrodomésticos, equipamento de audio e vídeo, calefacción, aire-condicionado, seguridade, rega, iluminación, etc. O fogar dixital ou a vivenda intelixente é o resultado do proceso de integración destes equipos e sistemas autónomos. Podemos definir Fogar Dixital como unha vivenda que a través de equipos e sistemas, e a integración tecnolóxica entre eles, ofrece aos seus habitantes funcións e servizos que facilitan a xestión e o mantemento do fogar, aumentan a seguridade; incrementan o confort; melloran as telecomunicacións; aforran enerxía, custes e tempo, e ofrecen novas formas de entretemento, lecer e outros servizos dentro da mesma e a súa contorna. As empresas TIC galegas asociadas a Ineo teñen desenvolvido avanzados sistemas e equipos neste ámbito:

Open-Soft ten desenvolvido no ámbito do fogar dixital Os-Sinergy: un sistema que, instalado nunha vivenda ou edificio, achega un gran aforro en consumo enerxético, optimizando os recursos dispoñibles para conseguir o mellor confort posible coa meirande eficacia enerxética, permitindo desde o inicio poder comprobar o aforro en consumos. Os-Sinergy promove a sinerxía entre os distintos sistemas de vivenda, para conseguir a mellor coordinación e colaboración de cada un deles e para acadar a mellor comodidade da forma mais eficaz posible. Cunha instalación e unas regras de funcionamento sinxelas, o módulo Os-Sinergy dispón de numerosas funcionalidades engadidas, como unha xestión centralizada, accesible desde calquera lugar e case calquera dispositivo, que permita manexar non só a climatización da vivenda ou edificio, senón tamén a iluminación, persianas, portas, accesos, seguridade, rego, piscinas, etc.

Co fin de crear o chamado *"Benestar Accesible"*, a empresa **Info JC** traballou nos últimos anos da man de diversos centros xeriátricos e asociacións de persoas pertencentes ao rural ou con capacidades diferentes (parálise cerebral). Así, puxeron

en marcha servizos como visualización, gravación e distribución de contidos (canles TV-TDT e IPTV, vídeos, música e imaxes), recordatorio de medicamentos, xestión de alertas automáticas ante a activación de diferentes eventos ou a posta en práctica de lectores de noticias automáticos, botóns pánico e diferentes tipos de comunicadores (entre os que se inclúen teclados pictográficos) en colaboración con diferentes Centros de Investigación de Galicia. Sistemas que permiten a conexión e comunicación con outros equipos, móbiles, plataformas ou dispositivos para manter conectados e informados aos integrantes do fogar. Mediante interfaces configurables de xeito doado, calquera persoa pode acceder a diferentes servizos multimedia, de distintos modos e a través de novas relaciones home-máquina. Non só mediante control visual ou premedores pódese facer uso dos servizos en liña e multimedia, senón que o propio mando da televisión ou a voz son suficientes. Coa procura de ampliar e complementar eses servizos para o usuario, InfoJC profundou na interacción de deste co fogar, de forma que mediante as propias interfaces personalizadas pódese acceder a controis domóticos, variables fisiolóxicas dun posible dependente, cámaras de videovixilancia, sistemas de control de eficacia enerxética ou distribución de contidos noutros dispositivos do fogar. Todo isto presentado de forma fácil e intuitiva, accesible de diferentes formas e para diferentes perfís de usuarios.

Arteixo Telecom lanzou o seu adaptador ultra-rápido de 1Gbps en decembro de 2009. Trátase dunha solución tecnolóxica de vangarda para establecer unha rede de datos de alta velocidade a través da rede eléctrica, permitindo conectar múltiples dispositivos como ordenadores, televisións, impresoras, routers, receptores de TV, etcétera para crear unha rede multimedia sen necesidade de cableado adicional. Ofrece un ancho de banda de até un xigabit por segundo (1Gbps) en capa física e outras importantes vantaxes en estabilidade, seguridade das comunicacións e ausencia de interferencias. Trátase do primeiro equipo destas características desenvolvido e fabricado en España. Está concibido para cubrir as esixencias da próxima xeración de redes multimedia domésticas. A tecnoloxía que emprega, baseada en PLC, é actualmente a única capaz de proporcionar unha rede

de comunicacións doméstica ultra-rápida fiable e segura, sen necesidade de realizar ningún tipo de cableado adicional.

Innovando fa

Os esforzos privados para situar á nosa terra en primeira liña dix

Xa temos a versión galega do Firefox 4

O pasado día 21 de marzo chegou na súa versión definitiva o Firefox 4, unha achega que precisou de moitas mans (as dos membros e voluntarios da Fundación Mozilla) e de moitos meses para o seu desenvolvemento, incluídos os traballos da Comunidade galega de localización de Mozilla, que entre outras cousas despregou os esforzos precisos para que poidamos gozar na nosa lingua da actualización desta imaportante ferramenta de software libre.

A Comunidade, tal e como se nos lembra dende o cartafol en liña da Universidade de Santiago, non estivo soa no seu cometido. Contou coa axuda da Oficina de Software Libre da USC e do Proxecto Trasno, todo para conseguir o seguinte obxectivo: que a galega fose unha das oitenta linguas incluídas no lanzamento oficial da nova versión, arestora dispoñible xa en descarga de balde en www.mozilla.com/gl/firefox.

Para facérmonos unha idea do que significa este traballo de localización ao galego, dicir que o Firefox é a día de hoxe o navegador máis empregado a nivel europeo e que a súa versión 4 xa fora descargado dez días despois do seu lanzamento por case 50 millóns de usuarios, 71 mil dos cales eran galegos. A día de hoxe, a cifra anda a rentes dos 60 millóns. Segundo se nos engade dende a USC, amais do traballo dos últimos meses para chegar a ter dispoñible Firefox 4 en galego, a comunidade galega de localización de Mozilla preparou un complemento de corrector ortográfico. Asemade, está a ultimar xa a actualización da súa páxina web.

Entre outras melloras, a nova versión do navegador libre é entre dúas e catro veces superior en velocidade cás anteriores entregas, incluíndo importante melloras en seguridade e privacidade e máis en funcións básicas de manexo.

Turismo de Santiago estrea aplicación para iPhone

O concelleiro de Promoción Económica e Turismo de Santiago de Compostela, Xosé Manuel Iglesias, presentou a comezos de abril a aplicación para dispositivos móbiles de Apple da páxina web de Turismo de Santiago (www.santiagoturismo.com) que serve de guía interactiva dos recursos turísticos da cidade, con localización xeográfica no mapa e realidade aumentada.

A aplicación desenvolvida pola empresa compostelá Sináptika está dispoñible en galego, español, portugués, inglés, francés, alemán e italiano, e entre os seus contidos están aloxamentos, restaurantes, monumentos, museos, parques e xardíns, arquitectura de autor, galerías de arte, salas de exposicións, exposicións permanentes e miradoiros.

Podemos descargar a nova aplicación para iOS de balde na App Store, resultando de especial utilidade para turistas e visitantes, que terán boa parte dos recursos da páxina web de Turismo de Santiago dispoñible de xeito doado e áxil no seu móbil. Aínda que a ferramenta só está dispoñible para dispositivos de Apple, desenvolveranse versións para outras plataformas segundo vaia sendo a evolución deste mercado tan cambiante.

ikiMap celebra o seu 1º aniversario regalando un iPad 2

Hai agora un ano, máis ou menos a mediados do mes de abril, en Código Cero faciámonos eco dunha nova que daría moito que falar nas redaccións de todos os medios pola súa utilidade: o nacemento de ikiMap, un servizo galego de balde para xerar e compartir mapas online. Esta ferramenta, creada pola firma galega Sixtema, permítelle á comunidade internauta (profesionais ou seareiros) compartir información cartográfica relevante a través da nube, e só no seu primeiro mes de vida, congregou a máis de 400 usuarios. Agora, un ano

despois, esta plataforma galega conta xa con máis de 5.000 usuarios rexistrados que xeraron preto de 12.000 mapas; e para celebralo, ikiMap lanza o concurso Map & Win (vémolo en ikimap.com), a través do cal os usuarios que publiquen os seus mapas na plataforma dende o 7 de abril ao 22 de maio, poderán optar a gañar un iPad 2.

Os mapas creados entre esas datas serán valorados *"segundo a súa orixinalidade, información que aporta, ou acabado estético"*, por un xurado composto por Jaime Novoa (editor de Genbeta), Alejandro Polanco (editor de La Cartoteca), Diego Fraga (editor de Bitelia), Manuel Gago (editor de Capítulo Cero) e Alejandro Lamas (CEO de ikiMap). Cada usuario rexistrado poderá crear tantos mapas como desexe, coa vantaxe de que cantos máis envíe, máis posibilidades terá de facerse coa última versión do prestixioso trebello de Apple.

O CEIP As Covas recibe un recoñecemento TIC

O Colexio de Educación Infantil e Primaria As Covas, emprazado no concello pontevedrés de Meaño, vén de obter o recoñecemento especial da Fundación ONCE como entidade que máis destacou polo seu labor en materia de mellora á accesibilidade TIC, no marco dos seus Premios Discapnet, que concede anualmente a entidade.

O xurado destes galardóns, encabezado polo presidente da ONCE e a súa Fundación, Miguel Carballeda, destacou a este centro galego polo seu proxecto de investigación no uso das TIC no ensino, pola creación de adaptacións informáticas e a autoaprendizaxe do profesorado, actuacións que segundo asegurou o seu director, Pedro Alberto Padín Solla, "*iniciáronse trala incorporación ao centro dunha alumna con necesidades educativas especiais*".

Todo isto constituíu para o xurado *"un exemplo de creatividade e de compromiso coa accesibilidade e para o ensino integrado"* que levaron ao colexio pontevedrés a facerse co máximo recoñecemento da súa categoría

aise camiño

xital seguen a ser moitos e variados: van uns exemplos recentes

xunto con La Caixa, con quen comparte premio.

Os Premios Discapnet, aos que se presentaron un total de 121 candidaturas, recoñecen as mellores iniciativas e accións no eido das TIC e premian a aquelas institucións e empresas distinguidas polo seu compromiso coas persoas con discapacidade; como neste caso, o CEIP As Covas.

Padín Solla, o director do centro, foi o encargado de recoller o premio da man da Princesa Letizia Ortiz, quen presidía o acto e quen, durante a súa intervención, destacou a necesidade de *"ampliar a accesibilidade para mellorar a calidade de vida das persoas con discapacidade"*

Renfe, Repsol, RTVE ou Vodafone foron algunhas das entidades galardoadas xunto co colexio galego na edición deste ano dos Premios Discapnet.

Animatium prepara un software para avaliar promocións na rúa

Se saes á rúa e queres darte a coñecer, hai moitas posibilidades de que che tomen por tolo se non segues un modelo máis ou menos identificable de presentación pública. O problema, unha vez que quede claro que estás nos teus cabais, é como levar a cabo un cómputo e un exame fiable da participación cidadán da túa actividade na rúa? Por certo que este tipo de campañas, inseridas na tendencia coñecida como street mercadotecnia, están cada vez máis estendidas e é ben probable que xa nos viramos implicados nunha, da man dunha empresa, institución ou asociación. Con todo, precisan ser traballadas en certos puntos, por exemplo no cómputo e no estudo das persoas que acoden. Para dar solución a isto, a firma Animatium, con sedes na Coruña, en Vigo e máis en Lugo, está a desenvolver un programa específico de contaxe de persoas.

Este software, que estará en breve no mercado, chámase Visual Count. Segundo se conta en El Progreso, resulta especialmente axeitado para entidades que leven a cabo campañas na rúa e queiran avaliar até onde chega a súa eficacia. Deste xeito, amais de computar o fluxo de persoas, recolle información salientable das mesmas. O sistema posto en marcha pola empresa con sedes na nosa terra inclúe unha infraestrutura de cámaras portátiles para emprazar naqueles espazos máis estratéxicos da contorna na que se desenvolva a iniciativa a rexistrar; estes equipos pódense desprazar coa campaña mesma ao tempo que subministran fotografías e información da mesma a un ordenador.

Ferramenta para facérmonos máis eficaces fronte ao spam

A empresa galega Ultreia e máis o grupo Sistemas Informáticos de Nova Xeración da Universidade de Vigo veñen de facer análise da súa colaboración en materia de filtros para correo electrónico, máis polo miúdo para aquel tipo de correo electrónico que máis dores de cabeza produce (amais de roubos, perdas de tempo e, de non ser precavidos, visitas non desexadas de virus). Estamos a falar do spam, que é de maneira común se coñece ás múltiples e variadas tentativas de chamar a nosa atención nos servizos de mail sen nós querelas nin desexalas. Pois ben, o traballo conxunto de Ultreia e o grupo SING encamíñase a facerlle fronte con métodos máis eficaces. Segundo conta Mancomún, o proxecto colleu corpo nun banco para a optimización e mellora de filtros baseados en SpamAssasin (ferramenta xa existente). Este banco, que ten nome propio (Grindstone 4 Spam) é un feixe de ferramentas de software libre para tirar o máximo rendemento dos devanditos filtros SpamAssasin.

Dende a web do proxecto (sing.ei.uvigo.es/saopttoolkit/) xa é posible descargar este recurso, consultar as instrucións de manexo e ver polo miúdo as especificacións.

Trátase dun proxecto de innovación que tivo tras de si un importante de traballo de análise de datos, incluído o exame en detalle de máis 10 millóns de mensaxes de correo electrónico e das tendencias amosadas polo fluxo de correo lixo mundial (espello da realidade a tódolos niveis, xurdindo case sempre de onde máis demanda se rexistra sobre unha cuestión de actualidade concreta).

A idea principal de GS4Spam é a de imprimir axilidade e eficacia sobre o que xa existe, os devanditos filtros. Máis polo miúdo, e segundo conta a propia Ultreia, trátase de aforrarlles tempo e traballo aos administradores de sistemas ao pór en xogo regras na optimización da velocidade das bases de datos para filtros e no exame destes recursos. Seguindo este camiño e logo das primeiras probas, descubriuse que o sistema antispam mellora a súa rendibilidade nun 80%, superando unha taxa do 99% de spam suprimido cunha probabilidade de falso positivo inferior ao 0,001%.

Siongal amosa como tirarlle o máximo partido á nosa publicidade

A publicidade ten que orientarse cara a onde está centrada a atención do consumidor en potencia. De intensificarse un pouco máis do debido, ou de non ter o deseño ou acubillo máis axeitado, aos nosos ollos será pouco máis que spam. Isto acontece así na vida real, e tamén na dixital: non vale con querer facer promoción dos nosos produtos, hai que ver moi ben como e onde se fai, e, de facelo na Rede, estudar onde están hoxe os usuarios e onde estarán o día de mañá. Segundo informa Galicia Hoxe, a procura de innovadores e eficaces métodos de promoción é o gran obxectivo da firma galega Siongal, e a esta estratexia responde precisamente un recurso propio de seu, Siongal E-Business, modelo de publicidade que combina diversas estratexias de promoción para despregar unha rede comercial en Internet, encargada de difundir as mensaxes dunha empresa nas canles de comunicación que máis empregue o seu público obxectivo.

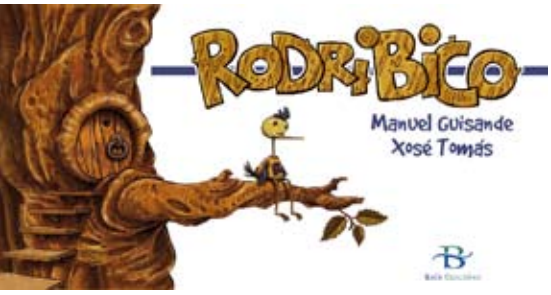
Menú de primeira

Ofrecemos a nosa ración mensual de cultura galega enleada coa dixital

Baía convoca un concurso web

Baía Edicións, da que falamos hai pouco en Código Cero para dar conta de novos recursos en liña para permitir que albisquemos o miolo dos seus libros por medio dun click, ten máis novidades dixitais das que informar, aínda que desta volta máis ligadas á nenez e ao lecer literario. Falamos dun concurso na súa web (baiaedicions.net) que conta cun personaxe de excepción a xeito mestre de cerimonias: o paxaro Rodribico.

O certame en liña, que terá de prazo máximo até o 13 de abril, inclúe cinco preguntas a superar sobre este personaxe e as súas aventuras e máis un premio ao alcance da man da comunidade internauta: os cinco títulos da colección que ten ao devandito paxaro como protagonista.



A resolución do concurso, conta Baía Edicións, farase pública o 14 de abril a través da páxina web da editorial galega e dos seus espazos en Facebook ou Twitter.

Amais de dar acubillo ao concurso sobre este particular paxaro, Baía habilitou na súa web unha serie de actividades lúdicas sobre os devanditos libros, entre as que se inclúen accións en liña para rapazas e rapaces de Infantil e Primaria e xogos en descarga libre: colorear, debuxar, completar, recortar, resolver encrucillados, etc.

4.000 recursos para aprender en liña outros idiomas

Que queremos aprender outro idioma ou mellorar o que empregamos decote e non sabemos por onde tirar? Internet, neste e noutros sensos, semella unha boa porta na que petar, tanto pola cantidade dos recursos dispoñibles como, cada vez máis, a calidade. O panorama é amplo e está en constante desenvolvemento, pero de tódolos vistos estes días reflectidos na Rede quedámonos co proxecto Lingu@net Europa, ao que chegamos vía Chuza! e que consiste nun servizo en liña para a aprendizaxe de linguas que xa anda a rentes dos 4.000 recursos dispoñibles, algúns dirixidos á aprendizaxe dunha lingua no seu nivel básico, outros encamiñados "a aprender a aprender" e outros a avaliar o nivel que se teña de coñecemento dunha lingua.

A iniciativa, que conta co apoio directo de dúas ducias de entidades de 20 países europeos, xurdiu co obxectivo de reforzar e aumentar as ferramentas dispoñíbeis para o achegamento a outros idiomas, ao tempo que se crea o escenario máis idóneo para a incorporación de novas culturas e identidades a promover.

A web, que está dispoñíbel no galego da RAG e en galego-portugués, vén a ser un centro multilingüe dixital (aberto a tódalas linguas posibles) que fornece á comunidade internauta de servizos previamente certificados na súa calidade. Entre as opcións que se inclúen de acceso figuran as seguintes: alemán, éuscaro, catalán, dinamarqués, estonio, finés, francés, galego, castelán, grego, holandés, inglés, islandés, italiano, lituano, maltés, polaco, galego-portugués ou sueco.

Rexorde a web Historiadoceltadevigo.net

Pode unha web sobre un equipo galego verse en perigo de peche por impulsar perante o mundo a identidade galega dese equipo? Pois si que pode, e se non que llelo digan aos responsables da páxina historiadoceltadevigo.net, que segundo informamos xa hai un tempo nesta web viuse mergullada nun boicot por ter dado acubillo a unha campaña para promover a bandeira galega na camisola dos xogadores. Así nolo contaba daquela a CiberIrmandade, reflectindo a preocupación do principal promotor do sitio en liña, un espazo salientable polo volume de información que achega sobre a historia do club vigués e polo número de seareiros que o visitaron. Pois ben, segundo nos informa de novo a CiberIrmandade, a enleada semella que chegou a bo porto, así se desprende da reapertura da web celtista o pasado mes de marzo, logo dun parón de medio ano.

Por certo que a recuperación do sitio, segundo engaden, foi posible grazas ao esforzo e teimosía dos colaboradores da páxina, dos usuarios particulares e mesmo de empresas comprometidas co celtismo.

O traballo conxunto posibilitou entre outras cousas o remate da polémica e dos ataques ao portal (que ao parecer tiveron a súa orixe na defensa da españolidade do club por parte dun membro da directiva do Club), que rexorde agora con forzas renovas e cunha serie de contidos e apartados a ter en conta: Xogadores, Adestradores, Presidentes, Campionatos, Competicións, Biblioteca, Videoteca (en probas), Foro, Porra, a cidade de Vigo, a nosa terra Galiza, os Siareiros, as Peñas e a historia completa do R. C. Celta.

Opentrad facilita a tradución automática de documentos

O servizo vía web Opentrad desenvolvido pola compañía galega Imaxin Software, capaz de traducir textos en galego, español, portugués, inglés, francés e catalán de xeito automático, incorpora unha nova funcionalidade moi atractiva, consistente na tradución de documentos en distintos formatos (.DOC, .DOCX, .PPTX, .XLSX, .ODT, .HTML, .XML e .TXT) mantendo o formato e estilo orixinais.

Deste xeito, supérase o atranco do idioma á hora de remitir un documento de texto, unha folla de cálculo ou unha presentación de PowerPoint a unha persoa que non fale a nosa lingua, estando dispoñible este servizo por un prezo que parte dos 3 euros e que poden pagarse mediante mensaxes de texto no móbil e sen precisar de rexistro.

Esta última actualización de Opentrad tamén mellora substancialmente a súa calidade na tradución entre español-galego, español-catalán, español-portugués e español-portugués do Brasil, sendo este último par de tradución unha novidade, como a adaptación ao novo acordo ortográfico do portugués. En breve tamén estará dispoñible a tradución español-chinés.

Nokia mellora os seus mapas no móbil

Ovi Maps 3.6 permite ver a Torre de Hércules en 3D

A primeiros de abril Nokia convidou a distintos medios de comunicación a acompañar a varios dos seus representantes nunha viaxe en limusina pola cidade de A Coruña para achegarse aos puntos máis emblemáticos da cidade herculina para así poder comprobar de primeira man o funcionamento da versión 3.6 de Ovi Mapas, aplicación para teléfonos móbiles de Nokia que ofrece navegación GPS por voz para coche e peón de balde e de por vida, presente en case 100 países e que soporta 46 idiomas, de xeito que incluso é posible escoitar as súas locucións en español (ou pórlle a nosa propia voz).

A nova versión de Ovi Mapas inclúe contidos Premium de balde como as guías Lonely Planet e Michelín, información de eventos (Wcities), Páginas Amarillas, Qype, TripAdvisor, guías TimeOot e Berlitz, buscador de hoteis HRS Hotels e BookATable (para pode realizar reservas directamente dende o móbil), incluíndo tamén MapReporter (un sinxelo servizo en liña que axuda a notificar erros na cartografía do móbil (para corrixila posteriormente).

Ovi Maps tamén permite visionar os mapas en 2D e 3D (de xeito que puntos emblemáticos como a Torre de Hércules, o estadio de Riazor, a casa do Concello ou a Casa das Ciencias poden verse proxectadas tridimensionalmente no mapa; pero a súa mellora máis significativa é que os mapas do servizo poden descargarse ao terminal a través de Wi-Fi, o que evita a conexión co PC (se queremos) e facilita a navegación GPS sen conexión á Rede, de xeito que non precisaremos dun plan de datos para poder guiarnos co móbil polas estradas de practicamente todo o mundo.

A aplicación para móbiles tamén consulta unha base de datos de radares fixos (para evitarnos sorpresas) e informa ao usuario no caso de conducir a unha velocidade superior á permitida.

Durante o encontro coruñés puido probarse o servizo nos móbiles Nokia E7 e Nokia C7, terminais con pantalla táctil que agora aceptan xestos para funcións como ampliar un mapa na pantalla do móbil, polo que o uso de Ovi Mapas é bastante natural, aínda que os usuarios de terminais de Nokia anteriores (con soporte de GPS) tamén poderán actualizar o seu navegador a esta última versión para poder tirar un mellor proveito desta tecnoloxía que está a facilitarnos a vida especialmente cando viaxamos a unha vila que non sexa a nosa.

Aparte do seu uso como navegador GPS, os Nokia C7/E7 son dispositivos moi atractivos para a eprodución multimedia ou para o uso de redes sociais (tamén integradas nos mapas), polo que os incondicionais da compañía finlandesa poderán continuar a confiar nos seus móbiles mentres non chegan os terminais con Windows Phone 7 prometidos para 2012 grazas ao acordo con Microsoft.

O teclado QWERTY do Nokia E7 facilita o envío de mensaxes de texto e a escritura de correos electrónicos

TREBELLOS TECNOLÓXICOS

GoPro pon á venda unha solución económica para gravar vídeo 3D a 1.080p

A gravación de vídeos estereoscópicos en alta definición pode ser algo asumible actualmente grazas a orixinais solucións coma o 3D Hero System de GoPro, que consiste nunha carcasa á venda por 99,99 dólares que permite colocar 2 cámaras compactas de alta definición do mesmo fabricante (que poden adquirirse por a partir de 259,99 dólares cada unha) sincronizadas de xeito que poden xerar vídeo 3D grazas ao software de edición GoPro Cineform Studio para crear pezas que funcionen tanto en televisores 3D como en plataformas como YouTube.

Esta carcasa non só facilita a gravación de vídeo en 3D, senón que tamén fai que as cámaras sexan somerxibles ata a 60 metros de profundidade, polo que estamos ante un equipamento ideal para rexistrar en vídeo actividades deportivas cun realismo impresionante por un gasto total de 619,97 dólares (435,16 euros), converténdose na cámara 3D máis cativa e económica capaz de gravar a 1080p. As cámaras tamén poden tomar fotografías de 5 Mpíxeles e gravan ata 4,3 horas de vídeo a 1.080p nunha tarxeta de memoria SD de 32 Gb.

Os interesados neste produto poden ler as probas ás que o someteron dende Gizmodo, onde aseguran que a calidade que conseguen os vídeos gravados é bastante boa, aínda que comentan que non é un trebellos doado de utilizar, xa que ao utilizarse dúas cámaras en paralelo, hai que facer moitos dos procesos (como a carga ou a importación de ficheiros) por partida dobre. Recomendan esta solución de GoPro a afeccionados a deportes acuáticos, de motor e de risco en xeral, pois aínda que non estamos ante un produto integral, os resultados conseguidos poden ser realmente espectaculares.

Batería de pulso para os nosos trebellos electrónicos

Unha das principais carencias de moitos dispositivos electrónicos é a súa autonomía, de aí que ThinkGeek incorporase ao seu catálogo o Universal Gadget Wrist Charger, ou sexa, un cargador universal de trebellos que pode levarse no pulso, e que integra unha batería de Ion Litio de 1.500 mAh que mide 256 x 12 milímetros, pesa 82 gramos, e pode empregarse para incrementar a autonomía de dispositivos coma o iPhone, consolas portátiles (PSP, Nintendo DS Lite/DSi/3DS), e numerosos móbiles que permiten a súa carga por USB.

Este cargador de pulso tamén leva un indicador de carga con 4 niveis, inclúe un cable mini USB, un cable para conectar o trebello a cargar e 9 conectores para adaptar esta batería externa a disparidade de trebellos. O prezo de venda desta curiosidade ideal para a longas viaxes é de 34,99 dólares (24,81 euros).

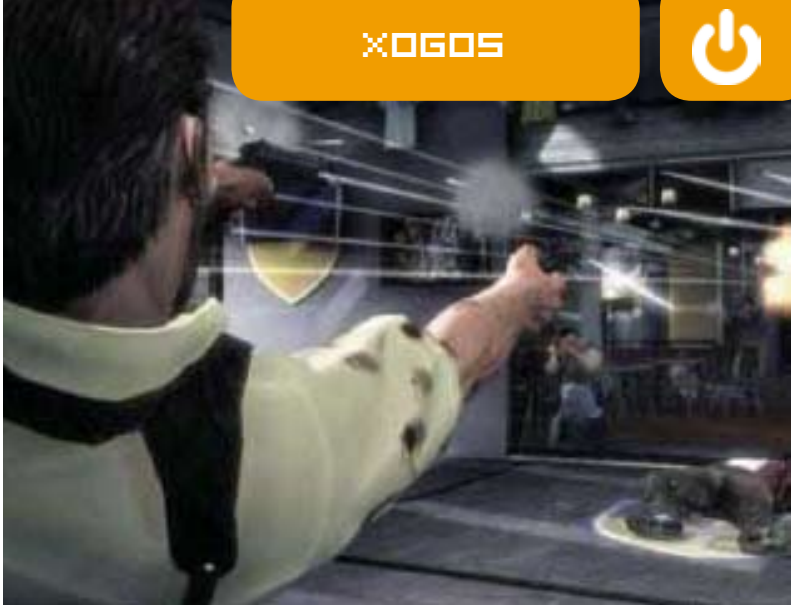
R adianta detalles do seu futuro descodificador de alta definición

R, o operador de telecomunicacións sito en Galicia, está a preparar a modernización do seu servizo de televisión, polo que van a adaptalo á alta definición grazas a un novo descodificador que achega interactividade (cun motor que permite executar aplicacións interactivas baseadas en servizos web e cunha interface gráfica con animacións en 3D), vídeo baixo demanda (servizo que teñen pensado lanzar en breve dende R), gravación de vídeo en disco duro e saída de vídeo de alta definición (ata 1.080p).

O novo descodificador pode conectarse á rede local doméstica (para, por exemplo, acceder aos contidos multimedia compartidos a través do ordenador), ten unha conexión para poder conectar as consolas de videoxogos domésticas á Rede sen complexas instalacións, conta con porto USB para poder reproducir contidos propios ou incluso para instalar periféricos como cámaras de videoconferencia, e permiten a instalación no seu interior dun disco duro de ata 1 Tb para gravar os nosos programas de televisión favoritos.

Os máis impacientes poderán solicitar a R o prerrexistro para poderen ser os primeiros en gozar do novo descodificador de alta definición, que chegará cunha condicións comerciais por determinar.

De todos os xeitos, os usuarios que desexen ver contidos en alta definición actualmente poden aproveitar a oferta da TDT conectando o seu televisor directamente á toma de televisión de R, na que, aparte da súa oferta de televisión multi-canle en DVB-C, tamén chega a Televisión Dixital Terrestre ordinaria.



MAX PAYNE 3

A acción de Max Payne 3 terá lugar no Brasil

Marcus Fernández

A último número da revista británica de videoxogos EDGE dá a coñecer novos detalles do agardado Max Payne 3, xogo que figura na súa portada e do que adiantan numerosos detalles.

O anti-heroe de Rockstar volve tras case 8 anos, máis vello e cunha aventura na que trasládase a Sudamérica, o que levou ao seu estudo de desenvolvemento a viaxar durante un par de semanas a Brasil para fotografar e filmar distintas localizacións para conseguir que Max Payne 3 amose un São Paulo co mesmo realismo que a súa primeira entrega facía con New York, polo que a experiencia de xogo deste novo título promete adaptarse ás esixencias da audiencia, que cada vez é máis sofisticada, polo que esixe variedade de contornos para o desenvolvemento da acción, para manter a tensión e dar lugar a algunhas sorpresas.

Na revista EDGE comparan a historia de Max Payne 3 con Half-Life, por transmitir aos xogadores «a sensación de que non es o heroe, senón só un axente que se abre camiño nun mundo violento e caótico». Tampouco faltará o tempo bala que caracterizaba a esta franquía, polo que pese aos moitos cambios, o espírito de Max Payne procurará manterse.

Aínda que inicialmente viramos imaxes do protagonista calvo, con barba e máis vello que nas anteriores aventuras, as imaxes que ilustran a reportaxe da revista EDGE dan a entender que tal transformación do personaxe será progresiva, de xeito que poderemos manexar a un Payne máis novo durante distintos saltos narrativos que terán lugar ao longo da historia de violencia deste xogo que chegará en versións para Xbox 360, PlayStation 3 e PC.

RUSH'N ATTACK: EX-PATRIOT

Green Beret estrea secuela para Xbox 360

O Bazar de Xbox LIVE Arcade recibiu o pasado 30 de marzo o xogo Rush'N Attack: Ex-Patriot, segunda parte do remake de alta definición do clásico Green Beret de Konami, de xeito que tras pagar 800 puntos (9,6 euros) poderemos continuar a misión de Sid Morrow para encontrar a Gibson e descubrir os perigosos segredos da Guerra Fría. O noso heroe está atrapado tras as liñas inimigas e conta como principais armas un coitelo e o seu propio corpo, de xeito que deberá superar moitos obstáculos para sobrevivir e deter a ameaza da destrución global.

Aínda que os usuarios da Xbox 360 poden descargar este xogo na súa consola, os que teñan unha PlayStation 3 deberán agardar uns poucos días para poder mercar por 9,99 euros unha versión deste título que adorarán moitos amantes do retro, e de mecánicas de xogo arcade, nas que destaca este xogo que pode considerarse como unha especie de Green Beret HD.

Código QR

Trailer do xogo

SPIDER-MAN

Terá novo videoxogo no outono

Marcus Fernández

Tras o éxito de Spider-Man: Dimensions, Activision confirmou que o seu estudo de desenvolvemento, Beenox, repetiría en futuros xogos do personaxe da Marvel, e agora confírmano anunciando Spider-Man: Edge of Time, un novo xogo que no outono chegará en versión para Xbox 360, PlayStation 3, Wii e consolas portátiles (sen determinar).

Edge of Time recuperará a fórmula de Dimensions ao permitir o uso de distintas versións de Spider-Man no mesmo xogo, estando só confirmadas polo momento as encarnacións do Home Araña coñecidas como Amazing Spider-Man e Spider-Man 2099.

A historia do novo xogo corre a cargo do guionista Peter David, quen trazou toda unha trama na que haberá que arranxar unha liña de tempo na que Peter Parker (a identidade secreta do Spider-Man contemporáneo) morreu antes de tempo, polo que haberá que refacer a historia, de xeito que o que acontece nun dos universos paralelos terá consecuencias no outro segundo adiantaron dende Beenox.

Aproveitando a celebración da Wonder-Con 2011 nos primeiros días de abril, Activision presentou o primeiro trailer do xogo, no que podemos ver en acción este título que presenta un acabado gráfico realmente impresionante, deixando claro o bo facer de Beenox ao manter certo nivel de calidade nunha franquía que parecía maldita (a meirande parte dos xogos protagonizados por Spider-Man foron grandes decepcións).

RESISTANCE 3

Soportará PlayStation Move e 3D

Os xogos de acción en primeira persoa para PlayStation 3 están a apostar de xeito decidido pola tecnoloxía PlayStation Move para poder disparar aos inimigos co novo sistema de control de movemento, o que contribúe a somerxerse na experiencia de xogo, e o estudo Insomniac Games anunciou que vai seguir esta liña no seu Resistance 3, que non só poderá manexarse co novo mando de Sony, sen´no que tamén será compatible coa tecnoloxía de visualización 3D.

Resistance 3 chegará en exclusiva para PlayStation 3 no mes de setembro, e as súas novas prestacións puideron verse nunha versión de demostración que amosaron en Los Ángeles, na que tamén se apreciaban múltiples detalles sobre o xogo, como a súa ambientación e os inimigos aos que haberá que facer fronte nesta nova aventura de acción que promete horas de diversión enfrontándose ás ameazas xurdidas da invasión alieníxena Quimera a mediados do século XX.

xuventude.net

En Santiago de Compostela, do 15 ao 17 de abril

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE TRABALLO
E BENESTAR

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

INTERNET EN TU TV POR SÓLO 149 €

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

welcome to the blu:religion

BLU:SENS

www.blusens.com | www.theblureligion.com