

## CIBER.gal fai balance

Afiánzase a fronte galega contra as ciberameazas



## IA en positivo

A Deputación da Coruña e o CITIC vanse de xira divulgativa polos institutos

# O noso empuxe innovador

Galicia reforza o seu papel en materia de I+D+i con mancheas de fitos recentes



## Debate aberto

O Goberno anuncia a prohibición das redes sociais entre os menores



## Aruma Studios, novo referente *gamer*

Entrevistamos a Rubén López e Silvia Izquierdo

# Escanéame



Escanea o código para ir a nosa páxina web [obarbanza.gal](http://obarbanza.gal)

## Toda a actualidade da comarca nas túas mans

Síguenos en:

obarbanza @obarbanzagal @o\_barbanza 608 240 160

**O Barbanza**  
Diario dixital

## Equipo

### DIRECTOR:

Xosé M<sup>o</sup> Fernández Pazos  
director@codigocero.com

### WEBMASTER:

Marcus Fernández  
webmaster@codigocero.com

### REDACCIÓN:

Fernando Sarasketa  
Sonia Pena  
redaccion@codigocero.com

### FOTOGRAFÍA:

Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

### DESEÑO E MAQUETACIÓN:

Óscar Louzán  
foro@codigocero.com

### PUBLICIDADE:

publicidade@codigocero.com

### EDITA:

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

### IMPRIME:

Gráficas Garabal  
Tel.: 981562595  
graficagarabal@graficagarabal.es

### Número 271

(Febreiro - marzo 2026)  
Publicación periódica.

### Depósito Legal: C-2301/01

I.S.S.N. (Edición impresa): 1579-7546  
I.S.S.N. (Edición dixital): 1579-7554

Fotos páxinas: 2, 4, 12, 14, 15, 20 e  
32 Freepick  
Foto portada: Shutterstock

### Membros



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

# Sumario

## nº 271

## REPORTAXES

- 4** O Goberno cualifica de “prioridade absoluta” a protección dixital dos menores
- 5** As investigadoras do CITIC da UDC inspiraron ás novas xeracións neste 11F
- 6** Galicia reforza o seu papel en materia de I+G+i con mancheas de fitos recentes
- 8** SinFiltro publica o seu barómetro sobre a calidade de vida das persoas tecnólogas
- 9** O Consello Cultura Galega renova a súa web de divulgación
- 10** A USC favorece a inclusión educativa do alumnado hospitalizado co uso de avatares robóticos
- 11** A Deputación da Coruña e o CITIC levan a IA xenrativa aos institutos da provincia
- 12** David Lago e Nicolás Freiría gañan a Olimpíada Informática Galega 2026
- 13** Fernando Suárez (CPEIG) reflexiona sobre prohibir as redes sociais entre menores
- 14** O Nodo CIBER.gal impulsou máis de 300 actividades en 2025



- 6** Medra o papel protagonista de Galicia en materia de I+G+i, con numerosos fitos nos últimos meses

- 15** AMTEGA convoca novos cursos para obter a ComDix

- 16** Entrevistamos a Rubén López e Silvia Izquierdo, responsábeis de Aruma Studios

- 18** As empresas comezaron o ano achegándonos unha completa ración de innovación galega

- 20** Na Rede unha ferramenta galega para facilitar o reenvío múltiple de correos: PERCEBE

- 21** En marcha a Cátedra Denodo-UDC de Enxeñaría de Datos, IA e Innovación Tecnolóxica

- 22** Vigo convértese no 1º campus español en dispor dun servizo de vehículo autónomo conectado

- 23** A Secretaría da Lingua e a Dirección Xeral de Xuventude lanzan Lingua de Namorar

## NOVAS

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

## TREBELLOS

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

## XOGOS

- 28** Repasamos o máis salientábel dos días pasados en materia de xogos e consolas

- 30** Telefónica e a Consellería de Cultura inauguran no Gaiás a mostra *Mundo expandido*

- 31** Os videoxogos e as realidades virtuais dan nova voz á nosa cultura



23

# As redes sociais poden agardar

O Goberno cualifica de “prioridade absoluta” a protección dixital dos menores

O delegado do Goberno en Galicia, Pedro Blanco, defendeu a necesidade de reforzar a protección da nenez e da adolescencia no ámbito dixital, “con máis prevención, máis control e máis acompañamento ás familias”. Fíxoo este 12 de febreiro durante a reunión da Comisión do Plan de Convivencia Escolar, que presidiu na Delegación do Goberno, onde incidiu que “a convivencia nos centros educativos tamén se constrúe no entorno dixital”.

Pedro Blanco advertiu de que o mal uso das redes sociais “ten un impacto directo nas aulas, na saúde emocional do alumnado e na convivencia diaria dos

centros”. Subliñou que o anuncio do presidente do Goberno, Pedro Sánchez de prohibir o acceso ás redes sociais a menores de 16 anos “non é unha medida illada, senón política de país para dar resposta ás familias e ao profesorado, que demandan máis ferramentas para protexer aos menores”, afirmou.

O delegado incidiu en que o Goberno actúa “desde a prevención e desde a responsabilidade institucional”, recalcando que “as redes non poden converterse en espazos onde se toleren delitos, ameazas ou discursos de odio. Iso non é liberdade, é desprotección”, sinalou. Así mesmo, insistiu en que a seguridade dos menores é unha responsabilidade compartida entre administracións, centros educativos e familias.

Amais, destacou o labor que desenvolven a Policía Nacional e a Garda Civil no marco do Plan para a Convivencia Escolar e lembrou que “só no ano 2025 impartíronse 2.680 formacións

en TIC e ciberseguridade, orientadas a que o alumnado coñeza os riscos asociados ao uso das tecnoloxías, aprenda a identificalos e desenvolva unha cultura de uso seguro”. Ademais, dixo, “este ano incorporáronse novas accións centradas na prevención e concienciación sobre os retos da internet, como o uso da IA, retos virais ou fraudes tecnolóxicos”.

O balance do primeiro trimestre do curso 2025-2026 confirma o crecemento do Plan Director. Participaron 4.436 alumnos e alumnas máis que no mesmo período do ano anterior, cun incremento do 10,14 %, e o número de docentes asistentes medrou un 35 %.

Realizáronse 1.946 actividades neste trimestre, destacando as accións relacionadas co ámbito dixital, que continúan sendo a principal preocupación da comunidade educativa. Tamén medraron as charlas sobre delitos de odio, protección de datos, igualdade, adiccións ou delitos sexuais.

No conxunto de 2025, o Plan Director chegou a 989 centros escolares e a máis de 155.000 participantes. Ademais, reforzouse a seguridade con vixilancias preventivas e coa desactivación de nove puntos de venda de droga nas contornas escolares.

Na reunión participou tamén o xefe da Alta Inspección Educativa da Delegación do Goberno, Lois Carballido, así como mandos da Garda Civil e da Policía Nacional, aos que Pedro Blanco agradeceu expresamente o seu compromiso diario coa protección da comunidade educativa.

## A prohibición do Goberno

A intervención de Pedro Blanco tivo a súa base no anuncio por parte do Goberno, o 3 de febreiro, da prohibición do acceso ás redes sociais aos menores de 16 anos, unha medida comunicada polo presidente Pedro Sánchez que obrigará ás compañías tecnolóxicas a implantar sistemas efectivos de verificación de idade.

Sánchez defendeu a necesidade de recuperar o control da gobernanza dixital para garantir que Internet e as redes sociais sexan espazos sans e democráticos. Ao seu xuízo, o ecosistema dixital actual presenta trazos propios dun “estado fallido”, no que “as leis son ignoradas e os delitos tolerados”.

O presidente alertou sobre o desgoverno no control de contidos, a impunidade ante o incumprimento da legalidade, a expansión da desinformación e dos discursos de odio, así como a falta de protección de datos e materiais persoais. Uns riscos que, segundo subliñou, afectan de maneira especial aos menores, para quen o uso das redes sociais forma parte da vida cotiá. ■



# O CITIC celebra o 11F cunha intensa axenda

As investigadoras do centro da UDC inspiraron ás novas xeracións

**A** ciencia e a tecnoloxía non só se constrúen con datos e algoritmos, senón tamén con referentes. Baixo esta premisa, o Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacions (CITIC) da UDC converteu a conmemoración do Día Internacional da Muller e da Nena na Ciencia (11F) nunha semana de acción transversal.

O obxectivo foi revelar o potencial creativo da tecnoloxía ao estudantado e poñer rostro ás mulleres que lideran estes avances, normalizando a súa presenza nun sector historicamente masculinizado.

## Portas abertas á innovación: espertar vocacións desde dentro

As actividades arrincaron con forza os días 11 e 12 de febreiro, cando o CITIC abriu as súas instalacións en colaboración coa asociación de estudantes

da Facultade de Informática. Tratouse dunha inmersión real no ecosistema de I+D+i xunto coas investigadoras María Martínez e Adriana Dapena, xunto a Diego Seco, que exerceron de anfitriñas, guiando ao alumnado polo corazón tecnolóxico do centro.

Durante o percorrido, os estudantes puideron experimentar de primeira man que significa investigar na UDC. Desde o Demostrador Tecnolóxico, onde probaron os últimos desenvolvementos en realidade virtual, ata a nostalgia tecnolóxica da Colección OitoBits —o museo do videoxogo do centro—, pasando pola Sala de Robótica e o Laboratorio de Impresión 3D.

En palabras de Adriana Dapena, "o CITIC é un centro aberto por moitas razóns. Abrir as súas portas a persoas de todas as idades é fundamental para achegar a investigación á sociedade e facer que se sinta próxima. Amosar o que facemos e as

oportunidades que existen para o desenvolvemento da carreira investigadora axúdanos a espertar vocacións e a conectar o talento coa investigación en tecnoloxías punteiras. Para iso, é clave contar con asociacións de estudantes da Universidade da Coruña, porque crean unha ponte directa entre o estudantado e a investigación".

## "Laboratorios propios", romper teitos e construír referentes reais

A investigadora do CITIC María Suárez representou ao centro na mesa redonda organizada polo CICA baixo o título *Laboratorios propios*. Enmarcado no encontro *Ser científica hoxe: retos compartidos, realidades distintas*, o debate reuniu investigadoras de diferentes centros da UDC, como Socorro Castro (CICA) e Isabel Martínez Lage (CITEEC), para trazar unha radiografía honesta da profesión.

A xornada fuxiu dos discursos compracentes para abordar os nós da carreira científica feminina. Puxo o foco na necesidade de xerar referentes diversos e analizáronse as diferenzas de xénero segundo as áreas de coñecemento. Un dos puntos do debate foi a etapa posdoutoral, identificada como o "elo máis feble" debido á precariedade, a temporalidade e a esixencia de mobilidade xeográfica; factores

que, sumados aos retos da conciliación e os coidados, impactan desproporcionadamente na continuidade das mulleres no sistema. Segundo indicou María Suárez, "o CITIC desenvolve unha liña de traballo activa en temas de igualdade, potenciando a presenza feminina no ámbito tecnolóxico e promovendo a inclusión dixital".

## Ciencia conectada coa sociedade: da IA Verde ás aulas

O compromiso do CITIC traspasou os muros do centro. Na feira divulgativa LandraCiencia, Adriana Dapena, Paula Castro, Eva Soto e Verónica Bolón amosaron o lado máis social da tecnoloxía con iniciativas como IA Verde e TuTIC. A isto sumouse a conexión directa coas aulas a través da actividade virtual *Directo 11F*, organizada xunto ao MUNCYT, onde Lara Pallas e Delfina Ramos achegaron as súas experiencias aos estudantes.

O ciclo pecharase o vindeiro 25 de febreiro coa Charla Corbl de Verónica Bolón sobre intelixencia artificial sostible, retransmitida pola FECYT a través da canle de YouTube. Un broche final que subliña a estratexia do CITIC, que consiste en impulsar unha ciencia excelente, diversa e conectada cos retos reais da sociedade. ■



# Ciencia e innovación de aquí

Medra o papel protagonista de Galicia en materia de I+G+i, con numerosos fitos nos últimos meses

**G**alicia comezou o ano ratificando a súa posición destacada en materia de I+D+i entre as comunidades autónomas do Estado e, en xeral, entre as rexións europeas. O talento, a transferencia de coñecemento e a especialización en determinados ámbitos lograron exportar a marca I+G+i, é dicir, a ciencia e innovación feita en Galicia. Tras estes logros atópase o importante potencial de toda a nosa comunidade investigadora e o apoio e impulso da Xunta.

## Recoñecemento do talento

Galicia impulsa a I+D+i desde a retención e captación de talento investigador. Aos numerosos programas existentes sumárase en 2026 a primeira convocatoria da recentemente creada Fundación Galtia, dedicada á atracción de talento investigador internacional de alto nivel, na liña doutras institucións hoxe consolidadas como ICREA ou Ikerbasque.

Proba do seu nivel son os diferentes recoñecementos a investigadores. Os máis recentes, a José Luis Mascareñas -científico do CiQUS (Centro Singular de Investigación en Química Biolóxica e Materiais Moleculares da Universidade de Santiago de Compostela), que logrou o Premio Rei Jaime I, un prestixioso galardón polo seu labor sobre o uso de metais para activar reaccións químicas nas células.

A este súmase a distinción de tres científicas galegas co Premio Nacional de Investigación para mozos 2024. Trátase de Cristina Blanco (Universidade da Coruña), que recibiu Premio Nacional de Investigación María Moliner na área de humanidades; de Verónica Bolón (CITIC, Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións, da Universidade da Coruña), que obtivo o Premio Nacional de Investigación María Andresa Casamayor na área de matemáticas e tecnoloxías da información e as comunicacións, e Beatriz

Pelaz (CiTIUS, Centro Singular de Investigación en Tecnoloxías Intelixentes da Universidade de Santiago de Compostela), gañadora do Premio Nacional de Investigación Felisa Martín Bravo na área de ciencias físicas, dos materiais e da terra.

Precisamente, a revista *Nature* sitúa a Galicia como unha potencia emerxente en investigación, onde destacan as iniciativas de

captación e retención de persoal investigador, particularmente o programa Oportunius, que leva máis dunha década enfocado en xerar oportunidades para que persoal investigador beneficiario de bolsas do Consello Europeo de Investigación ERC excelente queira desenvolver a súa carreira en Galicia.

## Rede CIGUS de centros de investigación

Os centros de investigación universitarios son outro dos grandes piares da I+G+i. E os máis excelentes aglutínanse nunha entidade impulsada pola Xunta chamada Rede CIGUS. Conformada por dez centros das tres universidades públicas, aglutinan 1.600 investigadores e no últimos catro anos logrou captar máis de 180 M€ en proxectos competitivos. Isto supón un notable retorno económico -por cada euro investido, regresan tres- nunha rede á que a Xunta leva destinados case 68 M€.

Mostra do potencial dos centros e os seus investigadores son os numerosos recoñecementos que cultivan. Entre eles destacan a recente concesión dun proxecto europeo de 11 M€ que permitirá contratar a 40 investigadores posdoutorais ou a distinción María de Maeztu para o IGFAE (Instituto Galego de Física de Altas Enerxías) e o CIMUS (Centro singular de investigación en Medicina Molecular e Enfermidades Crónicas), ambos da Universidade de Santiago de Compostela.



## Referente na cuántica

Galicia tamén salienta no eido das tecnoloxías profundas, especialmente na cuántica. A través do CESGA (Centro de Supercomputación de Galicia), a comunidade está a converterse nun referente a nivel europeo e internacional. O centro está a recibir un importante impulso autonómico, coa ampliación das súas instalacións, infraestruturas e capacidades. Así, cun investimento de 56M€, o CESGA incorporará o supercomputador Finisterrae IV, un sistema de almacenamento e un computador cuántico. Este edificio dará apoio á actual sede do CESGA, a que alberga o coñecido computador cuántico QMIO.

O CESGA non deixa de lograr fitos para a I+D+i galega. O máis recente é que formará parte do primeiro Centro Europeo de Excelencia Cuántica concedido pola Comisión Europea no que participarán 11 socios de cinco países. A isto súmase a posta en funcionamento o pasado outubro da liña de comunicación cuántica máis longa de España que une Santiago e Vigo. Con 120 quilómetros, é tamén unha das maiores de toda Europa e isto permite a protección de infraestruturas críticas, como comunicacións gobernamentais ou controis de tráfico aéreos.

## Sede dunha das fábricas europeas de IA

Un dos grandes fitos logrados nos últimos meses, tamén a través do CESGA, é a concesión dunha das 19 fábricas europeas de IA cun orzamento de 82 M€. Esta fábrica, denominada 1HealthAI é deseñada xunto ao CSIC, acelerará a investigación e a innovación no ámbito da saúde humana, ambiental e animal. España é un dos poucos países que logrou dúas factorías (a outra está no Barcelona Supercomputing Center) e, no caso da galega, é a terceira con mellor puntuación de toda Europa.

Galicia logra captar 65 M€ para o seu sistema de investigación e innovación (41 de fondos europeos e 24 estatais)



que completará con 17M€ de fondos propios. A factoría estará centrada no ámbito da saúde e contará cun novo supercomputador específico para IA e unha plataforma de supercomputación avanzada optimizada para IA experimental.

## Impulso ás políticas públicas

Galicia volveu a incrementar o gasto en I+D ata alcanzar a cifra récord de 1.058M€ en 2024. Segundo o último informe do INE, Galicia aumenta un 3% máis que o conxunto do Estado. No que respecta á innovación, Galicia tamén logrou escalar nove posicións na clasificación das rexións europeas máis innovadoras, sendo a segunda comunicade de España que máis evoluciona e sitúase entre as 25 rexións de Europa con mellor comportamento, segundo un informe Rexional Innovation Scoreboard 2025 da Comisión Europea.

Para lograr estes éxitos, Galicia conta co Plan galego de investigación e innovación 2025-2027, cun investimento récord de 1.310 M€ e que establece como prioridades o talento e a transferencia de coñecemento, así como a especialización e a extensión e a innovación aos servizos locais. Para apoiar e o gran momento que está a vivir a I+D+i, xa se está elaborando a futura Lei de ciencia e innovación, que estará en vigor en 2027, así como a creación dun Consello asesor en investigación e innovación de Galicia. ■

## ▶ Algúns logros recentes (2024-2026)

- Tres científicas galegas reciben o Premio Nacional de Investigación para mozos 2024. Trátase de Cristina Blanco (UDC), Verónica Bolón (UDC, CITIC) e Beatriz Pelaz (USC, CIQUS).
- A Xunta aproba construír un novo edificio do CESGA.
- Aprobado o Plan galego de I+i 2025-2027 cun investimento récord de 1.310 millóns de euros.
- Galicia é a sexta comunidade no que respecta á porcentaxe de emprego tecnolóxico.
- A prestixiosa revista *Nature* sitúa a Galicia como unha potencia emerxente en investigación e un polo de innovación en sectores como a biomedicina, a IA ou as tecnoloxías cuánticas.
- José Luis Mascareñas (CIQUS da USC) gaña o Premio Rei Jaime I.
- Inauguración da nova sede do Instituto Galego de Física de Altas Enerxías (IGFAE).
- O CiMUS da USC recibe a distinción María de Maeztu.
- Informe da Comisión Europea, *Regional Innovation Scoreboard 2025*. Galicia escala nove posicións no ranking das rexións europeas máis innovadoras, sendo a segunda CCAA de España que máis evoluciona e sitúase entre as 25 rexións de Europa con mellor comportamento.
- Aprobada a licitación do novo equipamento do CESGA (Finisterrae IV) con 34 millóns.
- Galicia logra unha fábrica europea de IA cun orzamento de 82 M€.
- En funcionamento a liña de comunicación cuántica máis longa de España que une Santiago e Vigo. Esta liña é tamén unha das maiores de toda Europa con 120km.
- Autorizado o inicio dos trámites para facer realidade a Lei de ciencia e innovación en 2027.
- A Rede CIGUS capta un proxecto de 11 M€ que permitirá contratar a 40 investigadores posdoutorais.
- Galicia participará no primeiro Centro Europeo de Excelencia Cuántica concedido pola CE.
- O investimento en I+D volve medrar en Galicia ata alcanzar a cifra récord de 1.058 M€ en 2024.



## Conferencia sobre e IA e saúde mental na adolescencia

O investigador e profesor Pere Castellví inaugurarán o 26 de febreiro as actividades do ciclo *Educación Século XXI* no primeiro semestre do ano. Faro na sede de Afundación da Coruña, coa relatoría *IA e Saúde Mental: Aliada ou ameaza para a adolescencia?* A asistencia é de balde previo rexistro en [Ataquilla.com](http://Ataquilla.com). O encontro de Castellví coa comunidade escolar será o día 26 ás 11:00. Xa ás 19 horas celebrarase a conferencia aberta ao público.

Pere Castellví Obiols é profesor agregado do Departamento de Psicoloxía Clínica e da Saúde da Universitat Autònoma de Barcelona, doutor en Psicoloxía e mestrado en psicopatoloxía e en saúde pública. Investiga na promoción do benestar mental e a prevención do suicidio en mozos.

Na súa conferencia, abordará as transformacións que a intelixencia artificial está a xerar a forma na que entendemos e tratamos a saúde mental, tamén en adolescentes.

Seguindo co ciclo, o 17 de marzo, en Vigo, o profesor e experto Francisco Bellas (CITIC da UDC) falará co público e a comunidade escolar sobre a aplicación da IA nos procesos educativos.

Xa o 22 de abril, a Sede de Afundación na Coruña acollerá a presentación Instrucións para ser humano. As instrucións estarán impartidas por Iaia Visenta, un avatar dotado de IA que representa a unha muller de idade avanzada e que acumula millóns de seguidores en redes sociais.

## Así vive un tecnólogo

O barómetro das/os profesionais das TIC de SinFiltro avoga por seguir avanzando en benestar real

**A** iniciativa galega de divulgación e debate tecnolóxico SinFiltro impulsada por Marcelo Castelo presentou os resultados da cuarta onda do barómetro *Hábitos, Prácticas e Benestar do Tecnólogo*, o seu estudo encamiñado a explorar como se coidan, que hábitos teñen e como se senten as persoas que impulsan a transformación dixital. A onda ten o punto de partida nunha indagación nos hábitos das e dos profesionais do sector tecnolóxico, nas súas rutinas para coidar a saúde mental e física, e nas súas relacións persoais.

O estudo, de carácter exploratorio, contou coa participación de profesionais TIC de

toda España, e foi apoiado por entidades como o Consello Xeral de Colexios Profesionais de Enxeñería Informática, universidades e colexios profesionais autónomos.

Entre os principais resultados desta cuarta onda do barómetro, destácase os seguintes:

- O 70,84% das persoas enquisadas valora o seu estado xeral de saúde mental entre 6 e 10, o que apunta a unha percepción maioritariamente positiva. Con todo, un significativo 29,16% sitúa o seu benestar emocional entre 0 e 5, evidenciando a existencia dunha porcentaxe relevante do sector que experimenta malestar psicolóxico.

- O 62,22% afirma lograr unha desconexión completa do traballo no seu tempo non laboral, mentres que o 37,78% reconece non conseguilo, un dato que, segundo salienta SinFiltro, "ponde relevo a persistencia de fronteiras difusas entre a vida profesional e persoal no ámbito tecnolóxico, así como a necesidade de seguir avanzando en políticas e culturas organizativas que favorezan o descanso e o benestar real". Engaden que "o talento tecnolóxico non se sostén só con innovación e esixencia: necesita benestar, desconexión real e contornas onde coidarse. Este barómetro permítenos escoitar como se senten os profesionais para poder actuar en consecuencia".

O dossier, que recolle todos os resultados do estudo, compartíuse cos colexios colaboradores, universidades e medios especializados pertinentes.

Como lembraremos, SinFiltro é unha entidade sen ánimo de lucro que impulsa un liderado tecnolóxico máis humano, consciente e sostíbel. A súa misión é "dar visibilidade aos perfís clave da transformación dixital (CIO, CTO, desenvolvedores, tecnólogos) desde unha perspectiva cultural e emocional. ■"





# A nova vida de Culturagalega.gal

O Consello da Cultura Galega renova o seu portal de divulgación

O pasado sábado 7 de febreiro, coincidindo co Día dos Medios en Galego (efeméride que conmemora o día, hai 150 anos, en que apareceu o primeiro número de *O Tío Marcos d'a Portela*, cabeceira pioneira dos medios en galego) o Consello da Cultura Galega (CCG) presentou a faciana remodelada de Culturagalega.gal, o seu portal de divulgación cultural.

Estamos ante un redeseño visual e novas funcionalidades para o portal cultural máis lonxevo en lingua galega, que conta a día de hoxe con 36.000 noticias, segundo lembra o CCG.

O 10 de outubro de 2000, por iniciativa de Carlos Casares, presidente da institución naquel momento, presentouse ao público Culturagalega.org, unha cabeceira dirixida por Manuel Gago, coa intención de "poñer a cultura galega no mundo na era na que agromaba Internet".

Dende aquela, o portal mantivo a súa frecuencia de actualización e ofrece

información en profundidade, sumando máis de 36.000 noticias.

Nestes vinte e cinco anos, o portal mudou ao dominio .gal e renovouse en dúas ocasións para adaptarse á evolución da tecnoloxía e aos novos hábitos e usos sociais.

O CCG explica a maiores que "este redeseño forma parte da estratexia dixital da institución que, perante a tendencia actual de consumos cada vez máis segmentados, pon na rede ferramentas que contribúen a preservar o espazo común da cultura galega e a dar a coñecer máis iniciativas para expandir os públicos da cultura galega".

Con este novo redeseño, a plataforma evoluciona para "funcionar como centro de recursos, reorganizando máis de 36.000 noticias para permitir buscas rápidas, filtrado por persoas, entidades, temas e tempo, e visualización previa dos contidos", engade o Consello, salientando a incorporación de ferramentas como o sistema de busca instantánea, o módulo Universo para relacionar noticias, eti-

quetas, persoas e entidades, a personalización de intereses e a aprendizaxe do sistema a partir do uso.

Amais, mellórase a visualización das reportaxes e a posibilidade de gardalas. Créase a área Bule-Bule para centralizar información sobre exposicións, estreas, discos e revistas culturais. O sitio adáptase ao consumo móbil e reforza unha visión global da cultura galega no presente e no pasado recente. ■

## Podcast Seteventos

O Consello da Cultura Galega rematou xaneiro lanzando o podcast *Seteventos*, un especial de gravacións en liña que rende homenaxe aos principais ventos galegos (Nortada, Vendaval, Soán, Poñente, Nordés, Levante e Ábrego) e, por extensión, aos camiños bidireccionais da nosa cultura e a nosa xente no mundo.

O novo podcast aborda (de feito) as interaccións de Galicia con outros países, culturas ou dinámicas históricas. A presidenta do CCG, Rosario Álvarez, destacou na presentación que o proxecto pretende "amosar a interacción entre Galicia e calquera outra dirección e, de paso, amosar o fondo enorme de gravacións e materiais do CCG", mentres que o coordinador da Área de Produción de Contidos e Difusión, Manuel Gago, explicou que "encaixa nunha liña da institución de trasladar a cultura galega a todos os formatos".

Os sete episodios xa están dispoñibles en Ágora, a plataforma de podcast do CCG, así como nas principais plataformas: iVoox, Spotify e YouTube.

Seteventos estrutúrase en sete episodios guiados polas sete correntes, que se acompañan coas ilustracións de Andrea López.

No proxecto participaron máis dunha ducia de nomes, entre os que se atopan Ana Boullón, Xosé Manoel Núñez Seixas, Rebeca Blanco-Rotea e Javier Serrano Alonso, entre moitos outros.



# Tecnoloxía para axudar

Un proxecto da USC favorece a inclusión educativa do alumnado hospitalizado co uso de avatares robóticos

**C**o obxectivo de “reducir o illamento do alumnado que por motivos de saúde permanece afastado do centro educativo”, o grupo de Tecnoloxía Educativa da USC (TECNOEDUC) vén de asinar un convenio coa Consellería de Educación e Ciencia, a través do CIEDIX, para a posta en marcha dun estudo piloto na Aula Hospitalaria do Complexo Hospitalario Universitario de Santiago (CHUS).

O proxecto Avatares ten como obxecto específico “avaliar o uso de sistemas de telepresenza, en particular avatares robóticos, nos centros educativos co fin de reforzar o sentimento de pertenza, evitar o illamento social e manter o vínculo escolar do alumnado con enfermidades crónicas ou con ausencias prolongadas”.

A USC explicou que estamos ante unha iniciativa pioneira que parte do traballo previo de Tecnoeduc, que desenvolveu unha metodoloxía pedagóxica para a integración dos avatares como recurso para a inclusión do alumnado durante os períodos de ausencia escolar, facilitando a súa posterior reincorporación ao centro educativo.

No marco do convenio asinado, profesionais do CIEDIX colaborarán no desenvolvemento do estudo piloto facilitando a súa aplicación real nos centros educativos e incorporándose ao equipo de investigación que leve a cabo a pilotaxe.

A experiencia piloto consistirá no uso de sistemas de telepresenza por parte de alumnado de

educación primaria hospitalizado no CHUS e incorporado á súa Aula Hospitalaria. “Estes sistemas implantaranse nas aulas ordinarias do alumnado participante, permitindo a asistencia remota ás actividades lectivas mediante un dispositivo electrónico”, explicou a USC, engadindo que “a conexión establecerase en modo bidireccional, de forma que se emitirá sinal de audio desde a aula hospitalaria, e o alumno ou alumna poderá visualizar e comunicarse por audio co profesorado e cos seus compañeiros e compañeiras de aula”.

O desenvolvemento do proxecto conta ademais coa

colaboración da empresa tecnolóxica de base universitaria No Isolation, desenvolvedora dos sistemas de telepresenza AV1 que se empregarán durante o estudo piloto.

Tecnoeduc subscribiu coa compañía un acordo específico de colaboración para a investigación, que “permite combinar o coñecemento científico xerado na universidade cunha tecnoloxía deseñada especificamente para reducir o illamento social do alumnado”.

Avatares constitúe unha iniciativa estratéxica de transferencia de coñecemento ao sistema educativo e foi impulsado pola Área de Valorización, Transferencia e Emprendemento (AVTE) da USC, no marco do Programa de Estímulos Transferencia en Ciencias Sociais, Humanas, Xurídicas e Artísticas. O proxecto de transferencia obtido por Tecnoeduc no programa permitiu estruturar a metodoloxía Avatares como unha proposta madura, transferible e aliñada coas necesidades reais do sistema educativo.

“A iniciativa permitirá non só aplicar a metodoloxía Avata-

res en contextos reais, senón tamén recoller evidencias científicas sólidas sobre o seu impacto no benestar emocional do alumnado, a súa integración social e a súa aceptación por parte do profesorado e da comunidade educativa”, explica a profesora da USC Carmen Fernández Morante, responsábel do proxecto.

Á pilotaxe que se desenvolverá en Galicia súmanse outros acordos impulsados por Tecnoeduc en distintas comunidades autónomas, como a Comunitat Valenciana, e outras que xa manifestaron o seu interese na pilotaxe, como Extremadura, Madrid e Canarias.

“Esta expansión reforza o carácter pioneiro do proxecto Avatares como unha proposta innovadora e baseada en evidencia científica, chamada a converterse nunha referencia para as políticas de inclusión educativa, e sitúa a Tecnoeduc e á USC como axentes clave na transferencia de coñecemento ao servizo do sistema educativo”, engadiron dende a Universidade de Santiago. ■





**A** Deputación da Coruña, en colaboración co centro CITIC da UDC, impulsa un programa educativo pioneiro sobre intelixencia artificial xenerativa dirixido ao alumnado de 4º da ESO e 1º de Bacharelato en 20 centros educativos da provincia. Segundo informou a institución, “a iniciativa ten como obxectivo achegar coñecementos básicos e competencias clave sobre unha das tecnoloxías máis transformadoras da actualidade, combinando contidos teóricos cun enfoque práctico”.

As sesións desenvólvense en aulas con computadores para o alumnado e permitirán aos estudantes comprender o funcionamento da IA xenerativa, coñecer aplicacións actuais como ChatGPT, Gemini ou HuggingChat, e reflexionar sobre o seu uso ético, seguro e responsable, informaron as dúas entidades, engadindo que o programa tamén porá o foco no potencial da IA na creación de contidos dixitais (imaxe, audio e vídeo) e analizará os retos e oportunidades que estas ferramentas presentan nos ámbitos educativo, social e profesional.

A deputada de Educación, Yoya Neira, destacou que “a IA xa forma parte da realidade cotiá da nosa mocidade, polo que é fundamental que desde as institucións públicas promovamos unha formación crítica, rigorosa e adaptada aos novos tempos”.

# Tecnoloxía en positivo

A Deputación da Coruña alíase co CITIC da UDC para levar a IA xenerativa a 20 institutos da provincia

Neira subliñou que “non se trata só de aprender a usar ferramentas, senón de entender

como funcionan, que implicacións teñen e como empregarlas con responsabilidade”.

## Primeiro aniversario do CEI

**A** Deputación está a conmemorar estes días o primeiro ano de actividade do seu CEI (Coruña Estudio Inmersivo), emprazado na Cidade das TIC en palabras da institución “unha infraestrutura estratéxica que se consolidou en apenas doce meses como un referente da produción audiovisual inmersiva en España”.

A Deputación salienta que desde a súa posta inau-

guración oficial en febreiro de 2025, o CEI acolleu unha ampla variedade de proxectos que abranguen rodaxes cinematográficas, producións publicitarias e de moda, programas de radio, xornadas profesionais e presentacións corporativas.

Entre os traballos realizados no CEI figuran escenas dunha produción cinematográfica de Vaca Films, shootings de moda para marcas do grupo

Inditex, un especial de Hora 25 da Cadena SER sobre o sector audiovisual galego, así como xornadas profesionais organizadas polo Clúster Audiovisual Galego no marco do programa I+D Ideas para Producir. Tamén traballaron nas instalacións numerosas produtoras e axencias como Idea Creatividad, Undodex Produccións ou Avestudio, desenvolvendo campañas corporativas e proxectos creativos.

A deputada incidiu ademais en que “este programa contribúe a democratizar o acceso ao coñecemento tecnolóxico, garantindo que o alumnado, viva onde viva, teña as mesmas oportunidades para formarse en competencias dixitais avanzadas e reducir así a fenda dixital”.

O programa estrutúrase en dúas sesións formativas por centro, cunha duración de dúas horas cada unha. As sesións desenvolveranse nos seguintes centros:

**Febreiro:** IES Agra do Orzán (A Coruña): 9 e 23 febreiro; IES Ferrol Vello (Ferrol): 11 e 25 febreiro; IES Ortigueira (Ortigueira): 20 e 27 febreiro; IES Isidro Parga Pondal (Carballo): 23 e 26 febreiro; IES As Insuas (Muros): 23 e 27 febreiro; IES Concepción Arenal (Ferrol): 24 febreiro e 3 marzo; e IES Fene (Fene): 24 febreiro e 3 marzo

**Marzo:** IES Elviña (A Coruña): 3 e 4 marzo; IES Praia Barraña (Boiro): 4 e 13 marzo; IES Terra de Soneira (Vimianzo): 27 febreiro e 6 marzo; IES Sar (Santiago de Compostela): 5 e 19 marzo; IES Blanco Amor (Culleredo): 18 e 25 marzo; IES Eduardo Pondal (Ponteceso): 23 e 25 marzo; e IES Mariñas (Betanzos): 24 e 27 marzo

**Abril:** IES nº 1 Ribeira (Ribeira): 7 e 10 abril; IES Manuel Murguía (Arteixo): 7 e 14 abril; IES Xulián Magariños (Negreira): 15 e 17 abril; IES María Casares (Oleiros): 15 e 17 abril; e IES Cabo Ortegal (Cariño): 20 e 27 abril. ■



Por Fernando Suárez  
Presidente do CPEIG, reflexiona sobre a medida estatal  
que prohibirá as redes sociais para os menores

## O paradoxo de “La isla de las tentaciones”

Cando se anuncia a prohibición do acceso ás redes sociais para menores de 16 anos, o debate actívese de inmediato. Hai quen o celebra como unha medida imprescindible de protección. Hai quen o considera unha reacción excesiva, difícil de aplicar e quizais máis simbólica ca efectiva. Entre ambos extremos, convén deterse un momento e facerse unha pregunta incómoda: que fixemos como sociedade cando apareceu La isla de las tentaciones?

La isla de las tentaciones é, sen ambages, un programa dirixido a persoas adultas. As súas dinámicas —exposición extrema da intimidade, sexualización, conflitos emocionais levados ao límite— non están pensadas para menores. Ou, polo menos, non deberían estarlo. Porén, ninguén propuxo prohibir a televisión por emitilo. O que se fixo foi clasificalo por idades, situalo nunha franxa horaria determinada e esixir ás cadeas o cumprimento da normativa audiovisual. Asumiuse que o medio non era o problema en si mesmo, senón o contexto de consumo e a responsabilidade asociada a ese consumo.

A televisión tiña —e ten— mecanismos de control: clasificación por idades, horario de protección reforzada, supervisión regulamentaria e responsabilidade editorial clara. Se un contido non é apto para menores, debe emitirse fóra de determinadas franxas. Se se incumpre, hai sancións. O sistema non é perfecto, pero existe unha arquitectura de responsabilidades.

As redes sociais, pola contra, funcionan baixo outra lóxica. Non hai grella, non hai horario infantil, non hai un único emisor responsable do contido concreto que cada usuario consume. O *prime time* é permanente. O algoritmo decide. O adolescente xa non está no salón familiar cunha pantalla compartida, senón na súa habitación cun dispositivo persoal que lle ofrece un fluxo infinito de estímulos deseñado para captar a súa atención.

E, con todo, a analogía segue a ser útil. Na televisión aceptamos

que certos contidos requiren clasificación, límites e supervisión. No contorno dixital deberíamos asumir algo semellante: etiquetado comprensible, verificación real da idade, transparencia nos sistemas de recomendación e unha responsabilidade efectiva das plataformas cando permiten o acceso a contidos que non deberían estar ao alcance de menores. Esixilo non é tecnofobia; é coherencia regulamentaria.

Agora ben, tampouco prohibimos a televisión porque existisen *realities* cuestionables. Regulamos, educamos e, sobre

todo, asumimos que a familia tiña un papel insubstituíble. Se un menor ve un programa que non debería, a responsabilidade non recae unicamente na cadea. Tamén existe unha responsabilidade de acompañamento, de supervisión e de conversa no contorno familiar.

Coas redes a complexidade técnica é maior, pero a lóxica de fondo non cambia. Substituír a responsabilidade educativa por unha prohibición tecnolóxica pode ser tentador, pero dificilmente resolverá o problema cultural de fondo. Porque o verdadeiro debate non é só o acceso, senón o impacto.

Os comportamentos que se exhiben en determinados programas non xorden no baleiro. Reflicten e ao mesmo tempo moldean patróns sociais. Normalizan formas de relación, constrúen modelos aspiracionais, redefinen o que se considera



éxito, atractivo ou validación. Coas redes sociais ese efecto non só se reproduce, senón que se multiplica. Xa non se trata só de consumir contidos, senón de producilos, imitalos, competir por atención e converter a exposición en identidade.

Aquí a cuestión deixa de ser meramente tecnolóxica e convértese en ética. As TIC poden ser neutras na súa concepción técnica, pero non o son no seu impacto social. Deseñan contornos que incentivan determinadas condutas: a procura constante de aprobación, a comparación permanente, a simplificación emocional en formato vídeo de quince segundos. Se non abordamos a alfabetización mediática, a educación emocional e a comprensión crítica de como funcionan os algoritmos, calquera prohibición será un parche.

Protexer ás persoas menores é unha obriga incuestionable. Pero facelo esixe unha responsabilidade compartida. Das plataformas, que deben implementar mecanismos eficaces de verificación da idade e etiquetado de contidos por idade, ademais de asumir consecuencias cando fallan. Do lexislador, que debe evitar solucións simbólicas e apostar por marcos normativos aplicables. Dos centros educativos, que deben integrar a cultura dixital no currículo máis alá do uso instrumental das ferramentas. E das familias, que non poden delegar completamente no dispositivo a tarefa de educar.

A pregunta, no fondo, non é se hai que limitar o acceso a determinados contornos dixitais. A pregunta é se estamos dispostos a madurar como sociedade dixital. Non prohibimos a televisión por ter contidos polémicos; construímos un sistema de regulación e asumimos que educar era parte da solución. Quizais coas redes sociais debamos facer algo semellante: menos xestos reactivos e máis arquitectura de responsabilidade.

Porque o problema non é que exista un reality para persoas adultas. O problema sería permitir que ese reality, ou o seu equivalente dixital, acabe por converterse no principal referente educativo dunha xeración. ■

# Campións e campioas da Informática

David Lago, do IES Pedro Floriani de Redondela, e Nicolás Freiría, do IES Ribeira de Louro do Porriño, gañan a Olimpíada Informática Galega 2026

**O** Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), en colaboración coas tres universidades galegas –Universidade da Coruña (UDC), Universidade de Santiago (USC) e Universidade de Vigo (UVigo)–, celebrou o pasado 8 de febreiro a Olimpíada Informática Galega 2026 (OIG 2026) na Facultade de Informática da Universidade da Coruña (UDC).

No certame participaron unha trintena de estudantes de educación secundaria –ESO–, bacharelato e formación profesional de grao medio de toda Galicia, procedentes de nove centros educativos e residentes na Coruña (1 participante), Sada (1), Oleiros (2), Ferrol (1), Santiago de Compostela (15), Ames (4), Teo (2), Rianxo (1), Vilagarcía de Arousa (1), Marín (1), O Porriño (1), Redondela (1) e O Barco de Valdeorras (1).

Os gañadores foron, en primeira posición, David Lago Alonso, estudante do IES Pedro

Floriani de Redondela; e no segundo posto Nicolás Freiría Casal, estudante do IES Ribeira de Louro do Porriño.

Os premios son os seguintes:

**1º clasificado:** David Lago Alonso. 2º Bacharelato no IES Pedro Floriani de Redondela. 400 euros e asistencia á XXX Olimpíada Informática Española.

**2º clasificado:** Nicolás Freiría Casal. 2º Bacharelato no IES Ribeira de Louro do Porriño. 300 euros e asistencia á XXX Olimpíada Informática Española.

**3º clasificado:** Tirso Nieto Senatore (de Teo). 1º Bacharelato no CPR Manuel Peleteiro de Santiago. 250 euros.

**4º clasificado:** Antón Castro Dorribo. 2º Bacharelato no CPR Manuel Peleteiro de Santiago. 200 euros.

**5º clasificado:** Breixo Vidal Salgueiro. 1º Bacharelato no IES Illa de Tambo de Marín. 200 euros.

**Mellor participante feminina:** Antía Paradela Casal. 1º Bacharelato no CPR Manuel Peleteiro de Santiago. 150 euros.

## Mellores participantes da ESO:

Andrés Covelo Franco (de Teo). 4º da ESO no CPR Manuel Peleteiro de Santiago. 150 euros.

Jaime Daniel Moar Fernández (de Ferrol). 3º da ESO do CPR Ayala de Narón. 150 euros.

Os dous primeiros clasificados na OIG 2026 acceden de xeito directo á fase nacional da XXX Olimpíada Informática Española (OIE), que se celebrará do 10 ao 12 de abril de 2026 na Escola de Enxeñaría Informática da Universidade de Valladolid. De aí, os gañadores poderán acceder á Olimpíada Informática Internacional, que se celebrará do 9 ao 16 agosto en Uzbekistán.

A OIG 2026 está patrocinada por diversas entidades e empresas do sector TIC: Centro de Investigación de Tecnoloxías da Información e da Comunicación (CITIC), Clúster TIC Galicia, Denodo, Dinahosting, DXC Technology, Emotel, Gadisa, Hijos de Rivera, Indra Group, NTT Data, PuntoGal. ■



# Referente fronte as ciberameazas

O Nodo CIBER.gal impulsou máis de 300 actividades en 2025, que beneficiaron a máis de 11.000 persoas



técnico e especialistas, adaptando os coñecementos sobre ciberseguridade ás necesidades dos distintos colectivos.

Ademais, publicouse o *Informe sobre a ciberseguridade nas empresas de Galicia 2025*, elaborado por OSIMGA en colaboración co IGE.

No balance sinálase que outra parte destacada da actividade do Nodo foi o impulso de campañas de concienciación dirixidas á cidadanía, entre as que sobresa a iniciativa #CiberEsther, desenvolvida en colaboración coa Corporación de Servizos Audiovisuais de Galicia (CSAG).

Ao longo de 2025, esta campaña acadou máis de 4 millóns de visualizacións, combinando vídeos de #CiberEsther con pezas curtas para redes sociais e con entrevistas a persoas expertas en programas de alta audiencia da TVG.

## AMTEGA convoca novos cursos para obter a ComDix

**A** AMTEGA publicou este 18 de febreiro no DOG unha nova convocatoria de cursos titorizados en liña para obter a certificación galega de competencias dixitais (ComDix), no nivel de iniciación, que se impartirán durante o primeiro semestre de 2026, a través da rede de aulas CeMIT. As accións formativas están dirixidas a persoas maiores de 16 anos que desexen mellorar as súas competencias dixitais ou iniciar o itinerario oficial para obter o ComDix – iniciación.

AMTEGA explica que a inscrición deberá realizarse a través da páxina web da rede CeMIT ([cemit.xunta.gal](http://cemit.xunta.gal)) nun prazo de dez días naturais desde o 19 de febreiro. Para poder participar é preciso que nos deamos de alta como

persoas usuarias da Rede CeMIT.

A participación é totalmente gratuíta, xa que a matrícula está exenta de taxas.



**A** Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) fixo balance da actividade desenvolvida polo Nodo Galego de Ciberseguridade CIBER.gal, referente en materia de accións e recursos para facer fronte ás ciberameazas e fomentar o talento na era dixital. Segundo fixo saber a axencia, o Nodo impulsou máis de 300 actividades de formación, sensibilización e divulgación, que beneficiaron a máis de 11.000 persoas.

Son datos do balance anual 2025 presentado durante a IV Asemblea do Nodo, que reuniu ás entidades integrantes do ecosistema e na que participou o director da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), Damián Rey, que agradeceu a implicación

e o compromiso das entidades adheridas e puxo ao Nodo como “exemplo de colaboración público privada para afrontar os retos da ciberseguridade”.

O director incidiu “na importancia de compartir coñecementos, recursos e capacidades para seguir desenvolvendo accións de sensibilización e formación para cidadanía, empresas e administracións públicas”.

No balance faise saber que durante o último exercicio o Nodo desenvolveu desde xornadas técnicas a obradoiros especializados, accións formativas e eventos como a V edición do Encontro CIBER.gal, que rexistrou un incremento do 43% na participación respecto a 2024. Estas iniciativas contribuíron a reforzar as capacidades en ciberseguridade de públicos diversos, desde alumnado e persoas maiores ata persoal

En paralelo, o Nodo CIBER.gal desempeñou “un papel clave” no reforzo das capacidades de concellos e deputacións, ofrecendo servizos avanzados de ciberseguridade e monitoraxe 24 horas o día, 7 días á semana, a entidades locais.

Ao longo do exercicio supervisáronse máis de 2.300 activos dixitais en entidades locais, posibilitouse a protección de 6.000 equipos, e realizáronse 72 auditorías técnicas para mellorar a resiliencia dixital das entidades adheridas, o que evidencia a eficacia dos mecanismos de detección temperá e resposta.

O ano 2025 serviu, tamén, para afianzar o Nodo CIBER.gal como un espazo de colaboración público-privada de referencia en Galicia. O ecosistema continuou medrando coa incorporación de sete novas entidades, elevando a

preto de 60 o número total de organizacións participantes, entre administracións públicas, empresas tecnolóxicas, centros de coñecemento e entidades do ámbito xurídico e asociativo.

De cara a 2026, o Nodo CIBER.gal centrará a súa actividade en reforzar as accións de formación e concienciación, ampliar os servizos de apoio ás entidades locais e seguir promovendo a colaboración entre os distintos axentes implicados no eido da ciberseguridade. Entre as principais iniciativas previstas, destaca a posta en marcha do Centro de Excelencia en Ciberseguridade de Ourense, chamado a converterse nun elemento tractor para a innovación, a capacitación especializada e o posicionamento de Galicia como referente en ciberseguridade a nivel estatal. ■

No caso de que o número de solicitudes supere as prazas das que se dispón, a selección realizarase mediante un sorteo público informatizado.

A convocatoria estrutúrase en dous plans formativos excluíntes, un itinerario completo ou cursos independentes, polo que cada persoa

solicitante deberá escoller unha única opción, sen posibilidade de inscribirse simultaneamente en ambas.

O plan formativo de itinerario completo está dirixido a quen desexe realizar o programa íntegro de 250 horas que dá acceso directo á certificación oficial. Conta con 150 prazas e desenvolveuse entre o 16 de marzo e o 29 de xuño de 2026. O alumnado avanzará polos sete bloques temáticos de forma consecutiva e, unha vez superados, recibirá o diploma de aproveitamento e a certificación ComDix.

O plan formativo de cursos individuais está pensado para aquelas persoas que xa teñen realizado algún destes cursos e queren completar o itinerario completo de 250 horas, ou para aquelas que queren formarse paso a paso adaptándose aos seus tempos e necesidades. ■



## A Xunta ofrece 3.000 formacións online anuais na súa plataforma corporativa

A Xunta conta cunha plataforma corporativa de teleformación, xestionada pola AMTEGA, que dá soporte a 18 áreas formativas, orientadas tanto á cidadanía como ao persoal empregado público. Só no último ano esta canle dixital de aprendizaxe permitiu ofertar arredor de 3.000 cursos dos que se beneficiaron máis de 35.500 persoas.

A plataforma, denominada PLAFOR, púxose en marcha no ano 2017 e foi experimentando un crecemento progresivo que viviu un punto de inflexión coa pandemia da COVID-19, momento no que a demanda de formación en liña medrou de maneira significativa. Entre 2020 e 2022, o número de persoas usuarias das plataforma pasou das 2.600 ás máis de 27.800, unha cifra que continuou incrementándose ata superar os 35.500 usuarios actuais. Tamén o número de cursos creceu exponencialmente tras a pandemia, dos máis de 500 ofrecidos en 2020 pasouse a máis de 1.100 en 2021, e a oferta continuou incrementándose ata rozar os 3.000 nos dous últimos anos.

Na actualidade, a plataforma cobre 18 ámbitos formativos distintos, entre os que se atopan:

seguridade pública, emprego, competencias dixitais, consumo, cultura, lingua galega, medio rural, mar, política social, turismo, voluntariado ou xustiza. Esta diversidade permite atender necesidades moi diferentes, adaptando os contidos e os formatos ás características de cada colectivo e sector.

Desde a súa posta en funcionamento, PLAFOR emitiu máis de 32.600 certificacións emitidas de maneira automatizada e máis de 20.600 sesións de videoconferencia, integradas cos sistemas corporativos da Xunta.

PLAFOR baséase en software libre (Moodle) e ofrece unha contorna flexíbel, segura, sen barreiras e con marxe de personalización.

O obxectivo é seguir ampliando o uso da plataforma a aqueles departamentos e áreas que o precisen, reforzar o seu carácter transversal como solución común para toda a organización e avanzar cara a unha teleformación máis intelixente. Entre as liñas de evolución previstas está a incorporación progresiva da IA para mellorar a experiencia de aprendizaxe con recomendacións personalizadas e facilitar o apoio á titorización e a análise avanzada dos procesos formativos. ■

# As Sombras do Alén están feitas con píxeles

— O pasado 10 de febreiro Steam estreou a última creación do Aruma Studios, *Shadows of the Afterland*, unha aventura gráfica *point-and-click* que combina misterio policial, humor sobrenatural e unha estética pixel art que recrea o Madrid dos anos 60 e quere convidarnos a realzar unha investigación que comeza cunha morte estraña no antigo zoo da cidade e continúa máis alá da fronteira entre a vida e o alén. Para saber algo máis deste proxecto e o seu contexto quixemos falar cos seus responsables, Rubén López e Silvia Izquierdo, que emprenderon unha aventura empresarial creando un estudio de videoxogos coruñés moi prometedor.



**—** Visitar a tenda dixital de Steam e atoparse con *Shadows of the Afterland* pode supor todo un golpe de nostalgia ao lembrarnos os clásicos xogos de Indiana Jones, *Monkey Island* ou *Day of the Tentacle*. Que vos levou a realizar un xogo con que parece sacado dos anos 90? Estamos ante unha homenaxe a un xénero que amades ou simplemente subides ao carro do retro porque ten un nicho de público doado de explotar?

**Rubén:** —Non partimos da nostalgia nin da vontade de imitar unha época concreta. O que nos move é o amor polas aventuras gráficas como forma de contar historias e deseñar retos intelixentes. Admiramos os clásicos dos 90, pero a realidade é que xogamos a moitas máis aventuras gráficas modernas que títulos dos 90, e aprendemos sobre todo da evolución recente do xénero.

**Silvia:** —O *pixel art* gústanos como medio artístico en si mesmo, non como etiqueta retro. Deseñamos con ferramentas actuais e pensando en pantallas actuais, buscando que cada píxel se vexa nítido e luza ao máximo. Non nos interesan as limitacións impostas pola nostalgia, como paletas reducidas, ausencia de transparencias ou restricións técnicas doutro tempo. Preferimos aproveitar as posibilidades modernas para levar esta estética o máis lonxe posible.

**—** O voso xogo lembra bastante aos títulos creados cun SCUMM, o que nos leva a preguntarnos se empregastes unha ferramenta

semellante ou desenvolvestes o voso propio motor de aventuras gráficas para poder facer distintos xogos deste estilo.

**Rubén:** —Aínda que hoxe existen moitos motores modernos orientados ás aventuras gráficas, no noso caso traballamos cun motor propio que comezamos a desenvolver moito antes de decidir facer xogos de maneira profesional.

O noso motor está completamente adaptado á nosa forma de crear e deseñar. Ademais, integra sistemas moi avanzados de *teste* automático que non atopamos noutras solucións, o que nos permite lanzar xogos cunha gran calidade técnica. O *teste* manual segue a ser necesario, pero ao automatizar boa parte das comprobacións podemos centrarnos nos erros máis complexos e sutís.

**—** Aínda que *Shadows of the Afterland* teña gráficos con moita cor e deseños que tenden aos debuxos animados, non estamos precisamente ante unha aventura infantil, senón dirixida a un público adulto. Podemos entender que é precisamente porque dirixides os vosos traballos a un público de certa idade, que é o que coñece as aventuras gráficas neste formato?

**Silvia:** —Centramos nun público infantil limitaríanos moito, tanto nas historias que quereamos contar como na maneira de abordalas. Ao dirixirnos a un público adulto gañamos liberdade creativa a nivel narrativo, nos diálogos e na complexidade dos personaxes. Ademais, hoxe en día boa parte do público das aventuras gráficas é xente que medrou co xénero e quere manter ese

vínculo cunha forma de contar historias que tamén pon a proba o seu enxeño.

**Rubén:** —O obxectivo do estilo visual é transmitir que o xogo ten un punto de comedia, a pesar dos temas maduros que trata, e que deixamos claros na páxina de Steam para evitar malentendidos. Cremos que ese contraste funciona ben, e polas críticas vemos que está sorprendendo positivamente ás persoas xogadoras.

**—Agora que o xogo xa é unha realidade comercial, poderdes adiantar como está a ser a resposta ao mesmo? Podemos entender que o grande reto agora é dar a coñecer o xogo ao mundo ao ter que competir nun mercado no que saen moitos títulos a diario?**

**Silvia:** —O mercado actual é moi competitivo e saen moitos títulos cada día, pero tamén é certo que a aventura gráfica é un nicho cun teito de vendas máis baixo ca outros xéneros máis masivos. Ao mesmo tempo, esa especialización fai que a competencia directa sexa menor e que o público teña moi claro o que busca.

Estamos moi contentos coa resposta, tanto a nivel de crítica como comercial. Nunha soa semana o xogo acadou cifras similares ás que o noso título anterior conseguiu durante todo o seu primeiro ano, algo que sinceramente non esperabamos. Agora o reto segue a ser dalo a coñecer a máis xente, pero partimos dunha base moito máis sólida da que imaxinabamos.

**—Actualmente *Shadows of the Afterland* está dispoñible para ordenadores persoais coa intención de trasladalo á portátil de Nintendo. Tardaremos moito en ver esa versión do xogo? Plataformas como a Nintendo Switch resultan atractivas para o creadores de videoxogos independentes?**

**Rubén:** —A adaptación a *Shadows of the Afterland* para Nintendo Switch xa está en marcha. De feito, contamos cunha versión plenamente xogable, pero estamos a traballar na adaptación dos controis para



que a experiencia sexa realmente nativa na consola. En canto ás plataformas, hoxe en día todas están moito máis abertas ao desenvolvemento independente, pero é certo que algunhas encaixan mellor ca outras co xénero da aventura gráfica. A consola de Nintendo, en particular, préstase moi ben a experiencias tranquilas e máis pausadas, algo que conecta perfectamente co tipo de xogo que facemos.

**Silvia:** —Non podemos dar unha data concreta porque é a primeira vez que afrontamos unha adaptación a consolas e os procesos de certificación e revisión son moi distintos aos do mercado de PC. Aínda así, a nosa intención é que estea dispoñible ao longo deste mesmo ano.

**—Ambos pasastes polo estudio de animación compostelán Bren Entertainment. Podemos dicir que este tipo de producións audiovisuais son unha boa canteira para a creación de videoxogos? O feito de que en Galicia tivésemos proxectos como Bren e Dygra poden ser un sector do videoxogo produtivo?**

**Silvia:** —No meu caso, en Bren

encargábame de tarefas de produción de imaxe real, e aí aprendín principios que despois aplicamos en cada xogo, aínda que os procesos concretos sexan distintos entre o primeiro e o segundo título. A capacidade de comunicar, planificar e organizar o traballo serve igual para unha produción de animación ou de imaxe real que para un xogo, e permite reducir a incerteza a medida que avanza o proxecto. A produción non é un caso illado: moitas das persoas coas que coincidimos no mundo audiovisual agora traballan no sector dos videoxogos, e iso non é casualidade, porque moitas habilidades son totalmente transferibles entre ambos ámbitos.

**—Hai tamén unha pregunta que entendemos que Rubén pode responder en moitas ocasións: como pasa un traballador de Google no estranxeiro a volver á terra a emprender un proxecto propio?**

**Rubén:** —Foi un pouco por casualidade. Deixei Google e volví a España para estar máis preto da familia e dos amigos, e ese cambio de ciclo foi o momento perfecto para decidir que facer a

continuación. Tanto Silvia como eu sempre quixéramos emprender, e eu en particular sempre quixen traballar no sector dos videoxogos, así que acabou sendo cuestión de dar o salto no momento adecuado.

**—Vedes futuro en Aruma Studios? Ou aínda é moi cedo para saber se estamos ante un proxecto que poida manterse a longo prazo?**

**Silvia:** —A progresión entre o noso primeiro xogo e o segundo é moi prometedora, e cada paso que damos serve para aprender e mellorar. Ademais, vemos que a xente responde de forma moi positiva, o que nos dá motivación e indica que estamos no camiño correcto.

**Rubén:** —En principio, parece posible lograr sustentabilidade a longo prazo se seguimos controlando os gastos e os xogos continúan funcionando así de ben. Ao mesmo tempo, a certeza absoluta non existe, especialmente nun sector tan volátil como o noso, no que en calquera momento un xogo pode non conectar co público por motivos alleos á súa calidade. ■

# Veñen tecnoloxías

As nosas empresas presentaron este mes de febreiro importantes innovacións

## Binarial loce espírito innovador



→ A conselleira de Economía e Industria, María Jesús Lorenzana, reuniuse os días pasados con directivos de Binarial, empresa innovadora de base tecnolóxica e capital 100 % galego dedicada ao desenvolvemento de robótica propia, solucións de automatización e aplicacións de intelixencia artificial de uso industrial. A firma, con sede no Milladoiro (Ames, A Coruña), foi unha das beneficiarias da liña de axudas a startups do IGAPE nos últimos dous anos.

Nas reunións Lorenzana destacou o potencial de “Galicia para situarse á vangarda da tecnoloxía e a innovación”. Con este obxectivo, dixo, o seu departamento fixo da innovación empresarial un dos eixos centrais de acción con 47 millóns de euros en axudas dentro do orzamento do IGAPE para 2026 que xa están abertas a solicitudes.

Binarial Automatización e Robótica, en Milladoiro (Ames), foi beneficiaria recente das axudas

do programa de recuperación da excelencia Neotec, recibindo máis de 230.000 euros para desenvolver o seu plan de negocio durante os vindeiros dous anos. O obxectivo do proxecto de Binarial é dar forma “a tecnoloxías de automatización e robótica para optimizar procesos industriais no sector da automoción e na industria da alimentación mediante intelixencia artificial”. Grazas a este apoio, Binarial está a incorporar un novo investigador posdoutoral á empresa, que se suma aos nove traballadores que desenvolven o seu labor actualmente nas sedes de Padrón e Ames.

Binarial, que xa ten participado na aceleradora de innovación Business Factory Auto e na convocatoria Fábrica intelixente e sustentábel do Goberno autonómico, ten como produto estrela o robot autónomo móbil Troo, deseñado para mellorar a loxística interna das fábricas, especialmente na industria da automoción. ■

## Fentotek, elixida entre as 100 mellores startups pola APTE

→ A Asociación de Parques Científicos e Tecnolóxicos de España (APTE) elaborou unha listaxe coas 100 mellores startups do ano 2025 localizadas en 43 dos seus parques científicos e tecnolóxicos, presentes en 15 comunidades. Trátase de proxectos innovadores en ámbitos punteiros e entre elas hai dúas empresas galegas, situadas na Tecnópole (Parque Tecnolóxico de Galicia). Trátase de Akunatura e a tecnolóxica Fentotek.

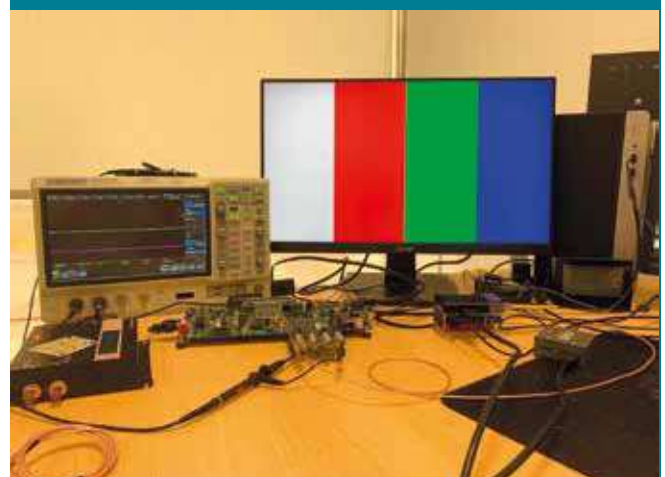


Fentotek foi creada en 2019. Está especializada no deseño de dispositivos electrónicos, especialmente de comunicacións, para sectores diversos, en particular para o industrial, aeroespacial e de defensa. Desenvolve unha plataforma de hardware e sobre ela as empresas poden crear as súas propias aplicacións, segundo as súas necesidades, ao tempo que lles ofrecen asesoramento en todo o proceso.

O director da firma, Rubén Otero, explica que “traballan sempre con enlaces de datos”. Así, para o sector industrial, crean radioenlaces de comunicación de banda larga “que permiten transmi-

tir datos entre puntos moi afastados”, apunta, engadindo que “son conexións sen fíos de alta capacidade que transmiten grandes volumes de datos a unha velocidade moi elevada entre dous ou máis puntos usando ondas de radio, sen necesidade de cables”.

En relación ao sector aeroespacial, os seus sistemas permiten mellorar a capacidade de comunicación entre unha estación base e unha aeronave, xa sexa ou non tripulada. E para o sector de defensa, os dispositivos desenvolvidos pola compañía poden, entre outras posibilidades, eliminar interferencias que se sobrepoñen aos seus sinais, por exemplo unha interferencia terrestre que dificulta a chegada dun sinal de satélite. ■





## Velneo humaniza o software para residencias xeriátricas

➔ A empresa tecnolóxica Velneo, con sede en Vigo, vén de compartir os seus achados recentes en desenvolvemento de software para residencias de maiores, un ámbito no que está a despregar recursos de humanización para mellorar non só a actividade das residencias, senón (e sobre todo) a experiencia das persoas.

Neste punto, o seu ERP de residencias achega vantaxes como permitir ás familias acceder en tempo real á información sobre as persoas ao seu coidado.

“En Velneo apostamos porque o noso software sexa capaz de transmitir sensacións aos usuarios finais que son, en definitiva, quen debe recoller e gozar os beneficios

dese software, desta tecnoloxía humanizada”, sinalan dende a firma, engadindo que “xa non nos conformamos con poñer sobre a mesa un ERP que permita integrar facturación, contabilidade ou remesas de recibos, a fin de contas estas capacidades xa levan vinte anos en numerosos programas da industria”.

Sinalan que o que hoxe precisan as residencias xeriátricas, en termos tecnolóxicos, son ferramen-

tas que leven a comunicación cara a máxima proximidade e atención, recursos útiles para familias que agardan, de maneira diaria, información sobre os seus seres queridos.

“Posto que non hai dúas persoas iguais as solucións de Velneo para os xeriátricos monitoran, e comparten en tempo real cos seus fogares de orixe: que comen, que medicacións toman, que constantes vitais teñen e como é a súa evolución diaria”, explican, apuntando que “non se trata de poñer sobre a mesa un compendio de datos dos nosos seres queridos tres veces ao día, información que en ocasións os familiares quizais non poderán procesar, senón que poida haber unha

plataforma de comunicación entre centro e familia completamente personalizada, con alertas cando algúns valores -por exceso ou por defecto- saian desa franxa”.

Velneo desenvolve o seu traballo asumindo ata onde pode chegar a tecnolóxica, e ata onde non: “En Velneo, como empresa tecnolóxica, somos plenamente conscientes que a dixitalización dos centros de maiores nunca xamais poderá substituír o contacto humano e cálido dos profesionais. Isto non vai de substituír un algoritmo por unha caricia, unha aperta. Senón que este algoritmo garanta a maior taxa de benestar para o residente, personalizando a vellez en lugar de estandarizala”. ■

## Docuten escala en loxística intelixente

➔ Docuten, galega especializada no cumprimento de obrigas regulamentarias relativas á certificación de documentos grazas a solucións propias de sinatura dixital e factura electrónica, deu un paso firme na súa estratexia de crecemento coa incorporación de Enrique Nader como responsable comercial da dixitalización da documentación de transporte.

En palabras da firma coruñesa, “esta aposta polo sector loxístico cobra especial relevancia ante a obriga de dixitalizar o Documento de Control no transporte de mercadorías a partir do 5 de outubro de 2026, un cambio normativo que acelerará a adopción de solucións dixitais nun dos piares clave da economía”.

Dende Docuten lembran que “a loxística e o transporte enfróntanse a un cambio de paradigma legal e operativo: a transición obrigatoria cara a procesos total-

mente dixitais”. En base a esta realidade, Docuten quere reforzar con esta incorporación o seu persoal e consolidar o, tamén, o papel que xoga como aliado estratéxico para as grandes empresas que buscan optimizar as súas operacións e cumprir cos novos requisitos regulamentarios.

Enrique Nader conta cunha traxectoria profesional amplamente recoñecida no ámbito do transporte e a loxística, con máis

de dúas décadas de experiencia en funcións comerciais e de desenvolvemento de negocio. Ao longo da súa carreira participou en proxectos de transformación orientados á optimización de procesos e á adopción de solucións dixitais en contornas empresariais complexas.

“A loxística é unha das áreas onde a dixitalización vai ter un maior impacto en termos de eficiencia, rastrexabilidade e cum-

primento normativo”, sinala Brais Méndez, director executivo (CEO) de Docuten, engadindo que “con este reforzo do equipo damos un paso máis na nosa estratexia para liderar a dixitalización da documentación de transporte e acompañar ás empresas na adaptación aos novos requisitos regulamentarios”.

Docuten ofrece solucións propias de sinatura dixital e certificación electrónica de documentos

que permiten ás empresas cumprir coas súas obrigas regulamentarias en distintos ámbitos e departamentos. No ámbito do transporte, a compañía leva tres anos traballando no desenvolvemento e posicionamento da súa solución loxística, centrada na dixitalización do Documento de Control, a carta de porte e o eCMR, e reforza agora esta aposta para acelerar a adopción destes modelos dixitais, máis seguros e eficientes, fronte ao uso do papel. ■



# Ferramenta PERCEBE

Na Rede un programa galego de utilidade para facilitar o reenvío múltiple de correos

**O** desenvolvedor galego Marcos Matas Sobral, administrador de sistemas de Tabigal, vén de compartir con Código Cero a historia dun programa cen por cen “feito na casa” que leva por nome PERCEBE, siglas de Programa de Envío e Redirección de Correos Eliminando Lixo Electrónico, unha útil ferramenta para reenviar correos cuxa xénesa atopase no intre en que foi preciso, en Tabigal, reenviar múltiples mensaxes dun cliente cun peso de ficheiros considerable, mensaxes que debían ser trasladadas a destinatarios concretos pero que pola súa cantidade e polo seu nivel de información, “facían que o servidor de correo entrase en parada cardiorrespiratoria por

falta de espazo”, en palabras de Marcos, que lembra que “nin Gmail, nin Outlook, nin os filtros de Roundcube permitían facer algo tan simple como reenviar o texto pero sen os arquivos adxuntos”.

A partir de aí, sinala, “tocaba facer algo ao respecto”, así que arrincou a programación dun novo programa en Python, liberando o código e poñéndoo a disposición de calquera usuario que o precisase. “É moi lixeiro, o servidor corre nunha Raspberry Pi (aínda que tamén pode correr en Windows) e ten unha xestión de erros nivel paranoico por se se vai a luz ou Internet decide tomarse un descanso”, explica Marcos sobre o seu enxeño.

## A orixe e un exemplo paradigmático

Segundo explica Marcos, “a xestión dun número elevado de correos electrónicos ás veces convértese nun quebradizo de cabeza para moitas empresas”. Recoñece que na empresa na que traballa tivo ocasión de experimentar un exemplo paradigmático do devandito, cun gran cliente

subministrando continuamente a unha única conta mancheas de correos electrónicos. Explica que “o departamento que se encarga destes correos, dada a saturación que supoñería separar cada correo de forma individual, o que estaba a facer ata ese intre era reenviar absolutamente todo ese correo a todos os encargados de tramitalos (que son uns 15)”.

O problema xorde, di, cando tes un correo de 15 MB e debes reenvialo a 15 persoas e ao mesmo tempo dispós dun espazo en disco necesario no servidor para ese único correo de 225 MB. “Se recibimos só 10 correos deste tipo o mesmo día, estaríamos a falar de 2.25 GB de espazo en disco ocupado nun día e isto, sostido no tempo, é completamente inviable, agás que estes dispostos a gastar unha cantidade desorbitada de diñeiro en espazo de correo”, explica Marcos, engadindo que “non existía ningunha aplicación no mercado que nos convencerá ao 100% para esta función, polo que foi tomada a decisión de acometer a programación e desenvolvemento dunha ferramenta propia”.

O resultado foi un programa dispoñíbel para Linux e Windows, que se pode usar de maneira sinxela: “No equipo da persoa ou as persoas que necesiten modificar o comportamento de PERCEBE simplemente hai que executar un pequeno programa (un arquivo .exe) que lles dará todas as opcións de configuración do servidor. Desde aí, deben configurar todo o que precisan (contas de correo, reenvíos, etc..) e cando rematen de configurar todo, simplemente terán que apagar o programa e esquecerse del. O servidor quedará facendo todo o traballo. Aínda que apaguen o seu equipo o servidor seguirá reenviando correos”.

Respecto do intervalo de tempo comprendido entre que chega un correo o sistema o reenvía, Marcos sinala que “isto vai depender do número de destinatarios. O sistema non crea un único correo e vomítalo tal cal a todos os destinatarios. O que fai é un correo personalizado para cada destinatario e cada un deses correos son enviados nun intervalo de 3 segundos entre un e outro. Faise así para evitar que os correos se cataloguen como lixo. Ademais a cabeceira e a elaboración de cada correo está moi coidada para que non haxa problemas no envío. Isto implica que o programa só poida enviar un máximo de 20 mensaxes por minuto. Pode parecer pouco, pero aínda que pareza contraintuitivo é o que precisamos. Enviar correos aos poucos en lugar de todos de golpe evita que os provedores de correo (Gmail, Outlook, etc...) bloqueen a túa conta por crer que estás a enviar *spam*”. ■



**A** Universidade da Coruña (UDC) e a compañía de orixe galega Denodo veñen de selar unha alianza pola que crean a Cátedra Denodo–UDC de Enxeñaría de Datos, IA e Innovación Tecnolóxica. Segundo informaron, este novo instrumento de colaboración entre empresa e academia “está destinado a impulsar a formación, a investigación e a transferencia de coñecemento nos ámbitos máis avanzados da tecnoloxía”.

O acordo, asinado o 27 de xaneiro polo reitor da UDC, Ricardo Cao e o director executivo (CEO) de Denodo, Ángel Viña, recolle como principais obxectivos da cátedra “a promoción da excelencia formativa dos futuros profesionais da Enxeñaría Informática, especialmente en Enxeñaría de Datos e Intelixencia Artificial; o impulso da investigación aplicada e a innovación tecnolóxica; o fomento da transferencia de coñecemento á sociedade e ás empresas e o intercambio de sinerxías entre o ámbito académico e o empresarial”.

En palabras de Ricardo Cao, reitor da UDC, este acordo supón “unha excelente oportunidade para avanzar en proxectos de transferencia relacionados coa xestión de datos e a IA, especialmente cando falamos dunha colaboración cunha compañía que ten os seus orixes na UDC”. E engadiu: “Hoxe Denodo é unha empresa global, pero o seu nacemento está aquí, na UDC. Desde

# Impulsando a excelencia formativa

En marcha a Cátedra Denodo–UDC de Enxeñaría de Datos, IA e Innovación Tecnolóxica

A Coruña para o mundo. Este camiño demostra que a universidade pública pode ser a mellor incubadora de ideas, empresas e persoas con capacidade de cambio”. Denodo, abundou, “é un exemplo de como o talento local, formado na Universidade da Coruña, pode transformarse nun proxecto empresarial de alcance global. Por iso estamos convencidos de que esta colaboración, no eido formativo, investigador e de transferencia, será moi positiva para ambas partes”.

Como aspecto destacado, a Cátedra establecerá un premio especial en honra a Paula Montoto Castela, quen foi docente da UDC e unha das primeiras empregadas de Denodo, finada a principios de 2025. Máis polo miúdo, explicaron que o premio ao Mellor Traballo de Fin de

Grao (TFG) en Informática con Aplicacións Empresariais creado no marco da Cátedra “hace como unha homenaxe no tempo a Paula Montoto, cuxa traxectoria de 25 anos en Denodo foi fundamental para o éxito da compañía”. Foi ademais unha líder clave en I+D e profesora da UDC durante máis de dúas décadas, experiencia que “lle permitiu ser mentora de máis de 20 promocións de enxeñeiros”.

Ademais do premio conmemorativo, a Cátedra impulsará un amplo programa que pivota en catro eixos: formación, apoio, experiencia e investigación e transferencia.

No eido da formación, colaborarase na participación en mestrados e outros programas de posgrao, así como a organización de seminarios, conferencias,

obradoiros e xornadas científicas. Como apoio á investigación e iniciativas innovadoras, patrocinaranse bolsas pre e posdoutorais e premios.

Co obxectivo de facilitar a experiencia laboral, promoveranse prácticas curriculares e extracurriculares en contornas tecnolóxicas e traballarase no impulso de publicacións e actividades de divulgación científica e cultural.

Amais, na parte de investigación e transferencia, desenvolveranse liñas de traballo conxuntas e colaboración para captar proxectos a nivel galego, estatal e europeo. Prestarase apoio á realización de teses de doutoramento e traballos de fin de grao/mestrado.

Ángel Viña, CEO de Denodo, destacou que “regresar ás nosas raíces para investir na próxima xeración de talento é un paso natural para Denodo. A través desta Cátedra, queremos asegurar que o estudiantado teña acceso ás ferramentas máis avanzadas e ao coñecemento práctico en IA e Enxeñaría de Datos”.

A Cátedra, cunha duración inicial de catro anos, contará cunha dotación anual de 20.000 euros, achegada por Denodo e xestionada a través da Fundación CITIC. Estará dirixida por José Losada, profesor de Ciencias da Computación na Facultade de Informática da UDC, onde imparte docencia nos graos Enxeñaría Informática e no de Ciencia e Enxeñaría de Datos; e investigador do CITIC. ■

# Campus pioneiro en mobilidade intelixente

A UVigo é a 1ª de España que dispón dun servizo de vehículo autónomo conectado

**V**igo converteuse o primeiro campus en España en dispor dun servizo de vehículo autó-

nomo e conectado que pode ser utilizado por toda a comunidade universitaria para os seus desprazamentos entre edificios. O xoves 22 de xaneiro presentáronse en Vigo os detalles do proxecto piloto de ciberseguridade do vehículo autónomo sobre rede 5G.

O acto contou coa intervención do reitor da Universidade de Vigo, Manuel Reigosa; o director do Centro Tecnolóxico da Automoción de Galicia, Luis Moreno; o conselleiro de Facenda e Administración Pública da Xunta de Galicia, Miguel Corgos, e o director de AMTEGA, Damián Rey, en representación de tres

das entidades participantes nun proxecto ao que todos se referiron como “magnífico exemplo” de colaboración entre administracións.

Segundo fixeron saber, o vehículo foi desenvolvido en Galicia e conta con capacidade para 8 persoas. Ademais, sinalaron, “non só facilita o traslado entre edificios, senón que permitirá validar diferentes solucións avanzadas de transporte intelixente e ciberseguridade nunha contorna real, con tráfico, peóns e condicións moi variábeis”.

Os encargados de dar os detalles do proxecto foron os seus investigadores principais: Felipe Gil e Ana Fernández Vilas, do centro atlantTic (UVigo), xunto co director da División de Electrónica e Sistemas Intelixentes de Transporte do CTAG, Francisco Sánchez Pons.

Gil explicou que este proxecto levouse a cabo ao abeiro do Programa de Redes Territoriais de Especialización Tecnolóxica, Retech, grazas ao acordo asinado pola Universidade de Vigo, o Centro Tecnolóxico da

Automoción de Galicia (CTAG), a axencia autonómica AMTEGA, o Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG) e o Centro Tecnolóxico Gradient para o desenvolvemento conxunto de actividades relacionadas coa ciberseguridade, a conectividade vehicular e o transporte intelixente.

O *shuttle* conectado (vehículo lanzadeira eléctrica e autónomo) está xa operando dende o 2 de febreiro e ata o mes de xuño, cinco meses nos que funcionará realizando un circuíto circular fixo de 3 quilómetros de extensión que poderá empregar calquera membro da comunidade universitaria e para o que, en principio, hai habilitadas seis paradas: Reitoría/biblioteca, CC Económicas, CITE XVI, CC Experimentais, CINTECX e EE de Telecomunicacións.

“Desde o punto de vista do uso, empregárase ese período piloto para a recollida de datos de uso e frecuencias e así poder ir axustando o percorrido e horarios ao que demande a comunidade universitaria”, explicou Ana Fernández Vilas, quen salientou

a importancia dun proxecto que converte o campus de Vigo “nun gran banco de probas de transporte intelixente e ciberseguridade”.

Así mesmo, Gil fixo fincapé en que a UVigo está a desenvolver unha rede experimental de conexións 5G e 6G que vai cubrir todo o campus, o que lle proporciona á lanzadeira conectividade directa. Nesta liña, indicou que o vehículo irá equipado con diferentes cargas útiles que permitirán a realización de múltiples probas que “en ningún momento afectarán ao servizo nin á seguridade do sistema”. A maiores, tamén se apuntou que, se ben o circuíto xa está deseñado, ao longo das vindeiras semanas faranse diferentes probas de uso -horarios e paradas- e, dependendo dos datos de uso que se vaian rexistrando por parte da comunidade universitaria, irase optimizando o servizo, explicou o investigador, quen admitiu “non constarlle outros lugares onde se estean a facer probas similares”.

Por parte do CTAG, Francisco Sánchez Pons, explicou que esta lanzadeira, na que sempre vai estar presenta a figura do supervisor, é o primeiro vehículo en España co selo da Dirección Xeral de Tráfico para operar en contornas abertas, o que lles permitiu xa realizar unha primeira proba piloto na Casa de Campo de Madrid, “de menor duración que á que se vai realizar aquí en Vigo, onde agardamos que se poida converter nun servizo”. ■





# O lado máis romántico (e creativo) dos dispositivos

Lingua e Xuventude (Xunta) lanzan unha nova edición do seu concurso de mensaxes de amor en galego

O secretario xeral da Lingua, Valentín García e a directora xeral de Xuventude, Lara Meneses, presentaron o pasado 13 de febreiro unha nova edición de *Lingua de namorar*, o certame en liña da Xunta de Galicia que promove desde hai 15 anos o uso da lingua galega nas novas tecnoloxías e redes sociais por parte da mocidade convidándoa a crear mensaxes de amor na nosa lingua.

Tal e como indicaron, trátase dun certame “consolidado entre a xuventude galega” que “tira proveito da conexión que ten a xente moza coas novas aplicacións ao tempo que demostra o potencial do galego non só como ferramenta útil de comunicación a través delas, senón como linguaxe creativa”. Estas

iniciativas, segundo aseguraron, están a propiciar “ampliar o uso e prestixio da nosa lingua entre a rapazada”.

Na presentación, explicaron que, seguindo as anteriores convocatorias, esta edición conta con tres categorías: dúas para a web e unha exclusiva para a rede social Instagram. Neste senso, convidaron a mocidade a participar facendo chegar, ata o 16 de marzo, “as súas mensaxes indistintamente, en prosa ou en verso, pero sempre en galego”.

Para participar a través da páxina web as persoas participantes terán que presentar un formulario de inscrición no portal propio do certame (en [xuventude.xunta.gal](http://xuventude.xunta.gal)). A primeira modalidade é para a mocidade de 14 a 19 anos, mentres que a segunda abrangue o tramo de idade dos 20 ata os 35. As men-

saxes que participen nestas dúas primeiras non deberán superar os 350 caracteres e serán publicadas na páxina do concurso.

En canto á modalidade exclusiva para Instagram, está aberta a toda a mocidade desde os 14 aos 35 anos, que poderá participar directamente na imaxe habilitada para o concurso no perfil [@xuventudegalicia](https://www.instagram.com/xuventudegalicia). (instagram.com/xuventudegalicia). Neste texto indicárase, en primeiro lugar, un cancelo que recolla o título e, deseguida, a mensaxe de amor. Ao final da dita publicación engadírase tamén o cancelo [#LinguaDeNamorar](https://www.instagram.com/LinguaDeNamorar). Ademais diso, as persoas participantes deberán etiquetar dúas amizades da rede social e seguir as contas [@linguagalega](https://www.instagram.com/linguagalega) (instagram.com/linguagalega) e [@xuventudegalicia](https://www.instagram.com/xuventudegalicia) (instagram.com/xuventudegalicia) sen exceder os 200 caracteres nas mensaxes.

As dúas primeiras categorías contarán con dúas fases de selección. Na primeira delas, do 17 ao 22 de marzo, as persoas que o desexen poderán votar polas súas mensaxes favoritas na páxina do concurso, previo rexistro nesta. Despois, o xurado elixirá as propostas gañadoras entre as 50 máis votadas de cada sección.

No caso dos textos presentados en Instagram, o xurado fará unha preselección de seis

mensaxes de entre todas as presentadas e, posteriormente, do 8 ao 12 de abril, o público poderá votar pola súa favorita. Rematado o prazo de votación computaranse os gústame que reciba cada mensaxe e gañará aquela que acade o maior por parte do público.

A listaxe cos nomes das persoas gañadoras e finalistas nas tres categorías publicarase o 14 de abril tanto nas páxinas web de Xuventude ([xuventude.xunta.gal](http://xuventude.xunta.gal)) e no Portal da Lingua Galega ([lingua.gal](http://lingua.gal)) como nos perfís de Instagram [@xuventudegaliciav](https://www.instagram.com/xuventudegaliciav) e [@linguagalega](https://www.instagram.com/linguagalega). A persoa autora da mensaxe gañadora a través da rede social poñerase en contacto coa organización antes do 20 de abril para reclamar o premio e facilitar os datos de contacto.

No que respecta aos premios, establécense tres por cada unha das modalidades web. Os primeiros recibirán unha tableta, os segundos un libro electrónico e os terceiros uns cascos sen fíos. Pola súa parte, a de Instagram terá unha única persoa gañadora que recibirá unha tableta. A data da cerimonia de entrega dos premios publicarase no espazo web específico deste concurso, onde tamén se poderán consultar as bases completas para participar. ■

## R e o Círculo de Empresarios renovan a súa alianza



➔ A operadora galega R renovou, máis un ano, o seu acordo de colaboración como socio tecnolóxico estratéxico do Círculo de Empresarios de Galicia para seguir achegando visión, coñecemento e experiencia real ao tecido empresarial de Galicia, sobre todo nos eidos da innovación e a tecnoloxía.

A empresa fixo saber que a alianza co Círculo dará percorrido a proxectos e accións de valor para empresariado galego, revalidando a confianza e o

compromiso de entidade e operador a prol do desenvolvemento socioeconómico de Galicia e a competitividade das súas empresas.

María Borrás, presidenta do Círculo, e Alfredo Ramos, director de R e de MasOrange en Galicia, asinaron o acordo recentemente na sede da entidade en Vigo.

Seguindo a liña de anos anteriores, R e o Círculo porán en marcha un programa de actividades para directivos/as e empresarias/os de Galicia, profesionais

libres ou representantes de organismos públicos.

Ademais de contidos audiovisuais de valor para a súa posterior difusión, en 2026 desenvolve-ranse actos, en formato aberto ou máis exclusivos, centrados na innovación tecnolóxica e ao compás das tendencias e vangardas que marcan os nosos días.

No apartado de actos abertos, R será o impulsor tecnolóxico e participará de maneira activa na 5ª edición do ciclo *Ciberseguridade & CiberTech*, este ano baixo o título de *Empresas resilientes nun mundo hiperconectado*.

Tamén se celebrará a 3ª edición do encontro Meet\_IA sobre Intelixencia Artificial, o Futuro. Nos dous casos trátase de foros empresariais de referencia en Galicia en formato híbrido (presencial + streaming), abertos a empresarios/as, directivos/as e profesionais, onde se analizará como as tecnoloxías clave están a redefinir os modelos de negocio e a competitividade empresarial.

En paralelo desenvolve-rase un programa exclusivo de alto impacto centrado na empresa intelixente e dirixido a 5 empresas galegas seleccionadas, en formato obradoiro intensivo (*bootcamp*). ■

## Convocado o 10º concurso literario infantil e xuvenil sobre a protección de datos

➔ O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e a Xunta de Galicia, a través da Consellería de Educación e Ciencia, convocan o X Concurso Literario Infantil e Xuvenil sobre a Protección de Datos, dirixido a nenas e nenos de 5º e 6º de Primaria e alumnas e alumnos de 1º a 4º de ESO. O certame encádrase nas celebracións do Día Europeo da Protección de Datos, que se conmemora mañá mércores, 28 de xaneiro.

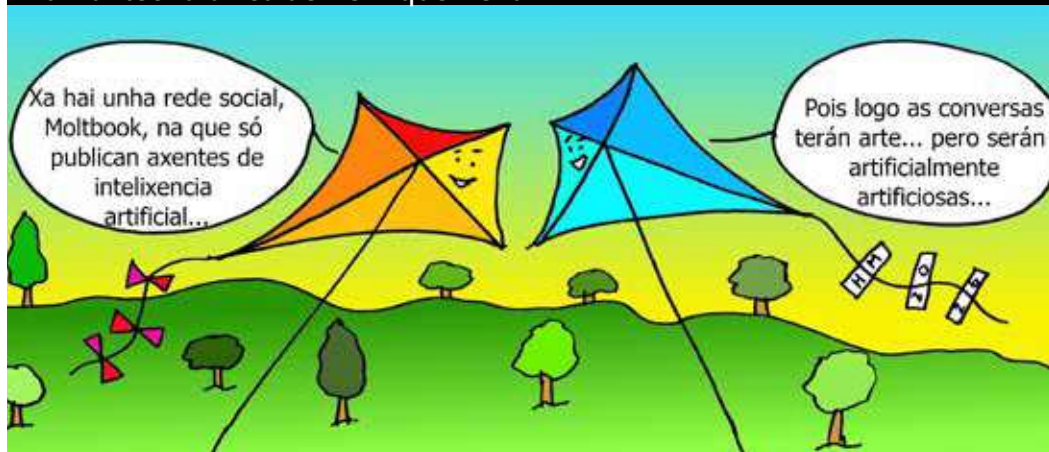
Ambas as dúas institucións consideran de “moita importancia” que a sociedade galega tome conciencia da necesidade de incorporarse á cultura da protección de datos, nomeadamente os menores de idade. Sinalan que “actualmente cómpre promover o coñecemento entre a cidadanía sobre cales son os seus dereitos e responsabilidades en materia de protección de datos”.

Os estudantes poderán presentar ao certame diversos xéneros literarios como o artigo xornalístico, exposición divulgativa (entrada de blog ou artigo de divulgación), conto ou relato curto, todos obras inéditas escritas en lingua galega.

Estes traballos deberán responder a preguntas como “Que é para ti a protección de datos, como afecta no teu día a día?, como podo protexer os meus datos?”.

Os textos de referencia serán o Protocolo de Protección de Datos da Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional e as publicacións da Axencia Española de Protección de Datos. ■

### Humor tecnolóxico de Henrique Neira





## Balidea creará os primeiros asistentes virtuais con IA xenerativa do SERGAS

→ A firma galega Balidea foi adxudicataria do primeiro contrato do SERGAS para desenvolver asistentes virtuais con intelixencia artificial xenerativa, en palabras da empresa tecnolóxica compostelá “un paso importante que

reforza o papel de SERGAS como referente en innovación tecnolóxica no ámbito sanitario”.

Para Balidea trátase dun dos grandes fitos da súa andaina empresarial: “Este proxecto pioneiro permitirán axudar aos profesionais

para mellorar a eficiencia e ofrecer unha atención máis personalizada aos pacientes”.

A plataforma cubrirá casos clave, desde resolver dúbidas sobre tratamentos farmacolóxicos, consultas e resumos de historias clínicas, ata axudar coa codificación de ingresos e a elaboración de informes de alta, así como asistencia rápida baseada en protocolos e aplicacións. Ademais, o proxecto inclúe desenvolvemento, posta en marcha, soporte técnico de terceiro nivel, xestión de incidencias e pilotos, asegurando que todo funcione de maneira sólida e práctica. ■

## Volve a Atlantic Games Conference: en Carballo do 9 ao 12 de abril

→ Do 9 ao 12 de abril, Carballo converterase de novo no punto de encontro do mundo do videoxogo coa segunda edición da Atlantic Games Conference.

Trátase dunha iniciativa organizada polas concellarías de Mocidade e de Promoción Económica de Carballo, que indican que “trala boa acollida da estrea, o encontro regresa cun programa reforzado que combina formación para profesionais, espazos de exhibición, actividades divulgativas e propostas pensadas para achegar o videoxogo a novos públicos”.

A programación arrancará o 9 de abril con dous obradoiros especializados. *Xogar para falar de xogar: un achegamento á mediación cultural con videoxogos*

está orientado a persoal de bibliotecas e educadores e será impartido por Lucas Ramada na Biblioteca Rego da Balsa. Na mesma xornada, Marina González ofrecerá no bar O Bodegón o taller *Tecendo píxeles: do dixital ao físico*, dirixido a público adulto.

O eixo central da Atlantic Games Conference será os días 10 e 11 de abril, cunha ampla zona expositiva no Fórum Carballo na que

participarán 18 postos para amosar videoxogos e o traballo de entidades vinculadas ao medio. O programa completase con charlas de profesionais de primeiro nivel e diferentes obradoiros, favorecendo o encontro entre a comunidade creadora, o estudantado e as persoas afeccionadas.

Como peche, o 12 de abril celebrarase nas Escolas do Xardín a charla A outra historia do videoxogo, a cargo de Isi Cano, unha proposta divulgativa aberta a todo o público. ■



## En outubro celebrarase o congreso DATAfórum Xustiza 2026 na Coruña

→ A Coruña acollerá os días 21, 22 e 23 de outubro o principal congreso dedicado á dixitalización, o uso dos datos e a transformación do servizo público de Xustiza: o DATAfórum Xustiza 2026. O evento está organizado polo Ministerio da Presidencia, Xustiza e Relacións coas Cortes, en colaboración coa Universidade da Coruña e o Concello e co apoio do Tribunal Superior de Xustiza de Galicia.

As entidades organizadoras explican que DATAfórum consolidouse como “espazo estratéxico para impulsar a modernización do sistema xudicial con máis de 1.500 persoas rexistradas no ano 2025” e que durante varias xornadas “o foro reunirá a especialistas e actores clave para analizar os retos da Xustiza na era dixital”.

Trataranse cuestións prioritarias como a intelixencia artificial, a ciberseguridade, os dereitos fundamentais e o impacto social das novas tecnoloxías. O programa incorporará unha mirada humanista que integra a ética, a cultura e a innovación como eixos de transformación.

Este ano o evento contará con conferencias maxistráis, mesas de debate, obradoiros prácticos e espazos de encontro dirixidos a estudantes, asociacións e empresas innovadoras do sector.

Entre as actividades máis destacadas está o DATAthon Xustiza, un reto para o talento novo no que se reúnen estudantes de distintas universidades españolas, organizados por equipos multidisciplinares, para desenvolver solucións tecnolóxicas innovadoras ante os desafíos vinculados á Xustiza. ■

# TREBELLOS

## Sony estrea auriculares sen fíos en formato de clip

Tras os Huawei FreeClip, os Bose Ultra Open Earbuds e os OpenDots One de Shokz, chega agora Sony cos seus novos auriculares sen fíos LinkBuds Clip, que a compañía xaponesa presenta como unha *innovación* polo seu estilo aberto estilo clip para permitir gozar da música e do mundo real ao mesmo tempo.

O deseño aberto facilita seguir conversas, escoitar o tráfico ou atender avisos sen ter que retirar os auriculares, cun enfoque que a marca define como socialmente respectuo-

so e con menor fatiga auditiva ao non exercer presión no conduto auditivo.

Para as chamadas, os auriculares recorren a un sensor de condución ósea combinado cun sistema de redución de ruído baseado en intelixencia artificial, o que supón unha mellora notable na calidade das comunicacións fronte a outros auriculares abertos.

Poden adquirirse en catro cores distintas (lavanda, negro, gris claro e verde) a un prezo oficial de 199 euros.



## Nova consola portátil de Ayaneo baseada en Android

A nova portátil baseada en Android, a Ayaneo Pocket S Mini, sae á venda en tres cores diferentes e con tres capacidades de memoria RAM e almacenamento interno (8/12/16 GB de RAM LPDDR5X e 128/256/512 GB de almacenamento UFS 4.0) a un prezo que parte dos 319 dólares (270 euros), o que podemos considerar que é un prezo bastante axustado para as súas características.

O detalle máis atractivo desta nova consola portátil é que conta cunha pantalla cunha relación de aspecto 4:3 (ideal para os xogos *retro*) cunha diagonal de 4,2

polgadas e unha resolución de 1.280 x 960 píxeles. Tamén conta con pancas de xogo iluminadas con *hall-effect* (ou sexa, a proba do *drifting* que estraga os mandos da Nintendo Switch e outras consolas), altafalantes estéreo e materiais de calidade (cun marco metálico), polo que estamos ante un dispositivo deseñado para durar.

A Ayaneo Pocket S Mini funciona cun procesador Snapdragon G3x Gen 2, incorpora un sistema de refrixeración activa e a súa batería de 4.700 mAh permite gozar de longas xornadas de xogo.



## Xiaomi prepara a súa alternativa ao AirTag de Apple

Ao dispositivo de Apple que facilita a localización de maletas, chaves e outros elementos onde queiramos penduralo vai saírle unha competencia moi dura, xa que Xiaomi deixou ver a súa alternativa, o Xiaomi Tag, que terá un prezo de 17,99 euros a unidade ou 59,99 euros o lote de

catro unidades, ou sexa, xusto a metade que o produto da compañía da mazá.

O Xiaomi Tag ten un grosor de 7,2 milímetros, funciona cunha batería CR2032 que lle achega unha autonomía aproximada dun ano e conta con conectividade Bluetooth 5.4 e NFC.





## Honor copia o iPhone Air mellorando os seus puntos máis febles

O novo smartphone de Honor presume dun grosor de 6,1 milímetros e un peso de 155 gramos, un potente procesador MediaTek

Dimensity 9500, pantalla OLED de 6,31 polgadas, cámara frontal de 50 Mpíxeles, Wi-Fi 7, NFC, resistencia IP69 e, como detalles que fan

deixan en mal lugar a Apple estaría que conta cunha batería de 5.500 mAh con carga de 80 watts por cable e 50 watts sen fíos e na súa parte traseira está equipada cunha cámara traseira principal de 50 Mpíxeles, un ultra grande angular de 50 Mpíxeles e un teleobxectivo periscópico de 64 Mpíxeles.

Temos como un deseño fino non impide ter unha boa capacidade de batería e unha cámara traseira tripla, podendo adquirirse con 12/16 GB de RAM e entre 256 GB e 1 TB de almacenamento por un prezo de partida de 4.999 iuans (616 euros).



## Roland presenta un estudio sonoro portátil que incluso funciona cun iPhone

Pensando nos creadores de contido Roland presenta o seu Go:Mixer Studio, unha interface e mesturadora de audio para quen precisa unha boa calidade sonora nun formato compacto. Deste xeito achégase son con calidade de estudio a calquera parte, facilitando así que os creadores de Instagram e TikTok ou músicos poidan realizar gravacións en mobilidade.

O dispositivo, cun prezo recomendado de 299 euros, permite capturar son en alta resolución, dende varias entradas, aplicar efectos de ecualización e coa posibilidade de control dende un equipo informático ou incluso a través dunha aplicación para iOS (podendo así realizar gravacións con vídeo dende un iPhone ou un iPad), facendo así que gravar, editar e compartir un traballo sexa moi áxil e doado.

En total, o Roland Go:Mixer Studio conta con 12 canles de entrada e 6 de saída (3 pares estéreo), portos USB-C para conectar dispositivos e empregar alimentación independente, integrando incluso conexión para trípode, facilitando así o seu uso en mobilidade.

## Canon celebra os 30 anos da liña PowerShot cunha edición limitada da G7 X Mark III

Clicks Technology, compañíaNos últimos anos as cámaras compactas de alta gama están a vivir un bo momento, tendencia que Canon aproveita co gallo da celebración do 30º aniversario da liña de cámaras compactas de PowerShot lanzando unha edición limitada da Canon PowerShot G7 X Mark III, que previsiblemente será todo un éxito de vendas, e xa está dispoñible en reserva en España a un prezo de 949,99 euros coa previsión de que chegue aos compradores a partir do vindeiro 23 de abril.

Estamos ante unha cámara que dista moito do que ofrecían as primeiras PowerShot, pois permite captar imaxes de 20,1 Mpíxeles a través do seu sensor CMOS empillado dunha polgada, ten un obxectivo

grande angular (24mm) cun zoom de 4,2x, pode gravar vídeo 4K, ofrece cámara lenta a 120 imaxes por segundo en Full HD, conta cunha pantalla táctil abatible de 3 polgadas, integra flash retráctil, ofrece conectividade Bluetooth e Wi-

Fi coa posibilidade de transmitir en directo a través de YouTube e incluso conta con saída micro HDMI e entrada de micrófono, polo que estamos ante un produto moi axeitado para creadores de contido.





Android, iOS

## CALL OF DUTY: WARZONE para móbiles

Xa ten data de despedida

O ano pasado Activision anunciou que *Call of Duty: Warzone Mobile* deixaría de recibir contido novo, dando por perdida a versión móbil deste *free-to-play* que tan ben funciona en ordenadores e consolas, e aínda que xa leva moitos meses fóra das tendas de aplicacións, agora é cando concretan a data de apagamento dos seus servidores: o 17 de abril.

Nos vindeiros días os usuarios poderán botar as súas últimas partidas a este xogo que, pese a conseguir trasladar con dignidade a fórmula de *Warzone* a dispositivos móbiles, non conseguiu tracción dabondo como para que Activision considerase que era un bo negocio. Non ter cuberto as expectativas fai que finalmente pechen os servidores que sosteñen o xogo en liña, polo que o título deixará de estar operativo.

Nintendo Switch, Nintendo Switch 2

## SUPER MARIO BROS. WONDER

Amplía a súa experiencia en Switch 2

**S**uper Mario Bros. Wonder contará a partir do vindeiro 26 de marzo cunha edición específica para Nintendo Switch 2 que incorpora novas opcións de xogo cooperativo e competitivo, contidos inéditos e melloras técnicas. A versión, titulada *Super Mario Bros. Wonder – Nintendo Switch 2 Edition + Encuentro en el Parque Belabel*, busca ampliar tanto a experiencia individual como a social no Reino Flor.

As novidades estarán dispoñibles o 26 de marzo coa posta á venda do xogo para Switch 2, cando tamén será posible que os usuarios que xa conten co xogo na súa edición para Nintendo Switch e teñan unha Switch 2 poidan acceder aos novos contidos mediante un paquete de mellora.



PC, Xbox One e Series X|S, PS4, PS5 e Nintendo Switch

## SCOTT PILGRIM

En marzo teremos novo xogo

**T**ras o éxito do relanzamento de *Scott Pilgrim vs. the World: The Game* en 2011, os creadores de *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge* regresan ao universo de Bryan Lee O'Malley cun novo título: *Scott Pilgrim EX*.

O xogo estará dispoñible para PC, Xbox One e Series X|S, PS4, PS5 e Nintendo Switch, e verá a luz o 3 de marzo. Esta nova entrega é unha experiencia totalmente nova, desenvolvida por Tribute Games en

colaboración co propio O'Malley. Trátase dun *beat 'em up* cooperativo de ata catro xogadores cun estilo visual retro, fiel ao espírito do cómic orixinal, pero cunha historia inédita ambientada nunha versión distorsionada e caótica de Toronto.

O xogo incluírá un modo cooperativo para ata catro xogadores, tanto en local como en liña, con entrada e saída libre durante a partida, fomentando unha experiencia compartida e dinámica.



iPhone, iPad, Mac, Apple TV e Apple Vision Pro

## OCEANHORN 3

Chegará en marzo a Apple Arcade

**A**saga de aventuras e rol *Oceanhorn*, considerada por moitos como unha alternativa para móbiles da saga *The Legend of Zelda*, suma un novo capítulo coa estrea de *Oceanhorn 3: Legend of the Shadow Sea*, que estará dispoñible en exclusiva en Apple Arcade a partir do 5 de marzo. Desenvolvido polo estudio finlandés Cornfox & Brothers, o título sitúase case mil anos despois dos acontecementos narrados en *Oceanhorn 2: Knights of the Lost Realm* e propón

unha viaxe por un mundo ao bordo do renacemento.

O xogo presenta un contorno tridimensional coidado, gráficos con calidade de consola e un sistema de combate renovado que aposta por mecánicas intuitivas e progresivas.

*Oceanhorn 3* poderá xogarse en iPhone, iPad, Mac, Apple TV e Apple Vision Pro, ampliando o ecosistema habitual de Apple Arcade cunha das súas apostas máis ambiciosas en materia de aventuras de rol e acción.





# Novos mundos virtuais que descubrir

A Fundación Telefónica e a Consellería de Cultura inauguran no Gaiás a mostra *Mundo expandido*

**A** exposición *Mundo expandido. Entre o físico e o virtual*, inaugurouse o pasado 4 de febreiro no Museo Centro Gaiás da Cidade da Cultura de Galicia (Santiago), coa presenza do conselleiro José López Campos. A mostra está conformada por máis de 80 obras que inclúen instalacións interactivas, videoxogos, obxectos históricos e pezas artísticas. Trátase dunha proposta da Fundación Telefónica que explora os límites da realidade física e da simulación dixital e afonda na omnipresenza dos mundos virtuais na nosa sociedade.

O titular de Cultura da Xunta de Galicia enzalzou a dimensión internacional dunha exposición que inclúe obras de creadores dunha ducia de países (Canadá, EEUU, China, Corea, Suíza, Gre-

cia, Reino Unido, Italia, Francia, Nova Zelandia ou Española. Esta “visión colectiva” ofrece, en palabras de López Campos, unha “reflexión diversa e coral sobre cuestións de plena actualidade”, como o emprego de ferramentas de intelixencia artificial, a creación de xemelgos dixitais, ou a polarización e o acoso na Rede.

*Mundo expandido* é un proxecto de Fundación Telefónica que chega a Santiago tras exhibirse en Madrid e Lima. A súa estadia na Cidade da Cultura permitirá ao público galego “achegarse a unha proposta cultural innovadora e de primeiro nivel”, sinalou o conselleiro durante o acto de inauguración, onde estivo acompañado pola xefa de exposicións de Fundación Telefónica, María Brancós Barti, o director xeral de Cultura da Xunta, Anxo M. Lorenzo, e a

directora xerente da Cidade da Cultura, Ana Isabel Vázquez.

A exposición, lembrou López Campos, encádrase na liña de traballo da Consellería de Cultura, Lingua e Xuventude ao redor da tecnoloxía e as artes dixitais, unha “área prioritaria”, na que tamén se enmarca a construción do primeiro Centro de Artes Dixi-

tais de Galicia, que comezará a súa actividade este mesmo ano.

Salientou que varias das obras exhibidas teñen unha importante compoñente interactiva, como os filtros de realidade aumentada das creadoras Inés Alpha e Johanna Jaskowska, que traballan na fronteira entre arte, moda e tecnoloxía explorando

## A UDC premia recreacións virtuais e audiovisuais

**C**ontribuír á dinamización, difusión e uso da lingua galega no eido universitario, promovendo a súa presenza nos proxectos académicos e recoñecendo traballos que poñen en valor a cultura, o patrimonio e a realidade social de Galicia é o obxectivo dos premios aos mellores Traballos de Fin de Grao (TFG) de temática galega do curso 2024-25 organizados pola Cátedra Vegalsa-Eroski UDC de Compromiso Social, Comunicación e Reputación Corporativa, en colaboración coa Facultade de Ciencias da Comunicación e o Servizo de Normalización Lingüística da Universidade da Coruña (UDC).

Indo aos premios, que foron entregados nunha gala que tivo lugar na Facultade de Ciencias da Comunicación da UDC, no Grao en Comunicación Audiovisual, o premio, cunha dotación de 300 €, foi para o TFG *Aberto ao local*, realizado polas alumnas Paula López,

Antía Mujico e Adela Martínez. O proxecto consiste nunha campaña de promoción dos negocios galegos que salienta a produción de proximidade como elemento clave para fomentar hábitos de consumo sostibles e reforzar a identidade local. A proposta combina unha estratexia dixital cunha peza audiovisual principal (un spot) e está dirixida especialmente á mocidade galega e a persoas interesadas na sostibilidade e no cambio social.

En canto ao Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogo, o premio ex aequo foi para dous traballos, que recibiron unha dotación de 125 € cada un. Por unha banda, *Recreación virtual* do Castro de Baroña, do alumno Daniel Farrapeira, un proxecto centrado na recreación virtual en 3D do xacemento arqueolóxico do Castro de Baroña, en Porto do Son, coa finalidade de facilitar a súa divulgación e preservación, creando un espazo inmersivo que permite unha visita virtual accesí-

como a nosa identidade visual cambia na era dixital. Lembrou que Jaskowska, afincada en Madrid, obtivo recoñecemento mundial polo seu filtro viral de realidade aumentada para Instagram, *Beauty3000*, que acumulou máis 500 millóns de impresións e lle abriu a porta a colaboracións con xigantes da industria como Nike, Givenchy, Lady Gaga ou Vogue.

As persoas visitantes poderán ademais probar o videoxogo 2065, do creador afincado en Londres, Lawrence Lek, elixido pola revista *Time* como unha das 100 persoas máis influentes que traballan en IA, ou a peza interactiva *Bounding box*, coa que o artista Solimán López lanza unha reflexión sobre a compilación de grandes volumes de datos e os freos ao uso da tecnoloxía de xeitos pouco convencionais.

A exposición amosa tamén o proxecto dixital, social e cultural *Tuvalu metaverse*, co que este pequeno estado insular do Pacífico creou un xemelgo dixital no metaverso, nun intento de alertar sobre a súa futura

desaparición baixo as augas por mor do cambio climático. A radicalización nas redes sociais, a perda de identidade das cidades por causa da globalización ou a creación de seres enteiramente dixitais que triunfan no mundo da moda ou da música, son outras das cuestións ás que se achega esta exposición.

Completa o percorrido unha escolma de obxectos históricos dos séculos XVIII e XIX, que xa comezaran a experimentar co fenómeno da tridimensionalidade, levando así ao público a descubrir pezas como a caixa óptica, o diorama, os visores estereoscópicos, ou os primeiros programas informáticos en crear mundos simulados.

*Mundo expandido. Entre o físico e o virtual* poderá visitarse con entrada de balde ata o 30 de agosto e, segundo fixo saber o conselleiro, contará cun programa de visitas guiadas e tamén didácticas, destinadas a que o alumnado galego se achegue á exposición desde unha óptica adaptada aos currículos escolares. ■

## En marcha o 1º museo en liña de iconografía rosaliana



A Cátedra Rosalía de Castro da USC impulsou o Museo virtual de iconografía de Rosalía de Castro (en [usc.gal](http://usc.gal)), que nace como o “primeiro espazo dedicado á iconografía rosaliana”, pensado tanto para a investigación como para a divulgación e a educación patrimonial.

A USC explica que o percorrido artéllase en torno a un extenso e heteroxéneo corpus de fontes visuais que abrangue desde o século XIX ata a actualidade, o que permite rastrexar distintos réximes de representación e estratexias de memorialización arredor da autora.

A iniciativa que agora dá os seus primeiros pasos é o resultado do proxecto *Rosalía 2.0: catalogación, estudo e dixitalización da iconografía sobre Rosalía de Castro*, un traballo desenvolvido durante o curso 2024-

2025, grazas a unha bolsa de investigación en humanidades da Deputación da Coruña, por Laura Camino Plaza.

Cedido para a súa preservación e difusión á Cátedra Rosalía de Castro da USC, este museo reúne e fai accesíbel material visual fundamental para comprender como se representou e conmemorou a imaxe da autora ao longo do tempo.

A investigación de Laura Camino permitiu reunir, analizar e difundir un corpus iconográfico heteroxéneo, procedente de distintas fontes e épocas, e transformalo nun espazo dixital sen barreiras e con marxe abonda de actualización, pensado tanto para o público xeral como para a comunidade académica. “A posibilidade de incorporar novas pezas garante que o museo permaneza como un proxecto vivo e colaborativo”, destacan dende esta cátedra institucional da USC. ■



bel que combina rigor histórico e innovación tecnolóxica.

Por outra banda, o traballo *Nuno*, realizado por Antía Iglesias e Martín Joga, un proxecto de curtametraxe de animación baseado no relato *Falar*, incluído no libro *Made in Galiza*, de Séchu Sende. A historia aborda, desde unha perspectiva sensible e simbólica, a situación dun bebé que medra nun entorno bilingüe, reflexionando sobre o uso da lingua galega

na contorna familiar e a súa transmisión ás novas xeracións.

Sinalar que o xurado estivo composto pola profesora da Facultade de Ciencias da Comunicación e directora da Cátedra Vegalsa-Eroski UDC, Carmen Costa Sánchez; o profesor da Facultade de Ciencias da Comunicación, Manuel García Torre e a coordinadora do Servizo de Normalización Lingüística da UDC, Marisol Ríos Noia. ■



# codigocero.com

## DIARIO DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA

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

O noso boletín diario é o de maior difusión por subscrición en Galicia, tal como o amosan os máis de 3.000 subscritores que reciben no seu correo electrónico un resumo de xeito gratuíto do máis destacado en materia de novas tecnolóxicas.

A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.



[www.codigocero.com](http://www.codigocero.com)

Síguenos en:

