

Celebración e reflexión

O CPEIG organiza este 12 de
xuño a 18ª Noite da Enxeñaría
en Informática



Xa está aquí Mencia
A Deputación de Lugo lanza
unha estratexia de IA propia
para a provincia

**Plan Senda 2028
(AMTEGA)**
Dotando á Xustiza dixital de
sistemas intelixentes

LEDITIA
XESTA
XESTIÓN DO TRABALLO E AS ALERXIAS

LEDITIA e XESTA
Situm participa en dous
revolucionarios proxectos
tecnolóxicos

Escanéame



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

Toda a actualidade da comarca nas túas mans

Síguenos en:

 [obarbanza](https://www.facebook.com/obarbanza)  [@obarbanzagal](https://twitter.com/obarbanzagal)  [@o_barbanza](https://www.instagram.com/@o_barbanza)  608 240 160

O Barbanza
Diario dixital

Equipo

DIRECTOR:

Xosé M^o 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
graficargasabal@graficargasabal.es

Número 275

(Xuño - xullo 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: 2,11 e 32 Freepick

Membros



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

Sumario

nº 275

REPORTAXES

- 4** Remata o programa de alfabetización en IA xerenerativa da Deputación da Coruña e o CITIC
- 5** A UDC impulsa o Quantum Lab CITIC
- 6** A Deputación de Lugo lanza unha estratexia de IA propia para o conxunto da provincia
- 8** Entrevistamos a Antonio Rodríguez del Corral, presidente do Clúster TIC
- 10** O Plan Senda 2028 (AMTEGA) dotará á Xustiza dixital de sistemas intelixentes
- 11** A Xunta achega máis de 11 millóns para renovar a rede de comunicacións de emerxencias
- 12** Carballo, A Laracha e Arteixo impulsan un proxecto IA conxunto
- 13** Especial Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia do CPEIG
- 14** O CPEIG entrega os seus premios na súa gala anual do 12 de xuño en Santiago
- 19** Entrevistamos a Fernando Suárez, presidente do CPEIG
- 21** O IES Rafael Dieste da Coruña prepárase para a gran festa de *Aquí tamén se fala III*



- 13** O CPEIG fará entrega de 14 galardóns no marco da 18ª edición da súa gala anual

- 22** As empresas e as entidades galegas converten a innovación nunha constante
- 29** LEDITIA e XESTA responden á demanda de tecnoloxías avanzadas de mapeo

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** Galicia segue a achegar novidades en materia de videoxogos e realidades virtuais



Entendendo a intelixencia artificial

Remata o programa de alfabetización en IA xenerativa da Deputación da Coruña e o CITIC

Na primeira semana de maio remataron as sesións do programa de formación en intelixencia artificial xenerativa impulsado pola Deputación da Coruña coa colaboración do CITIC da Universidade da Coruña, tralo desenvolvemento das actividades divulgativas entre febreiro e maio en 20 institutos da provincia. Foi, en palabras do dito centro da UDC, “unha experiencia educativa que non introduciu unha tecnoloxía descoñecida, senón que procurou explicar un uso que xa era habitual”.

O programa percorreu centros de realidades moi distintas: desde institutos urbanos como o IES Agra do Orzán ou o IES Elviña, na cidade da Coruña, ata centros de contornas rurais e costeiras como Muros, Ortigueira, Vimianzo ou Ribeira. Tamén participaron centros de Ferrol, Betanzos, Carballo, Culleredo, Oleiros, Fene, Santiago de Compostela ou Arteixo, onde o pasado 6 de maio tivo lugar a última destas formacións. Unha rede educativa diversa que permitiu levar a formación a practicamente todo o territorio provincial.

Así, o punto de partida do programa non foi a ausencia de con-

tacto coa intelixencia artificial, senón o seu uso estendido entre o alumnado, unha normalización tecnolóxica que, con todo, non sempre ía acompañada de comprensión. “A nosa motivación era chegar directamente ao alumnado para capacitálo no uso axeitado da IA xerativa, con especial énfase nos aspectos éticos e legais. O obxectivo cumpriuse plenamente”, explicou o investigador do CITIC Francisco Bellas, lembrando que con este programa logrouse pasar do uso automático de ferramentas de IA a unha aproximación máis crítica e fundamentada.

Unha das aprendizaxes máis relevantes foi comprobar na aula que a intelixencia artificial

non é infalibel. Así, os modelos xeran respostas coherentes e plausíbeis, “pero non sempre correctas”, e poden cometer erros, omitir información ou reproducir nesgos, sinalou o investigador.

O dito descubrimento tivo un efecto inmediato na percepción do alumnado: a IA deixa de ser unha fonte de autoridade para converterse nunha ferramenta que require contraste e supervisión. O pensamento crítico reforzase como competencia clave, non só para formular mellores preguntas, senón para interpretar mellor as respostas.

Máis alá do funcionamento técnico, o programa puxo o foco nun ámbito onde se detecta un maior descoñecemento: a ética

dixital. Protección de datos, autoría de contidos e uso responsable da información foron os aspectos máis innovadora para o alumnado. Así o explicou a investigadora María Suárez, quen participou en sesións no IES As Insuas de Muros.

Desde o profesorado recoñeceuse que a intelixencia artificial “xa forma parte das dinámicas de estudo de moitos estudantes, mesmo antes de calquera formación específica”, porén, o programa da Deputación co CITIC serviu para “facer visíbel ese uso e dotalo de contexto”, reorganizando polo tanto un escenario xa existente e achegando criterios para o seu uso consciente da IA.

Nesta mesma liña, outro dos investigadores do CITIC que participou no programa, Alejandro Romero, subliñou que a formación non só tivo un impacto técnico, senón tamén formativo en termos de cidadanía dixital. O programa permitiu que o alumnado “pase dun uso intuitivo da intelixencia artificial a un uso consciente, crítico e responsable”, especialmente en cuestións relacionadas coa privacidade, a autoría e a veracidade da información, explicou.

Desde a Deputación, a responsable de Educación e Mocidade, Yoya Neira, subliñou que o programa nace “dunha necesidade clara detectada no alumnado”. Así, dixo, “moitos mozos xa utilizan intelixencia artificial no seu día a día, pero non sempre contan coa formación necesaria para entender como funciona nin para facer un uso crítico e consciente”. Destacou que o obxectivo foi “achegar unha formación rigorosa, práctica e ética sobre intelixencia artificial xerativa, garantindo que todos os estudantes, independentemente do seu centro ou da súa contorna, teñan as mesmas oportunidades de aprendizaxe”. Neira insistiu en que o programa responde tamén a un principio de equidade territorial: “Non queremos que o acceso a este tipo de coñecemento dependa do lugar onde se estuda ou dos recursos do centro educativo”. ■





En marcha o Quantum Lab CITIC

O novo laboratorio será un polo estratéxico para liderar a computación cuántica aplicada desde Galicia

Hai problemas que ningún supercomputador convencional pode resolver en tempo útil. Simulacións moleculares para descubrir fármacos, modelos financeiros con miles de variables cruzadas, protocolos de comunicación resistentes a calquera interceptación... Son fronteiras que a lóxica binaria non consegue cruzar. E é aí onde a computación cuántica promete abrir camiño.

A Universidade da Coruña acaba de tomar posición nesa carreira tecnolóxica global. O CITIC presentou na Reitoría o seu Quantum Lab, un laboratorio interdisciplinar que aspira a converter A Coruña en nodo de referencia en computación cuántica aplicada dentro do ecosistema europeo. O reitor Ricardo

Cao, o director do CITIC Manuel G. Penedo, o vicerreitor Jerónimo Puertas e o investigador Diego Andrade puxeron sobre a mesa un proxecto respaldado por 1,04 millóns de euros acadados na convocatoria do Ministerio de Ciencia, Innovación e Universidades e a Axencia Estatal de Investigación, con cofinanciamento da Unión Europea. Unha aposta institucional por unha tecnoloxía que xa redefine as regras do xogo en sectores estratéxicos.

Tres lóxicas nun mesmo espazo

O Quantum Lab configúrase como un contorno híbrido onde converxen intelixencia artificial, computación de altas prestacións e computación cuántica. Os investigadores aproveitan as fortalezas de cada aproximación para abordar de forma coordi-

nada problemas que ningunha delas permitiría resolver por separado.

Dúas liñas vertebrarán o traballo. O Quantum Machine Learning busca modelos híbridos cuántico-clásicos para procesar datos en escenarios de alta incerteza. O *benchmarking* de arquitecturas cuánticas mide con rigor se os sistemas cuánticos actuais superan realmente á supercomputación clásica, determinando a súa madurez tecnolóxica e a súa aplicabilidade industrial.

O obxectivo último é crear sinerxías entre grupos de investigación e acadar a capacidade necesaria para transferir resultados ao tecido empresarial galego. Que a computación cuántica pase de ser un campo teórico a unha ferramenta útil para a industria e a sociedade.

Hardware cuántico, emulación e criptografía

A infraestrutura traducirá esa ambición en recursos concretos. O laboratorio conta xa cun sistema físico SpinQ baseado en resonancia magnética nuclear, destinado á docencia avanzada e á divulgación, e contará cun emulador cuántico de nova xeración desenvolvido no CITIC para simular circuitos complexos a grande escala. Este sistema estará integrado coa infraestrutura HPC do centro, o que permitirá executar fluxos de traballo híbridos nos que computación clásica e cuántica se complementan en tempo real.

A este núcleo sumarase equipamento en comunicacións cuánticas e criptografía, orientado a desenvolver protocolos de transmisión segura de información. Un ámbito prioritario: a chegada de computadores cuánticos suficientemente potentes ameaza os sistemas de cifrado actuais, e anticiparse a ese escenario é xa unha urxencia estratéxica.

O equipo que conforma o laboratorio traballa xa en biomedicina dixital —con algoritmos para analizar rexistros médicos en colaboración con institucións clínicas internacionais—, en finanzas cuantitativas —optimización de carteiras e modelado de riscos— e en proxectos que combinan IA e computación cuántica para analizar trastornos do sono ou acelerar o descubrimento de fármacos.

Un laboratorio aberto e conectado con Europa

Empresas e institucións poderán colaborar co Quantum Lab para probas de concepto, validación de algoritmos e proxectos piloto, con servizos de auditoría tecnolóxica para avaliar se as solucións cuánticas están realmente preparadas para cada sector.

Esta aposta estratéxica súmase á sinatura da Cátedra ITG-UDC en Tecnoloxía Cuántica, que actúa como ponte entre a investigación e o mercado; mentres o proxecto se articula co CESGA, a Rede de Tecnoloxías Cuánticas de Galicia e plataformas europeas como o Quantum Excellence Centre e a ETP4HPC.

O equipo reúne perfís especializados en computación cuántica, IA, matemáticas aplicadas e supercomputación. Un laboratorio que nace en A Coruña mirando a Europa e que sitúa ao CITIC como punta de lanza da innovación cuántica en Galicia. ■



Unha nova “compañeira” tecnolóxica chamada MencIA

A Deputación de Lugo lanza unha estratexia de intelixencia artificial propia para o conxunto da provincia

A presidenta da Deputación de Lugo, Carmela López, compartiu este mes de maio (no Pazo de San Marcos) os detalles dun fito histórico para Galicia en materia de transformación tecnolóxica en Galicia: presentou MencIA: unha estratexia propia de intelixencia artificial para a provincia.

Fíxoo acompañada polo deputado de Promoción Económica e Social, Pablo Rivera Capón, e os xefes do servizo de Comunicación e TIC's e de Innovación e Participación Cidadá, Nicolás Fariña Verea e José Antonio Arias Lombardero.

Encheron o Salón de Actos da sede provincial, traballadores e traballadoras da institución,

alcaldes e alcaldesas dos diferentes concellos e outros responsables políticos.

“Este cambio xa está aquí. A intelixencia artificial vai transformar a maneira de traballar das institucións, e nós tiñamos claro que a Deputación de Lugo non podía quedar esperando a ver que facían os demais”, relatou a presidenta, ao tempo que explicou que desde a institución “tiñamos que prepararnos, pero facéndoo ao noso xeito: desde o público, con garantías, con control sobre os datos e pensando na realidade concreta desta provincia”.

Por certo que MencIA (Estratexia de Intelixencia Artificial da Deputación de Lugo para os vindeiros anos) colleu impulso no pleno do 26 de maio coa súa aprobación.

A prol dos servizos públicos

López recordou que MencIA pon en xogo recursos que os concellos polas conta nunca poderían ter materializado na súa totalidade. A presidenta lembrou que a provincia de Lugo conta con 67 concellos, 66 deles están por debaixo dos 20.000 habitantes; “o que significa que falar aquí de intelixencia artificial é falar tamén de cohesión territorial e de igualdade de oportunidades”.

Conseguir que a transformación dixital non agrande a distancia entre territorios, senón que a reduza, “lograrémolo a través dun modelo propio, feito pola Deputación, baseado en código aberto e pensado para servir mellor aos nosos veciños e veciñas. Un modelo no que

a supervisión humana segue sendo fundamental, no que os datos permanecen baixo control institucional e no que a transparencia forma parte do propio deseño da estratexia”. Destacou que o uso do galego era algo ao que non se podía renunciar, “porque a nosa lingua ten que estar tamén nos espazos onde se vai construír o futuro”.

Catro piares da IA da Deputación

O deputado e os técnicos explicaron que MencIA fundaméntase na idea de soberanía tecnolóxica realista, “de tal maneira que os datos sensíbeis non abandonen os servidores da institución”. Unha estratexia estruturada en catro piares: gobernanza e cumprimento, que fixa os principios reitores, os órganos de goberno e os



Mencia será unha realidade, a través de dous eixos operativos, un interno que será o propio Laboratorio Mencia e un eixo territorial conformado polo Centro de innovación Territorial (CIT) da provincia de Lugo.



mecanismos de control normativo; transformación dixital interna, que ten o seu núcleo no Laboratorio Mencia e na transformación da eficiencia dos servizos provinciais; IA ao servizo dos municipios, que materializa a competencia de asistencia aos concellos; e ecosistema territorial e innovación, que articula a colaboración co tecido institucional, universitario e empresarial galego.

Dende a Deputación de Lugo engadiron que Mencia será unha realidade, tamén, a través de dous eixos operativos, un interno que será o propio Laboratorio Mencia e un eixo territorial conformado polo Centro de innovación Territorial (CIT) da provincia de Lugo.

Laboratorio Mencia é a infraestrutura tecnolóxica propia da Deputación para o desenvolvemento e despregamento de sistemas de IA de código aberto. Laboratorio Mencia artículase en tres compoñentes: un motor, a infraestrutura tecnolóxica que executa os modelos de IA; unhas mans, as aplicacións e asistentes que permiten interactuar co sistema; e un cerebro, o sistema que conecta todos os elementos para que funcionen de maneira coordinada.

Aplicacións e asistentes ao servizo do persoal

Laboratorio Mencia contará ademais con diferentes aplicacións que permitirán, nun máximo de tres interaccións, realizar tarefas mecánicas e complexas en moito menos tempo, facilitando o labor dos traballadores e traballadoras, para que poidan dedicarse a aquelas cuestións de alto valor. Entre algunhas das aplicacións que se expuxeron: un resumidor de documentos, un extractor de texto, transcritor de audio, un monitor de edictos do BOE, un xestor intelixente do correo electrónico, un almacén de instrucións, unha calculadora de prazos da Lei 9/2017 de Contratos do Sector Público, ou un analizador de convocatorias de axudas e subvencións.

Contará tamén cos chamados asistentes, *chatbots* especializados cos que o usuario interactúa mediante conversación natural. Unha das claves e que serán adestrados con instrucións de sistema específico e unha base de coñecemento pechada: non accede a Internet nin a información fóra do seu ámbito asignado.

Puxeron como exemplo a un profesor de IA; outro para elaborar memorias xustificativas en contratos; outro de contratación pública en entidades locais; un asesor en función pública; un centro de atención a usuarios; un asistente de documentación e formación operativa; un creador de *prompts* para axudar aos usuarios para escribir instrucións claras e detalladas para outras ferramentas de IA; un arquitecto de asistentes personalizados; e un asistente analítico con procura web.

Un horizonte de catro anos

A Deputación explicou que Mencia terá un horizonte de implantación de catro anos, que comezará coa posta en produción das oito aplicacións e nove asistentes e a aprobación da estratexia no pleno. No segundo semestre do 2026 e comezos do 2027 está prevista a constitución do Comité de Gobernanza e os primeiros pilotos. Está previsto que o despregamento interno completo se produza entre o 2027 e o 2028; e de cara ao final dos catro anos este novo ecosistema estea consolidado. ■

Galicia busca consolidar un sector TIC máis competitivo e global

— O macrosector das Tecnoloxías da Información e das Comunicacións da nosa comunidade autónoma xunta esforzos no Cluster TIC Galicia, e para saber máis da evolución deste organismo vertebrador e potenciador falamos co seu presidente, Antonio Rodríguez del Corral.



Agora mesmo estamos a falar no Centro de Servizos Avanzados da Cidade das TIC, polo que parece un momento axeitado para falar desta iniciativa? Como está a progresar? Hai moitas empresas ou proxectos en previsión de sumarse nos vindeiros anos?

- A nosa avaliación do Centro de Servizos Avanzados é que constitúe un gran éxito, xa que está reservado ao 100% e todos os seus recursos se utilizan practicamente a diario. O último inquilino en incorporarse é o proxecto da plataforma de axentes de MásOrange, a través do cal a compañía trae a Galicia o desenvolvemento desta plataforma e situará a súa unidade de coordinación na Cidade das TIC. Na fase de desenvolvemento, tamén empregará o centro de datos da Cidade das TIC, aínda que investirá en capacidade propia de GPUs. Polo de agora, descoñecemos se estas se instalarán na Cidade das TIC ou noutra localización, pero o CSA actuou como un claro dinamizador.

O CSA é rendible e xera beneficios, malia que o 80% do seu beneficio operativo se debe dedicar á devolución da débeda. Aínda así, mantén un pequeno remanente positivo. Dentro dun ano terminará de pagar a devandita débeda, o que permitirá dispor dun remanente positivo máis importante para reinvestir no propio centro e en servizos futuros. Polo tanto, consideramos o CSA un grande éxito e o modelo a seguir para as seguintes naves da Cidade das TIC.

No resto da Cidade das TIC, contamos cos dous platós promovidos polo Clúster Audiovisual e co edificio do ITG. Así mesmo, xa se licitou a reforma do centro de formación que promove a Consellería de Emprego, e urbanizouse parte do recinto. Se se calcula todo o investido, a cifra supera os 20 millóns de euros; porén, non se nota excesivamente porque o complexo é tan grande que esa cantidade parece pouca cousa.

Canto á xestión da Cidade das TIC, produciuse un cambio. Inicialmente era un proxecto case asembleario no que participaban a Universidade, a Xunta, o Clúster, a Deputación e o Concello, practicamente todos ao mesmo nivel. Tras unha reformulación, pasouse a un liderado compartido entre o Concello e a Universidade da Coruña, que son quen teñen a responsabilidade de levar adiante toda a reforma.

Neste novo escenario, o Clúster dedícase a propoñer. A nosa seguinte proposta é reformar a nave contigua ao CSA, para a cal existe unha demanda máis que suficiente. Non podemos afirmar que haxa demanda para todas as naves, xa que non é posible telo sen definir antes as datas de apertura; é un peixe que morde a cola. Con todo, para a próxima nave si dispomos de demanda e de proxectos. O Clúster está a preparar unha proposta centrada na intelixencia artificial e na IA para o desenvolvemento, que é unha das claves actuais do sector. Ao redor disto, ergueríase outro edificio moi similar ao CSA, quizais con menos espazo para eventos —xa que carece de sentido telos xusto ao lado—, e máis orientado ao aloxamento de empresas e a proxectos tecnolóxicos.

- Dende o Clúster colaborades na elaboración do Plan Director da industria das TIC. Como está a avanzar o plan? Que beneficios terá o contar cunha estratexia para o desenvolvemento do sector?

- Agardamos que este plan ofrezca beneficios a curto prazo. Analizándoo por partes, cómpre destacar que é a primeira vez na historia que existe un plan industrial para o sector das TIC. Historicamente, desde a creación da AMTEGA, parecía que o sector dependía desta axencia, a pesar de que non tiña as competencias nin os recursos necesarios. Cando

se acudía ao IGAPE, a resposta era ambigua. Isto cambia co Plan Director, o cal xa supón un gran éxito en si mesmo. Iso non significa que non queiramos seguir colaborando coa AMTEGA, pero agora podemos obter dous beneficios: a AMTEGA como un gran cliente e promotor de iniciativas e a Consellería de Economía cos seus organismos como posuidores das competencias e recursos para desenvolver sectores económicos.

O Clúster TIC redactou o Plan Director por encargo da Secretaría Xeral de Industria. Propuxemos numerosas accións e a Secretaría Xeral, con bo criterio, vai incorporando ao plan aquelas que xa contan cun orzamento consolidado, sen esquecer ningunha das outras.

O plan director xa tivo efectos prácticos. O programa IA360, que xa suma dúas edicións cun investimento próximo aos 15 millóns de euros consumidos practicamente polo sector TIC, xurdiu das primeiras elaboracións deste plan.

Respecto a se terá un efecto transformador no ano 2027, consideramos que aínda non, pero si estará vixente, xa que prevemos a súa aprobación oficial no verán de 2026. O primeiro ano de medidas será continuista co que xa había, con algunhas novidades pero sen ser romper. Non obstante, o plan director inclúe un mecanismo de evolución, polo que en 2027 e 2028 haberá novas versións. Entendemos que, unha vez lanzados os plans directores da industria, é moi difícil dar marcha atrás; a partir de aí, o sector TIC considérase estratéxico e cómpre seguir desenvolvéndoo.

Ligados ao Plan Director existen grandes proxectos, como a factoría de IA do CESGA ou os programas de GAIN. Considero que queda pendente un elemento por desenvolver: a creación duna axenda de investigación TIC común, demandada polo sector empresarial e que involucre a todos os centros tecnolóxicos e de investigación. Non houbo tempo material para desenvolvela durante a redacción do Plan Director, pero a idea quedou recollida para o seu

posterior impulso. En conxunto, será unha ferramenta moi positiva polo cambio de cultura e de procedementos que implica, á cal hai que concederlle tempo para o seu desenvolvemento.

- O Clúster organizou distintas iniciativas de proxección exterior con misións e participación en feiras tecnolóxicas. Como están a funcionar estas iniciativas?

- Esta é unha acción moi importante do Clúster e desexo felicitar especialmente aos socios concretos que a están liderando, como Iago Soto (Quobis) ou Agustín Tourón (Councilbox), co apoio da oficina. Están a desenvolver unha axenda internacional moi relevante. O resultado neto de todo isto, alén de que cada vez máis empresas se incorporen á internacionalización, é que identificamos claramente como mercados de interese o centro e o norte de Europa, así como América e América Latina. Nesa última rexión atópase o gran xacemento.

En América Latina xa existe unha industria TIC propia e consolidada, pero as solucións tecnolóxicas españolas son moi recoñecidas. Xa hai moitas empresas españolas con mercado alí, e o Clúster o que fai é axudar principalmente ás pequenas, dado que as grandes xa teñen os seus propios mecanismos. Para que as pequenas empresas se unan a estas misións económicas, o fundamental é dispor de produto TIC.

Se hai unha idea central na actividade do Clúster todos estes anos, é axudar as empresas a desenvolver produto, ademais de servizos. O máis fácil ao comezar unha empresa TIC é ofrecer servizos, pero o crecemento, a competitividade, os bos salarios e o alto rendemento económico proveñen do produto. Por este motivo se impulsan a axenda estratéxica de investigación e o Plan Director. Cando se dispón de produto, a internacionalización é moito máis sinxela, xa que non se require viaxar para crear factorías de software con centenas de persoas; abunda con exportar o produto. ■

Tino Fernández

vicepresidente de Grandes Empresas do Clúster TIC Galicia

- O programa ALLOCATE no que participa a cidade da Coruña (así como o Clúster e Altia), podería ser un bo exemplo do que a tecnoloxía galega pode aportar á sociedade?

- Sen dúbida. ALLOCATE é un excelente exemplo de como a tecnoloxía pode poñerse ao servizo das persoas para resolver problemas reais e mellorar a calidade de vida da cidadanía.

O máis relevante deste tipo de iniciativas é que combinan innovación, colaboración público-privada cun papel destacado do Concello da Coruña e impacto social. Galicia conta con empresas, universidades e centros de coñecemento con capacidades tecnolóxicas de primeiro nivel, e proxectos como este permiten demostrar que ese coñecemento pode traducirse en solucións útiles para as cidades e para os seus habitantes.

Ademais, ALLOCATE reflicte algo que defendemos desde o Clúster TIC Galicia: a tecnoloxía non é un fin en si mesma, senón unha ferramenta para construír unha sociedade mellor, máis eficiente, máis inclusiva e máis sostible.



Santiago Paz

vicepresidente de PEMEs do Clúster TIC Galicia

- Podemos dicir que sectores como o do turismo, de tanto impacto na nosa comunidade, están agora intimamente ligados ao sector TIC? Aparte da explotación comercial que facilita a tecnoloxía, hai outras capas nas que se traballa que poden ofrecer máis ca un portelo de venda de servizos?

- Tradicionalmente o sector do turismo estaba pouco dixitalizado enfocando o produto de software eminentemente a venda ou a procesos moi sinxelos.

Era incomprendible que un sector que supón máis do 12% do PIB e dá traballo ao 11% do mercado laboral estivera sen modernizar. A implantación de destinos turísticos intelixentes, a creación da PID (Plataforma intelixente de destinos) por parte da Secretaría de Estado de Turismo a través de SEGITTUR, na que está a traballar tamén Dos Espacios, son sen dúbida grandes avances cara un sistema de gobernanza do turismo que vai a permitir xestionar e gobernar este sector de forma máis eficiente.

Dos Espacios está a converterse nun referente no sector TIC turístico non só pola tecnoloxía que estamos a desenrolar se non tamén polo gran equipo de profesionais que temos na compañía que permiten deseñar estratexias de futuro para os destinos. Sen ir máis lonxe estamos rematando co plan estratéxico de turismo de Santiago por poñer un exemplo onde o deseño estratéxico permitirá que o sector siga crecendo de forma sostible.





Plan Senda 2028

A Xunta de Galicia destina máis de 24 millóns para dotar á Xustiza dixital de sistemas intelixentes e achegala ao rural

O Consello de Goberno da Xunta aprobou o Plan Senda 2028 que adapta a Xustiza dixital de Galicia ao novo marco legal estatal, introduce a intelixencia artificial como elemento central e transversal e achega o servizo á cidadanía, sobre todo nas áreas rurais.

O Plan Senda, impulsado pola Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), traslada á Xustiza dixital a visión da Estratexia Galicia Dixital 2030 para, en palabras da axencia, “dotar a Galicia dunha Administración máis eficaz, máis personalizada, máis accesíbel e máis segura”.

Ten un orzamento de 24,4 millóns de euros, dos que 17,5 millóns corresponden a fondos da Comunidade Autónoma e 6,9 millóns ao Programa Galicia FEDER 2021-2027. Este investimento súmanse aos 43 millóns de euros investidos no Plan Senda entre 2020 e 2025.

O Plan Senda 2028 asume o desafío de adaptar a Adminis-

tración de Xustiza de Galicia ao novo marco legal estatal establecido pola Lei Orgánica 1/2025 e polo Real Decreto-lei 6/2023. Ademais de axustarse ao novo modelo organizativo de tribunais de instancia e Oficinas de Xustiza no Municipio, que achegan os servizos a toda a poboación, o plan introduce a intelixencia artificial como elemento central e transversal.

Entre as novas utilidades que empregan esta tecnoloxías están o novo visor intelixente do expediente xudicial (VIAEXE), os asistentes virtuais ao servizo das persoas que traballan na Administración de Xustiza ou a explotación intelixente da información forense.

Amáis, unha das principais novidades é a substitución do sistema de xestión procesual Minerva por Atenea, unha plataforma tecnolóxica moderna bilingüe, plenamente interoperábel e adaptada ao novo modelo organizativo. Este cambio é o resultado de dous convenios asinados co Ministerio de Xustiza. A posibilidade

de usar o idioma galego no sistema de xestión procesual foi demandada insistentemente pola Xunta de Galicia.

De acordo coa Estratexia Galicia Dixital 2030, e como sucede no resto da Administración e os servizos públicos de Galicia, implántase un modelo de Xustiza

orientada ao dato. Isto permite configurar uns servizos máis eficaces e máis personalizados. Neste sentido, créase o Rexistro de Datos Mestres de Xustiza (RDMX), con sistemas de consulta sinxelos para o persoal interno e para a cidadanía.

Evitar desprazamentos e o despoboamento

O Plan Senda 2028 permitirá consolidar as 268 Oficinas de Xustiza do Municipio (OXM) como puntos de acceso próximo para a cidadanía en concellos sen sede xudicial. O obxectivo é achegar a Xustiza ao rural, evitar desprazamentos, favorecer a cohesión territorial e evitar o despoboamento.





Poñerase en marcha o modelo de atención remota e participación dixital Conecta Xustiza, que permite realizar trámites xudiciais por videoconferencia, que beneficia especialmente a persoas que residen en áreas rurais ou que teñen problemas de mobilidade.

Haberá, así mesmo, un asistente virtual especializado (Conversa Xustiza) que proporcionará soporte técnico para os servizos dixitais e que ofrece información e orientación en linguaxe natural e comprensible sobre os servizos e trámites dispoñibles.

Támén se consolidarán as prestacións dixitais das Oficinas de Atención á Vítima do Delito, coa incorporación de atención remota por videoconferencia para as vítimas con dificultades de desprazamento. Estas oficinas prestan atención, entre outras, ás vítimas de violencia de xénero.

Amais, crearase a Canle Xustiza, para a información, divulgación e educación xurídica,

dirixido á cidadanía en xeral e, especialmente, á xuventude, co obxectivo de achegar o sistema xudicial á sociedade e reducir a fenda dixital.

As persoas sen habilidades dixitais disporán do programa Acompaña, un sistema integral de atención presencial nas sedes xudiciais, que garantirá a accesibilidade universal e empregará unha linguaxe clara e sen barreiras.

Pola súa banda, o Instituto de Medicina Legal de Galicia (IMELGA) avanzará cara a xestión dixital de probas e evidencia cunha maior garantía na canle de custodia, incorpora ferramentas de teleperitaxe e aplicará a explotación intelixente da información forense para identificar patróns e tendencias.

Plan Senda 2025

O Consello tamén recibiu un informe sobre os resultados do Plan Senda 2025, que consolidou a universalización da Xustiza dixital en Galicia. Entre os resultados destaca a evolución de 77 salas de vistas dixitais que había en 2021 a completarse a dixitalización da totalidade das salas (211). No caso dos expedientes xudiciais electrónicos consolidados, partiuse de practicamente cero en 2021 a máis de 170.000 en 2025.

O Plan Senda 2025 permitiu a creación das Oficinas de Información ás Vítimas do Delito nas sete cidades de Galicia, nas que se seguiron máis de 1.500 expedientes en 2025.

Entre os proxectos singulares de pioneiros destaca a automatización das comunicacións de autopsias ao INE, un sistema que reduce moito o traballo burocrático dos forenses. ■

Máis de 11 millóns para renovar e manter a rede de comunicacións de emerxencias



AXunta aprobou un acordo marco de máis de 11 millóns de euros (con IVE) que permitirá contratar durante os vindeiros catro anos a renovación, actualización e mantementos dos principais compoñentes das Rede Corporativa de Comunicacións Móviles de Seguridade e Emerxencias de Galicia (RESGAL), xestionada polo operador público autonómico RETEGAL.

Parte dos contratos derivados deste acordo marco destinaranse á renovación das estacións base e aos repetidores que empregan a tecnoloxía TETRA, que é o estándar europeo para as comunicacións en situacións de emerxencias, xa que garanten o servizo mesmo cando non estean operativas ou accesibles as redes de telefonía móbil convencional.

O acordo tamén permitirá dotar de maior fiabilidade e resiliencia a rede e os seus sistemas asociados, tales como o de xeolocalización de terminais ou o de gravacións das comunicacións. ■

Está prevista, tamén, a optimización do sistema de conmutación automática da rede para evitar caídas do sistema, así como a ampliación da rede para a adhesión de novos usuarios a curto prazo.

A rede RESGAL, considerada unha infraestrutura crítica de alta dispoñibilidade que cubre o 90% do territorio galego, está formada por 105 estacións radio base fixas, unha móbil, catro repetidores e dous nodos de conmutación en localizacións físicas independentes. Dispón tamén de sistemas de xeolocalización e gravación de voz.

A rede TETRA de RESGAL é utilizada por todos os organismos da Xunta que xestionan emerxencia, como a AXEGA - 112, a Policía Autonómica, o 061, ou Servizo de Prevención e Defensa contra os Incendios Forestais. Tamén está a disposición da Administración local, que pode contratar o servizo para policías locais, protección civil ou equipos de bombeiros. Actualmente están adheridas a esta rede 125 entidades locais e está en marcha un proceso para a entrada de novos concellos. ■





Os concellos de Carballo, Arteixo e A Laracha suman forzas para, en palabras dos seus alcaldes, “situarse na vangarda da xestión pública grazas ás novas tecnoloxías”. Segundo confirmaron, os tres municipios colaborarán no desenvolvemento do proxecto Cognix, unha ambiciosa plataforma de intelixencia artificial (IA) que presentarán de forma conxunta á convocatoria da Iniciativa Urbana Europea, un programa dependente da Comisión Europea.

Para perfilar os detalles desta candidatura os días pasados mantiveron unha xuntanza de traballo o concelleiro de Captación de Recursos Públicos, Daniel Barreiro, o alcalde de Arteixo, Carlos Calvelo, e o concelleiro da Laracha Pablo Cambón. Os tres municipios solicitarán unha achega de dous millóns de euros, que financiaría integramente o desenvolvemento deste novo programa.

O eixe central de Cognix reside no uso da análise de datos masivos (*Big Data*) e da intelixencia artificial para transformar a xestión local. A plataforma, sinalaron, “recollerá datos abertos e dispoñíbeis en redes sociais e dispositivos electrónicos para monitorizar, de forma totalmente anónima e agregada, as necesidades e comportamentos da poboación nos espazos públicos”.

Proxecto Cognix

Carballo, Arteixo e A Laracha impulsan un pioneiro programa de IA para optimizar investimentos

Engadiron que “a gran innovación do proxecto é que permitirá estratificar a poboación en diferentes segmentos (infancia, mocidade, persoas maiores, persoas neurodiverxentes ou con necesidades específicas de accesibilidade) para saber cales son os espazos (como parques, centros sociais ou liñas de transporte) que se utilizan máis e de que maneira”.

Esta información reverterá directamente na cidadanía a través de dúas vías: investimentos eficientes (o Concello poderá dirixir os seus cartos cara a onde sexa máis necesario, por exemplo, se os datos indican que un parque infantil é empregado maioritariamente por nenos e nenas de 0 a 3 anos, os servizos dese espazo reforzaranse e adaptaranse especificamente a esa franxa de idade) e unha aplicación personalizada (a veciñanza contará cunha ferramenta dixital para consultar

que servizos e espazos do municipio se adaptan mellor ás súas características; deste xeito unha persoa con mobilidade reducida poderá saber ao instante que contornas están mellor adaptadas á súa situación).

“Cun modelo que entende e escoita o territorio, os nosos concellos converteranse nos primeiros municipios galegos en operar baixo unha gobernanza urbana cognitiva”, salientaron, engadindo que “isto supón dotar os servizos municipais de capacidade predictiva e de apoio estratéxico á hora de tomar decisións a longo prazo”.

Sinalaron tamén que o valor de Cognix irase despregando de forma progresiva en diferentes eidos do día a día da veciñanza dos tres termos territoriais, cos seguintes puntos fortes:

- Melloras na mobilidade: redución da congestión de tráfico e optimización das rutas.

- Información en tempo real: consulta de capacidades e tempos de espera nos servizos públicos.
- Inclusión real: por primeira vez, o deseño do espazo público pensará estruturalmente en persoas que moitas veces se autoexclúen por mor da hipersensibilidade sensorial ou a neurodiversidade, ofrecéndolles contidos e rutas adaptadas ao seu ritmo cognitivo.
- Sostibilidade: protección activa das contornas naturais e patrimoniais.

O proxecto tamén abre unha xanela de oportunidade para o comercio, a hostalaría e o sector cultural de Carballo, Arteixo e A Laracha. Os establecementos locais poderán sumarse á plataforma de xeito totalmente voluntario —a través de axentes coma as asociacións de comerciantes e empresarios— para acceder a información agregada da súa contorna, recibir formación de balde en “hospitalidade inclusiva” e atraer un fluxo de clientes que se axuste perfectamente ao tipo de negocio que ofrecen.

Con esta alianza, os tres concellos queren avanzar cara a un modelo de “co-creación”, onde “a administración, o sector produtivo e a cidadanía colaboran estreitamente para construír un municipio máis intelixente, accesible e integrador”. ■

e|s|p|e|c|i|a|l|

18

NOITE DA ENXEÑARÍA EN INFORMÁTICA DE GALICIA

PREMIOS:

Premio Colexiada/o de Honra | Premio Proxecto Fin de Master | Premio Traxectoria Profesional | Premio Ada Byron | Premio Iniciativa Empresarial | Premio Iniciativa Emprendedora | Premio Iniciativa da Administración | Premio E-Inclusión | Premio Colaboración Interadministrativa | Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino | Premio Especial CPEIG | Premio Obxectivos de Desenvolvemento Sostíbel | Premio 18º Aniversario do CPEIG | Premio Impulso Dixital Galicia |

Celebración e coñecemento: a Noite do CPEIG

O Colexio fará entrega de 14 galardóns no marco da 18ª edición da súa gala anual, o 12 de xuño

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG)

celebrará a súa XVIII Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia (anoite.gal) o 12 de xuño no Hotel OCA Puerta del Camino de Santiago. O evento é un punto de encontro entre as/os colexiadas/os do CPEIG e un gran número de empresas e profesionais TIC de Galicia, que conta cunha destacada participación de cargos empresariais, institucionais e políticos e é un referente para o sector.

No marco desta gala entregáranse os Premios da Noite, con máis dunha ducia de categorías nas que as colexiadas/os recoñecen iniciativas ou persoas destacadas no ámbito da enxeñaría en informática: Premio Iniciativa Emprendedora, Premio Ada Byron, dirixido a mulleres enxeñeiras en Informática; Premio Traxectoria Profesional, Premio Especial CPEIG - En memoria de Hernán Vila, Premio Iniciativa Empresarial, Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino, Premio Obxectivos de Desenvolvemento Sostible (ODS), Premio Iniciativa da Administración, Premio e-Inclusión, Premio Colaboración Interadministrativa, Premio Colexiada/o de Honra, Premio Traballo Fin de Máster, Premio 17º Aniversario CPEIG e Premio Impulso Dixital Galicia.

OdiselA, Premio e-Inclusión



O Premio e-Inclusión do CPEIG irá dar á organización OdiselA (Observatorio del Impacto Social y Ético de la IA), asociación independente que ofrece unha plataforma para o debate e a acción ao redor do uso ético da intelixencia artificial (IA). Foi creada en novembro 2019 por dez persoas que pensaban que era necesario velar polo uso ético e consciente da intelixencia artificial.

A organización traballa para impulsar o uso da intelixencia artificial, facilitando o balance

coa ética, responsabilidade e lexislación vixente, buscando solucións prácticas para conseguir este obxectivo. Funciona como unha plataforma colaborativa que reúne a expertos multidisciplinares provenientes de empresas, universidades e institucións públicas e privadas, co obxectivo común de extraer todo o potencial positivo dos sistemas de IA, así como prever e minimizar os riscos negativos.

Actualmente, conta con máis de 150 membros e é nun referente internacional en IA ética. Céntrase na investiga-



Virginia Mato, Premio Ada Byron



O Premio Ada Byron do CPEIG

irá dar á enxeñeira informática e doutora en Informática Virginia Mato Abad, en palabras do Colexio “unha profesional que representa un referente próximo e necesario”, cunha traxectoria que demostra que as mulleres poden acadar o éxito

na enxeñaría, desmontando a idea de que a tecnoloxía é só cousa de homes.

Virginia Mato Abad (1982) é natural da Coruña, pero mudouse a Padrón sendo moi nena. É enxeñeira informática (2007) e doutora en Informática (2011) pola UDC. Alén do seu rol académico, Virginia

Mato sobresa polo seu firme compromiso social, co-dirixindo desde novembro de 2021 a Cátedra ALDABA-WIB (Women, ICT & Business), unha cátedra interuniversitaria entre a UDC e a UVigo que ten como obxectivo impulsar iniciativas que contribúan a dar visibilidade ás mulleres no mundo das TIC.

Virginia Mato fala de proxectos importantes que levou a cabo a Cátedra nestes anos, como o *Barómetro de brecha de xénero BBG-TIC*, un estudo pioneiro para medir e analizar a brecha de xénero nos estudos tecnolóxicos en Galicia, achegando datos esenciais para a toma de decisións institucionais. Os datos recollidos polo barómetro expresan que nos últimos cinco anos a matriculación

feminina en primeiro curso situouse entre o 12 % e o 19 %, este último dato no curso 2023/2024 sendo a maior matriculación feminina desde que se implantou o grao.

Asemade, dentro da Cátedra, Virginia Mato explica que se desenvolven outras iniciativas que abranguen distintas etapas, desde a infancia ata a universidade, por exemplo o campamento ALDABA TIC-Camp ou o programa VisibilizaTIC, achega exemplos reais de mulleres profesionais do sector. Virginia Mato exerce na actualidade como profesora titular do Departamento de Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información da UDC, mais de ser a coordinadora da Mención de Enxeñaría de Software do Grado en Enxeñaría Informática.





ción, a divulgación e a creación de guías de boas prácticas para garantir que a IA respecte os dereitos humanos e mellore o benestar social.

“O noso obxectivo é o da concienciación e educación social. Desde OdiselA non criticamos a IA, non somos apocalípticos, se non que facemos críticas construtivas”, sinala a súa fundadora e presidenta, Idoia Salazar.

O pasado mes de marzo OdiselA anunciou o nacemento da Fundación OdiselA4Good para impulsar a IA ao servizo do ben común e transformar a tecnoloxía nunha ferramenta real de impacto social.

Sparc Foundry, Premio Iniciativa Empresarial



Paula Montoto, Premio Traxectoria Profesional



O CPEIG vai conceder o seu Premio Traxectoria Profesional á doutora en Informática Paula Montoto, a título póstumo. Paula Montoto Castelao (Pontevedra, 1977-2025) canalizou a súa formación profesional cara a informática, finalizando a carreira de Enxeñaría Informática na UDC no 2000, ano no que comezou a traballar xa de analista informática na empresa Denodo Technologies, compañía da que xa non se separaría no profesional participando desde practicamente a súa fundación ata chegar a internacionalizarse e converterse nun referente mundial.

Para honrar a súa traxectoria, a UDC e Denodo crearon este ano a Cátedra Denodo-UDC en Enxeñaría de Datos, IA e Innovación Tecnolóxica.

Paula Montoto dispoñía do Diploma de Estudos Avanzados (DEA) do programa Enxeñaría

Telemática en 2003 e era doutora en Informática desde 2011. Foi autora, xunto a outros compañeiros, de numerosos estudos e publicacións, participando en diversos proxectos e vinculándose á UDC como docente desde 2004.

Paula Montoto foi recep-

tora de numerosas bolsas, como a de investigación concedida polo Ministerio de Educación y Cultura para o desenvolvemento do proxecto de investigación, titulado *Desenvolvemento de dúas técnicas de optimización paralelizador utilizando unha estrutura interna en C++*; e a bolsa de colaboración no Departamento de Electrónica e Sistemas da UDC.

Montoto foi membro da xunta directiva da Facultade de Informática e membro do consello do Departamento de Tecnoloxías da Información e as Comunicacións da UDC desde 2004 ata 2025. Tamén formou parte da comisión de anteprojectos de enxeñaría informática da Facultade de Informática.

O seu viúvo, Marcos Gómez, recollerá o galardón en nome de Paula Montoto.



Francisco Díaz-Otero, CEO da empresa viguesa Sparc Foundry, recollerá o Premio Iniciativa Empresarial do CPEIG. Sparc Foundry avanza en Vigo na creación da primeira *foundry* comercial de fotónica integrada baseada en semicondutores III-V (chips fotónicos) en España. O xerme da compañía xurdiu hai máis de cinco anos na contorna universitaria da cidade, impulsado por un equipo de investigadores con ampla experiencia en fotónica integrada e na industria tecnolóxica, ao que xa se sumaron máis de vinte profesionais. As obras de construción da súa planta, no Parque Tecnolóxico e Loxístico de Vigo, iniciáronse o pasado mes de xaneiro, e está previsto que estea operativa cara finais de 2027.

A empresa quere reforzar a soberanía tecnolóxica europea e achegar nova capacidade industrial ao continente nun sector estratéxico. Nun contexto no que os semicondutores veñen de consolidarse como unha infraestrutura crítica para a economía dixital, a compañía aspira a cubrir a crecente demanda de dispositivos fotónicos e de alta frecuencia, clave para as telecomunicacións, a automoción, a intelixencia artificial ou o sector aeroespacial.

Alén do seu impacto europeo, Sparc Foundry exercerá un forte efecto tractor no tecido industrial galego, xa que non só promoverá a creación de emprego cualificado e atraerá talento especializado, senón que tamén fomentará o desenvolvemento dun ecosistema industrial e tecnolóxico en Galicia.

Startup Galicia, Premio Iniciativa Emprendedora



O Premio Iniciativa Emprendedora distinguirá a iniciativa Startup Galicia. O CPEIG destaca que Startup Galicia é a asociación de emprendedores máis grande de Galicia, con 130 socios que pertencen ao ecosistema e que representan a preto de 200 novas firmas innovadoras (*startups*), e que “a misión de Startup Galicia é xerar ecosistema de emprendemento tecnolóxico e innovador en Galicia”. Trátase ademais dunha comunidade aberta e inclusiva, liderada por persoas emprendedoras, dinámica, e colaborativa para impulsar o emprendemento en, con talento galego ou dende Galicia.

Segundo o CPEIG, Startup Galicia salienta polo seu papel clave no ecosistema emprendedor galego: “Desde 2016, esta comunidade impulsou o emprendemento tecnolóxico cunha filosofía de colaboración xenuína, conectando persoas, dando visibilidade a ideas e acompañando a quen se anima a innovar. Con case dez anos de percorrido, converteuse nun punto de referencia natural para calquera emprendedor, desde quen comezan ata quen escala internacionalmente. Startup Galicia visibiliza o talento galego en tecnoloxía e innovación, promovendo resultados sen buscar protagonismo”. A presidenta de Startup Galicia, Carmen Pumariño, recollerá o galardón.



Dell, DXC e Taisa, Premio 18 Aniversario CPEIG



O CPEIG vai entregar o Premio 18 Aniversario CPEIG-A Noite ás empresas Dell Technologies, DXC Technology e Taisa.

O CPEIG reconece de maneira especial ás tres empresas polo “seu compromiso e apoio continuado” ao evento durante máis de dez anos. “A súa fidelidade contribuíu de forma decisiva a consolidar esta cita como un dos grandes encontros anuais do sector tecnolóxico galego”, indica o presidente do Colexio, Fernando Suárez.

O Colexio destaca que este recoñecemento pon en valor “non só o respaldo sostido á profesión e ao ecosistema TIC de Dell, DXC e Taisa, senón tamén a súa aposta pola innovación, o talento e a colaboración entre empresas, institucións e profesionais”.

“Grazas a apoios como o destas compañías, a Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia continúa crecendo edición tras edición como un espazo de referencia para visibilizar o impacto estratéxico da enxeñaría informática na sociedade e na economía galegas”, asegura Suárez.

A Gerencia de Informática da Seguridade Social, Premio Iniciativa da Administración



O CPEIG vai conceder o Premio Iniciativa da Administración á Gerencia de Informática da Seguridade Social (GISS) polo seu proxecto ISAC (Infraestrutura de Soporte de Atención al Ciudadano), unha iniciativa clave na evolución do modelo de atención á cidadanía da Seguridade Social.

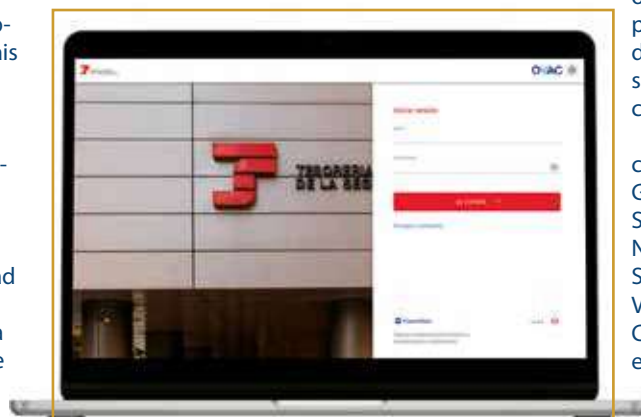
O proxecto ISAC constitúe unha das principais apostas da Seguridade Social para transformar o seu modelo de relación

co cidadán, mediante a creación dunha infraestructura que integra distintas canles e permite ofrecer un servizo máis áxil, homoxéneo e adaptado ás necesidades reais da poboación.

O CPEIG valora que “máis alá da incorporación de novas ferramentas, o valor do proxecto reside no seu enfoque estratéxico e sostido no tempo”, que “a Seguridade Social impulsou este modelo como unha liña prioritaria, dotándoo de medios e orientán-

do a mellora continua, co obxectivo de consolidalo como canle habitual de relación co cidadán”.

Así mesmo, un dos elementos diferenciais desta iniciativa é “o seu foco na adopción efectiva



por parte dos equipos”, salienta o Colexio, engadindo que “o despregue de ISAC veu acompañado dun esforzo por integrar as novas canles na operativa diaria, facilitando o seu uso por parte dos profesionais e asegurando unha prestación de servizo coherente e de calidade”.

Para esta canle de atención, tanto a Tesorería General de la Seguridade Social como o Instituto Nacional de la Seguridade Social utilizan a Oficina Virtual de Atención Ciudadana, produto desenvolvido pola empresa galega Councilbox.

José Valiño e José Manuel García Oya, Premio Especial CPEIG



O Premio Especial CPEIG-En Memoria de Hernán Vila irá dar a José Valiño Blanco, director xeral de IT, Información, Procesos e Operacións de Abanca, e a José Manuel García Oya, socio director na compañía tecnolóxica galega Plexus Tech.

José Valiño Blanco é un directivo histórico de Abanca, ligado durante 27 anos á xestión tecnolóxica da entidade bancaria como director xeral de

IT, Información, Procesos e Operacións (primeiro en Caixa Galicia, despois en Novagalicia Banco e finalmente en Abanca). Natural da Coruña, é Enxeñeiro Superior Industrial pola Universidade Politécnica de Madrid, especializado en enerxía nuclear.

José Manuel García Oya formouse como técnico superior en Informática de Xestión, complementada con numerosos cursos especializados, tanto de carácter técnico como de xestión e organización no ámbito das TIC. Toda a súa carreira profesional, de máis de 40 anos, estivo ligada fundamentalmente ao ámbito sanitario público e privado, comezando como programador, no seu momento, da Administración de Ambulatorios do INSALUD na provincia de Pontevedra, da que foi responsábel de informática.



José Manuel Vilarino Blanco



José Manuel García Oya



A plataforma Loomi, Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino



O Premio Innovación Tecnolóxica no Ensino irá dar á plataforma web Loomi. O proxecto foi creado por tres estudantes de 22 anos da UVigo, Anxo Lameiro, que cursa Enxeñaría Informática na Escola Superior de Enxeñaría Informática do Campus de Ourense; e Marcos Martínez e Alejandro Sirvent, ambos estudantes de Bioloxía na Facultade de Bioloxía de Vigo.

O proxecto nace dunha experiencia persoal moi con-

creta, xa que Marcos ten un irmán menor ao que axudaba a estudar e, a maioría das veces precisaba explicar un concepto máis dunha vez para que se entendese, apoiándose en historias acorde cos intereses do rapaz para que a atención ao longo de toda a explicación se mantivese constante. E aí foi cando Marcos compartiu o tema co seu compañeiro Alejandro, e a idea cobrou sentido.

No dito punto, Alejandro profundou na literatura

científica que apoiaba esta intuición e soubo “ver nela un potencial real”, salientan.

Xuntos formularon a posibilidade de desenvolver unha plataforma capaz de transformar a forma na que se entende actualmente a docencia, “potenciando o interese do alumnado nas leccións ao achegalas ao seu mundo”.

Coa formación tecnolóxica de Anxo, viron que desde a explosión da IA xenerativa, ideas como estapodían agora levarse a cabo cun portátil e un equipo motivado. Así colleu forma o proxecto, con Alejandro como director de produto, Anxo liderando o desenvolvemento tecnolóxico e Marcos a cargo da dirección empresarial, Loomi comezou o seu camiño.

Loomi é unha plataforma web para a personalización da docencia a nivel de infantil e de primaria, para que o profesorado poida transformar contidos curriculares en historias ilustradas e personalizadas en cuestión de segundos.

A Cátedra INDITEX-UDC de IA en Algoritmos Verdes, Premio ODS



O Premio Obxectivos de Desenvolvemento Sostible (ODS)

recoñecerá a traxectoria da Cátedra INDITEX-UDC de IA en Algoritmos Verdes, dirixida por Verónica Bolón, doutora en Informática e profesora de Ciencia da Computación e IA da UDC, ademais de investigadora do CITIC. A Cátedra é un exemplo de proxecto de colaboración público-privada para o desenvolvemento de actividades en investigación, formación, transferencia de coñecemento e difusión e divulgación

no eido da IA e os algoritmos verdes co fin de contribuír ao desenvolvemento sostíbel e a protección do medio ambiente. Este proxecto recibe financiamento do Ministerio de Transformación Digital y de la Función Pública do Goberno de España e do Grupo INDITEX.

A Cátedra leva en activo desde 2024, polo que xa está xerando un impacto na sociedade en diferentes ámbitos.

Por exemplo, en investigación avanzada, reforza unha liña na que a UDC e o CITIC presentaban unha traxectoria sólida e consolidada, producindo algoritmos de aplicación a diferentes sectores.

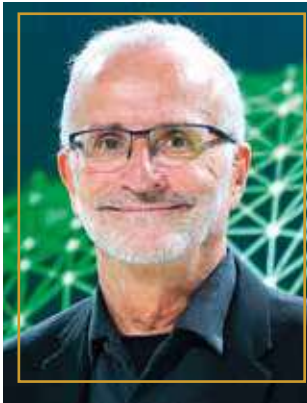
A Cátedra ten desenvolvido un completo programa formativo nesta temática, mediante o deseño e organización dun curso de Experto en IA Verde e varias microcredenciais que permitirán unha capacitación ou actualización profesional rápida de estudantes e profesionais do sector TIC.



Ramón López Mántaras, Colexiado de Honra

O CPEIG acordou recoñecer este ano como Colexiado de Honra a Ramón López Mántaras (Sant Vicenç de Castellet, Barcelona, 1952), doutor en Física pola Universidade Paul Sabatier de Toulouse (Francia), Master of Science en Informática pola Universidade de California-Berkeley (EEUU) e doutor en Informática pola Universidade Politécnica de Cataluña.

Actualmente investiga en razoamento por analoxía e en técnicas de aprendizaxe automática en robots huma-



noides e é profesor de investigación emérito do CSIC no Instituto de Investigación en IA, do cal foi fundador e ex-director. Tamén foi profesor titular da Facultade de Informática de Barcelona e catedrático

da Universidade Pierre et Marie Curie de Paris. É pioneiro da IA en España e Europa (con contribucións dende 1976 neste eido do saber) e foi editor principal da revista europea de IA (*AI Communications*). Tamén foi editor asociado da publicación máis prestixiosa en IA (*Artificial Intelligence Journal*) e é autor de máis de 300 traballos científicos. É membro de honor de EurAI (Asociación Europea de Intelixencia Artificial). Coordinou o grupo de traballo que elaborou a Estratexia de I+D+I en IA do Ministerio de Ciencia.

O Concello de Ames, Premio Colaboración Interadministrativa

O Premio de Colaboración Interadministrativa do CPEIG irá dar este ano Concello de Ames “pola súa capacidade para impulsar espazos de colaboración entre administracións, tecido empresarial, centros de coñecemento e cidadanía, convertendo a cooperación institucional nunha ferramenta real de transformación económica e social”.

O Colexio engade que nos últimos anos, Ames “consolidouse como un dos municipios máis dinámicos de Galicia en materia de innovación, emprendemento e des-

envolvemento tecnolóxico, apostando pola creación de ecosistemas que favorecen a xeración de oportunidades, a atracción de talento e a conexión entre os distintos axentes do territorio”.

O CPEIG salienta iniciativas como InnovAmes, convertida xa nun referente como espazo de coñecemento, divulgación tecnolóxica e *networking*. Tamén destaca a implantación no Milladoiro do Centro Avanzado de Tecnoloxías Aeroespaciais (CATEC), referente europeo en investigación e desenvolvemento tecnolóxico.

A Consellería de Educación e Ciencia, Premio Impulso Dixital de Galicia

O Premio Impulso Dixital de Galicia recaerá na Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional da Xunta de Galicia polo seu “liderado estratéxico na construción dunha Galicia máis innovadora, dixital e preparada para afrontar os retos do futuro”. O CPEIG destaca entre as contribucións da Consellería o Plan Integral

de Benestar Dixital, “unha iniciativa sen precedentes en España orientada a promover un uso responsable, saudábel e equilibrado da tecnoloxía entre a cidadanía”; e a nova Lei de Educación Dixital de Galicia, primeira normativa autonómica destas características, concibida para formar ás novas xeracións en competencias dixitais, pensamento crítico e cidadanía dixital. O Colexio tamén sa-

lienta a posta en marcha da primeira Fábrica de Intelixencia Artificial aplicada á saúde en España; o impulso da marca I+G+i para visibilizar a ciencia e a innovación desenvolvidas en Galicia; o reforzo das tecnoloxías cuánticas como ámbito tractor de futuro; ou o liderado de alianzas internacionais destinadas a situar á Península Ibérica como un referente tecnolóxico europeo.

“Todas estas iniciativas comparten unha visión común: situar ás persoas no centro da transformación dixital, impulsar a xeración de coñecemento, atraer e desenvolver talento, e converter a innovación nun motor de progreso económico e social”, apuntou Suárez respecto dos fitos recentes da Consellería.

David Zambrana, XVII Premio TFM

O CPEIG outorgará o Premio Traballo Fin de Máster en Enxeñaría Informática a David Zambrana polo seu proxecto *Desenvolvemento dun stack de observabilidade para plataformas de e-commerce*.

O TFM do enxeñeiro en Informática e Máster Universitario en Enxeñaría Informática pola UDC, David Zambrana Seoane (Pontevedra, 2001) presenta unha plataforma de código aberto (*open source*) orientada a democratizar a observabilidade técnica e de negocio en plataformas de comercio electrónico para pequenas e medianas empresas (pemes).

Desenvolveu *ShoppyEye*, unha plataforma de observabilidade orientada a *ecommerce* que permite a pemes monitorizar en tempo real tanto a súa operativa técnica como o seu rendemento de negocio.

Ademais, foron finalistas deste premio do CPEIG Alejandro Esteban Martínez, como segundo clasificado, e Adrián López Gude, como terceiro, ambos da UDC.



“É importante celebrar a tecnoloxía, pero tamén reflexionar sobre a sociedade que queremos construír con ela”



— Este 12 de xuño celébrase en Santiago a Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia, organizada polo CPEIG. Será unha conmemoración pero tamén un encontro para o intercambio construtivo de coñecemento, para a divulgación e a reflexión. Así nolo conta o presidente do Colexio, Fernando Suárez.

— **F**ernando, aquí estamos un ano máis para celebrar unha nova Noite do CPEIG, a edición 18. A Noite do CPEIG é unha celebración ou é unha xornada para a reflexión acerca da tecnoloxía? Ou é ámbalas dúas cousas?

— É claramente ámbalas dúas cousas. A Noite naceu como un punto de encontro da profesión, pero co paso dos anos converteuse tamén nun espazo de reflexión sobre o papel que a tecnoloxía desempeña na sociedade.

Celebramos os éxitos, recoñecemos o talento e poñemos en valor o traballo de moitas persoas e organizacións que contribúen ao desenvolvemento dixital de Galicia. Pero tamén aproveitamos para preguntarnos cara a onde imos e que sociedade queremos construír a través da tecnoloxía.

Vivimos un momento especialmente relevante. A intelixencia artificial, a ciberseguridade, os datos ou a transformación dixital xa non son cuestións reservadas aos especialistas. Están presentes na vida diaria de toda a cidadanía. Por iso é importante celebrar, pero tamén reflexionar.

— **Por que consideras que a importancia e implicación da Noite transcende os límites do colectivo que representades no Colexio?**

— Porque hoxe practicamente todo depende da informática. A educación, a sanidade, a banca, a industria, a administración pública ou as comunicacións funcionan grazas a sistemas desenvolvidos por profesionais TIC.

Cando falamos de Enxeñaría Informática non estamos falando só dunha profesión. Estamos falando dunha disciplina que condiciona a competitividade económica, a innovación, a co-

hesión social e mesmo a calidade democrática.

A Noite do CPEIG transcende ao propio Colexio porque os asuntos que nela se abordan afectan ao conxunto da sociedade. O que facemos os profesionais da informática ten impacto directo na vida das persoas.

- Cales son os temas para reflexionar que tocaredes dende o CPEIG nesta gala anual do 12 de xuño? Cousas como o estendido uso dos dispositivos e ferramentas dixitais entre as novas xeracións? Falaredes tamén de IA e de como garantir un uso consciente e seguro da mesma?

- Sen dúbida. A intelixencia artificial será un dos grandes temas presentes porque está transformando todos os sectores a unha velocidade extraordinaria.

Pero a nosa reflexión vai máis alá da tecnoloxía en si mesma. Interézanos especialmente falar do uso responsable da IA, da transparencia dos algoritmos, da protección dos dereitos das persoas e da necesidade de formar cidadáns dixitalmente críticos.

Nos últimos meses participamos en importantes iniciativas relacionadas co benestar dixital da infancia e da adolescencia, e esa é unha preocupación crecente. Xa non abonda con preguntarnos canto tempo pasan os menores diante dunha pantalla. Debemos preguntarnos que contidos consumen, como funcionan os algoritmos que condicionan as súas decisións e quen diseña esas plataformas.

A tecnoloxía non é neutral. Detrás de cada algoritmo hai decisións humanas. Por iso tamén cremos que chegou o momento de falar non só da regulación da intelixencia artificial, senón tamén do recoñecemento dos profesionais que a desenvolven. Non podemos debater sobre a responsabilidade dos algoritmos sen falar da responsabilidade de quen os diseña.

- En materia de cousas que celebrar, que as hai, e moitas, que cuestións tocaredes?

- Afortunadamente hai moitos motivos para o optimismo.

Galicia conta cun ecosistema tecnolóxico cada vez máis sólido,

Cada galardón representa unha visión da tecnoloxía. Por iso recoñecemos tanto a innovación como o compromiso social, a sustentabilidade, a educación, a ética ou a colaboración institucional.

internacionalizado e diverso. Temos empresas líderes, centros de investigación de referencia, universidades que forman profesionais de enorme nivel e unha nova xeración de emprendedores con proxectos moi prometedores.

Este ano os premiados representan perfectamente esa realidade. Temos iniciativas emprendedoras como Startup Galicia, proxectos educativos innovadores baseados en IA como Loomi, empresas industriais de vangarda como Sparc Foundry, referentes profesionais como Virginia Mato ou recoñecementos a persoas que contribuíron decisivamente ao desenvolvemento do sector, como Paula Montoto, José Valiño ou José Manuel García Oya.

Tamén celebramos que Galicia estea posicionándose en ámbitos estratéxicos como a intelixencia artificial, os algoritmos verdes, os semicondutores ou a economía do dato.

- Volemos percibir no palmarés un interese por recoñecer iniciativas tecnolóxicas enriquecedoras, creativas, innovadoras e responsábeis. Trátase de algo máis que uns simples premios, non?

- Exactamente. Os premios son unha maneira de contar unha historia e de transmitir uns valores.

Cada galardón representa unha determinada visión da tecnoloxía. Por iso recoñecemos tanto a innovación como o compromiso social, a sustentabilidade, a educación, a ética ou a

colaboración institucional.

Este ano vemos exemplos moi significativos. A Cátedra INDITEX-UDC de IA en Algoritmos Verdes representa a aposta por unha innovación sustentable; Odisela simboliza a importancia de desenvolver unha intelixencia artificial ética e centrada nas persoas; e a Xerencia de Informática da Seguridade Social demostra como a tecnoloxía pode mellorar os servizos públicos e a atención á cidadanía.

Os premios son, en realidade, unha declaración do tipo de ecosistema tecnolóxico que veremos promover para Galicia.

- Como cada ano por estas datas toca facer relato de fitos tecnolóxicos galegos. Que destacarías da colleita 2026 de logros TIC? E da colleita de logros do CPEIG?

- Creo que 2026 está sendo un ano especialmente relevante para Galicia.

Estamos vendo avances moi significativos en ámbitos estratéxicos como a intelixencia artificial, os semicondutores, a computación avanzada, a ciberseguridade ou a economía do dato. Iniciativas pioneiras como a futura Fábrica de Intelixencia Artificial aplicada á saúde, a aposta polos algoritmos verdes ou proxectos industriais innovadores demostran que Galicia está posicionándose en sectores de alto valor engadido.

Tamén destacaría o dinamismo do ecosistema emprendedor e a crecente colaboración entre empresas, universidades e administracións públicas.

No caso do CPEIG, estamos especialmente satisfeitos do traballo realizado en ámbitos como a educación dixital, a promoción das vocacións tecnolóxicas, a ciberseguridade, a robótica educativa ou os programas de formación en uso responsable da tecnoloxía. Ademais, seguimos colaborando en proxectos de alcance nacional relacionados coa infancia e o benestar dixital, ámbitos que consideramos estratéxicos para o futuro.

- En 2026 cales van ser os principais desafíos do CPEIG?

- O principal desafío segue sendo

o mesmo que hai dezaoto anos: conseguir que a tecnoloxía estea ao servizo das persoas.

Iso tradúcese en varios retos concretos. O primeiro é contribuír a unha adopción responsable da intelixencia artificial. O segundo, reforzar a formación e a capacitación dixital da cidadanía. O terceiro, seguir impulsando vocacións tecnolóxicas entre a mocidade, especialmente entre as rapazas.

Pero hai outro desafío que consideramos fundamental: o recoñecemento pleno da profesión. Este ano cúmprense cincuenta anos do inicio dos estudos universitarios de Informática en España. Medio século formando profesionais que hoxe deseñan e manteñen sistemas dos que depende practicamente toda a sociedade.

Resulta difícil atopar un sector que non estea condicionado pola tecnoloxía. A sanidade, a educación, a banca, a industria, a enerxía, o transporte ou a administración pública dependen cada vez máis dos sistemas dixitais. Por iso seguimos defendendo a necesidade de avanzar cara a un marco de recoñecemento profesional equiparable ao doutras enxeñarías.

Non se trata dunha reivindicación corporativa, senón dunha cuestión de xustiza, responsabilidade e confianza pública. Se a sociedade reconece e regula profesións que teñen impacto directo na seguridade e no benestar das persoas, tamén debe reflexionar sobre quen diseña, desenvolve e supervisa os sistemas dixitais que condicionan cada vez máis aspectos das nosas vidas.

Porque non hai transformación dixital sen profesionais preparados. Non hai intelixencia artificial sen datos, algoritmos e infraestruturas. E non hai soberanía tecnolóxica sen enxeñeiros e enxeñeiras informáticos capaces de converter ideas en realidade que melloran a vida das persoas.

Ao final, detrás de cada algoritmo, detrás de cada plataforma e detrás de cada avance tecnolóxico, sempre hai persoas. E son esas persoas as que merecen o recoñecemento e a confianza da sociedade.

Tecnolóxicas e galegas

As nosas empresas e entidades celebran o pre-verán con importantes novidades

Inusual Comunicación Innovadora inaugura novas instalacións



→ A axencia Inusual Comunicación Innovadora inaugurou o pasado 27 de maio novas instalacións no Polígono de Bergondo, unha cita na que participou a conselleira de Emprego, María Jesús Lorenzana, que avogou por promover a innovación para crear un ecosistema industrial atractivo para captar novas empresas e atraer e reter talento.

Lorenzana puxo en valor “os máis de 20 anos de traxectoria da empresa”, con proxectos por todo o mundo, e apuntou que foi beneficiaria da liña de axudas da Xunta para atracción de empresas, aberta ata o vindeiro 30 de setembro cun orzamento de 30 millóns de euros e

que leva rexistradas xa 75 solicitudes. Unha liña de apoios que financia proxectos de investimento empresarial.

Inusual é unha consultora avanzada e axencia de aprendizaxe que ten máis de dúas décadas de experiencia innovadora e que se dedica ao liderado, á transformación cultural e á estratexia organizativa para empresas. En concreto, traballan en integracións audiovisuais (fabrican, deseñan, desenvolven e executan proxectos audiovisuais en todo o mundo) e dispositivos electrónicos (achegan produtos electrónicos para mercadotecnia dixital, IoT e electrónica de consumo). ■

Altia impulsa o novo portal institucional da Comunidad de Madrid



→ A Comunidad de Madrid presentou o seu novo portal institucional, unha plataforma renovada en cuxa evolución tecnolóxica, deseño e desenvolvemento integral traballou directamente a empresa galega Altia.

Concretamente, a firma tecnolóxica de Oleiros abordou a renovación completa da experiencia dixital do portal, mellorando tanto a navegación e usabilidade para a cidadanía como a xestión de contidos para os equipos internos.

Ademais, levou a cabo a migración á última versión de Drupal e o desenvolvemento integral da nova plataforma.

O proxecto tamén incluíu un estudo específico orientado ao uso masivo do portal, co obxectivo de optimizar o rendemento e garantir a máxima concorrencia nun dos principais puntos de acceso dixital da Comunidad de Madrid. Como parte desta evolución, Altia integrou os desenvolvementos nunha infraestrutura tecnolóxica máis resiliente e con maior fiabilidade baseada en Openshift. Para isto, a empresa galega contou cun equipo multidisciplinar de máis de dez profesionais expertos en deseño, UI/UX,

arquitectura Drupal, tecnoloxías de procura avanzada e integración continua.

Altia tamén aplicou IA nos procesos de desenvolvemento mediante modelos adaptados a este tipo de proxectos e tecnoloxías, “o que nos permitiu optimizar tarefas, axilizar procesos e mellorar a eficiencia nas distintas fases de construción e evolución de plataformas dixitais”, explicou a empresa, lembrando que a colaboración coa Comunidade de Madrid vén de antigo e remóntase a hai máis dunha década de colaboración en proxectos vinculados a portais dixitais e Administración Electrónica. “Durante este tempo, acompañamos a evolución tecnolóxica desde as plataformas anteriores ata a implantación e evolución de Drupal, consolidándonos como un dos socios tecnolóxicos de referencia neste ámbito”, apuntaron fontes de Altia, que, ademais de materializar o portal institucional, liderou iniciativas relacionadas con algúns dos principais portais da Administración madrileña, entre eles a sede electrónica, o BOCM, o Portal de Contratación, o Portal de Transparencia, a Sede Xudicial Electrónica e os máis de 30 portais hospitalarios da rexión. ■



O Arquivo-Biblioteca da Catedral de Santiago presentou a súa nova web e catálogo en liña

➔ O Arquivo-Biblioteca da Catedral de Santiago presentou a súa nova web (archivobiblioteca.catedraldesantiago.es).

es), froito de case un ano de traballo e desenvolvida pola empresa DataLib. A páxina, en formato de subdominio da web

catedralicia, foi concibida para facilitar o acceso á información sobre os fondos, servizos, actividades e publicacións

atoparán contidos amplos sobre os recursos do Arquivo e da Biblioteca, así como os seus catálogos en liña.

Segundo destacaron, un dos principais atractivos da plataforma é o novo catálogo do

destas dúas institucións.

Estrutúrase en tres grandes apartados: Información xeral, Fondos e coleccións e Servizos. Nela, as persoas usuarias

Arquivo, desenvolvido co software libre e de código aberto AtoM (Access to Memory). Esta ferramenta, baseada nos principais estándares de descrición arquivística, permitirá consultar non só as catalogacións, senón tamén imaxes de documentos de especial valor histórico.

Entre os materiais que xa se poderán visualizar figuran protocolos notariais dos séculos XV ao XVIII, actas capitulares do século XVII e fotografías decimonónicas do sacerdote José Limia Rodríguez. ■

Lolita Moda bota man de Velfix para incrementar vendas

➔ A firma viguesa Velneo compartiu historias de éxito relativas á implantación do software Velfix, ferramenta de xestión e plataforma omnicanle deseñada por Meigasoft (Ames) e integrada por Velneo, concibida especificamente para o comercio polo miúdo e as tendas físicas (especialmente en sectores como moda e calzado).

Velfix permite ás tendas físicas dar o salto ao ámbito omnicanle de forma sinxela, unificando nun só sistema a xestión do punto de venda, a tenda online e a presenza en grandes marketplaces.

Segundo explican dende Velneo, "con Velfix, unha pequena tenda de barrio pode ver integrado todo o seu catálogo de produtos en xigantes dos marketplaces como Amazon, Miravia ou Zalando, entre outros, desde un único sistema".

A histórica empresa noíesa Lolita Moda, referente do comercio tradicional no Barbanza con case 70 anos de actividade, é un exemplo de firma téxtil de proximidade con límites expandidos grazas á transformación tecnolóxica e á integración de software orientado á venda online, unha aposta que permite duplicar as vendas non só a través de Internet senón tamén á través das tendas físicas.

"Cando en Lolita Moda decidimos integrar un software que nos permitise acceder aos poucos

aos grandes *marketplaces* descubrimos que -en paralelo- tiñamos que ampliar o noso catálogo de produto nas tendas físicas, vendendo así produtos que, anteriormente, estaban vetados", explica Pablo Hermo, responsábel de comercio electrónico en Grupo Lolita Moda e propietario da empresa.

Herme engade que "o software de Velfix permitiunos poder vender moito máis en cada tenda física e, ademais, medrar moito na venda online, alcanzando os 7.000 euros de vendas

ao mes a través da canle dixital".

Para Pablo, a clave para poder crecer nas vendas dixitais está no coñecemento do cliente, "e isto é algo que podemos manter vendamos aos veciños de Noia a través das nosas tendas físicas como a través dos *marketplaces* entre os usuarios das localidades lindeiras e que optan por mercar por online xa que nos coñecen de primeira man".

Dende Velneo explican que o crecemento orgánico nos e-commerce permite medrar ás tendas físicas, posto que ao aumentar stock e comprar máis marcas para a

contorna online, tamén se amplía o catálogo de produtos nas tendas físicas.

"Desde a pandemia en 2020 desenvolveuse unha premisa pola cal moito tendas físicas pensaron que o comercio online faría desaparecer á pequena tenda de barrio; con todo, a realidade é que a integración da venda en liña naqueles pequenos comercios físicos non fixo outra cousa que duplicar vendas, ben a través un stock máis amplo ben a través da venda dunha maior cantidade dos mesmos produtos", sinala Velneo, engadindo que "as claves para un éxito na omnicanalidade debe pasar por unha sincronización total do stock en tempo real, entre a tenda física, a tenda en liña e os marketplaces; dispoñer dunha xestión simplificada que centralice as operacións do día para evitar así ferramentas soltas; e que sexa o máis modular posíbel para que permita escalar en función das necesidades puntuais de cada tenda". ■





Presentado en Lugo o novo título en IA da UNED

→ A presidenta da Deputación de Lugo, Carmela López, participou xunto á directora da UNED Lugo, Ana Traseira, na presentación da nova titulación en Intelixencia Artificial da UNED, que se implantará o vindeiro curso académico.

Durante a súa intervención, Carmela López destacou que

este novo grao “supón unha aposta estratéxica para o futuro da provincia e un paso importante para reforzar a formación nun dos sectores tecnolóxicos con maior crecemento e proxección”.

A presidenta aproveitou a súa primeira presenza oficial na UNED de Lugo como máxima responsábel da De-

putación para asinar no Libro de Honra e coñecer as instalacións e o funcionamento do centro. Durante o percorrido, interesouse pola actividade académica e polos proxectos en marcha.

Enxalzou o centro como ferramenta de acceso á educación superior na provincia, “que permite estudar sen necesidade de abandonar o territorio e adaptando a formación ás circunstancias persoais, laborais e familiares do alumnado”. A presidenta destacou tamén “o récord histórico de matrícula acadado este curso, con máis de 1.240 estudantes e un crecemento superior ao 12 %, un dato que”, segundo sinalou, “reflicte a confianza da sociedade lucense neste proxecto educativo”. ■

Pont-Up Store pon o foco no talento emprendedor do rural

→ A feira Pont-Up Store abriu o 3 de xuño o prazo de inscricións para participar na súa 13ª edición, que converterá novamente Pontevedra no gran escaparate do emprendemento galego os días 11 e 12 de setembro. O encontro busca captar algunhas das

iniciativas empresariais máis innovadoras e con maior potencial de futuro da xeografía galega. Farao “cunha campaña enfocada ao talento que está a emerxer máis alá dos grandes polos urbanos e cunha cantidade próxima aos 100 millóns de euros para investir nas iniciativas

mais punteiras dentro da rolda de financiamento do Pont-Up Venture”.

As empresas de nova creación interesadas en participar nesta nova edición do encontro poderán presentar as súas candidaturas ata o 3 de xullo para optar a algunhas das

tres modalidades de participación: *stands* gratuítos para dar visibilidade aos proxectos, actividades demostrativas abertas ao público e o Pont-Up Venture, o formato orientado á captación de investimento que regresa reforzado tras a boa acollida das últimas edicións. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira



O 10º concurso infantil e xuvenil sobre protección de datos xa ten gañadoras

→ O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e a Consellería de Educación veñen de fallar o X Concurso literario infantil e xuvenil sobre a protección de datos 2026.

A gañadora na categoría de Primaria foi Claudia Vilas Sanromán, alumna de 5º curso do CEIP Humberto Juanes de Nigrán. Foi premiada por un relato titulado *Unha viaxe no tempo* que se presentou baixo o pseudónimo de *Illescas*.

Na categoría de 1-2 da ESO a gañadora foi Alicia Alonso Álvarez, alumna que cursa 2º da ESO no IES de Mos. Foi premiada por un relato titulado *Un correo no silencio do amencer* que se presentou baixo o pseudónimo de *Hamlet*.

Xa na categoría de 3-4 da ESO a persoa gañadora foi Bárbara Vizoso González do Colexio de Fomento Montespiño da Coruña. Presentou, baixo o alcu-me *Pávela*, un traballo titulado co mesmo nome, *Pávela*.

As tres gañadoras recibirán unha tableta, ademais dun kit de robótica para a súa aula. Finalmente, o Colexio e a Xunta outorgan un recoñecemento especial ao centro con maior participación, o Colexio de Fomento Montespiño da Coruña. ■



Entregados os premios da 5ª edición de Lingua de Namorar

→ O secretario xeral da Lingua, Valentín García, e a directora xeral de Xuventude, Lara Meneses, recibiron aos premiados na décimo quinta edición de *Lingua de Namorar*, o certa-

me convocado anualmente pola Secretaría Xeral da Lingua e a Dirección Xeral de Xuventude co obxectivo de "dinamizar o uso da lingua galega entre a mocidade nas súas relacións persoais e nas

novas tecnoloxías".
Cómpre lembrar que a convocatoria, que se estendeu desde o 13 de febreiro ata o 16 de marzo, dividiuse en tres categorías: categoría A, para as persoas de 14 a 19 anos, categoría B, para o tramo de idade de 20 a 35, e unha modalidade exclusiva para Instagram, aberta aos mozos e mozas de entre 14 e 35 anos.

Na categoría A resultou gañadora Ana Jorquera Domínguez, de Santiago de Compostela, pola mensaxe Amor de-lirio; seguida de Lía

Bernárdez Santiso, de Mondariz, co escrito *Namorar?*, e a viguesa Elena García González coa obra *G-A-L-E-G-O*.
Pola súa parte, na categoría B, as persoas distinguidas foron, en primeiro lugar, Paula Bonifasi Rodríguez, de Vigo, con *Lela*; seguida de Jessica Ortigueira Iglesias, de Mos, por *Amor velado* e, finalmente, Lara Romero Carrera, de Vimianzo, faise co terceiro premio con *Horizontes na pel da noite*.

Por outra banda, na categoría exclusiva para os textos publicados en Instagram, foi recoñecida Iria Méndez Mosquera, de Pontevedra, pola mensaxe #365noites. ■

Tres mozos vigueses gañan o III Reto Tecnolóxico SATEC

→ O Grupo SATEC compartiu o palmarés da terceira edición do Reto Tecnolóxico SATEC, no que se impuxeron tres estudantes do Centro de Formación Profesional Montecastelo de

Vigo. Os gañadores recolleron o pasado 21 de maio o trofeo que lles acredita como vencedores do dito desafío, celebrado a finais do ano pasado. Os premiados, Mateo Alonso Álvarez, Marcos Alon-

so Costas e Diego Fandiño López recibirán, ademais do trofeo e unha tarxeta regalo de Amazon, unha bolsa para traballar na sede de SATEC.

A terceira edición dos Retos Tecnolóxicos SATEC

consistiu nun hackathon dirixido a estudantes de centros educativos de formación profesional de Palencia, Valladolid, Vigo e Madrid, que se desenvolveu de forma simultánea en todas as sedes participantes. ■

Os enxeñeiros de Telecomunicacións celebraron a XXX edición da súa Noite

→ O Colexio Oficial e a Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicación de Galicia (COETG-AETG) celebraron o 29 de maio no Museo de La Voz de Galicia a XXX edición da Noite Galega das Telecomunicacións e da Sociedade da Información. Nesta edición o lema escollido foi *Defensa invisible*, unha temática que pretendeu poñer en valor o papel esencial (e moitas veces descoñecido) que desempeñan as telecomunicacións na defensa e seguridade dun país.

O COETG-AETG entregou neste marco os

Premios Galicia das Telecomunicacións e da Sociedade da Información 2026, que recoñecen a excelencia profesional, a innovación e a

contribución social da enxeñaría de telecomunicación.

O Premio Enxeñeiro do Ano 2026 foi para Miguel Santos Fernández, director de tecnoloxía (CTO) de MasOrange.

O Premio Socio de Honra

2026 recaeu na Delegación de Defensa en Galicia, recollendo esta distinción o Delegado de Defensa e Capitán de Navío, Jesús Ángel Paz Pena.

Pola súa banda, o Premio AMTEGA ao Mellor Proxecto TIC con Beneficios Sociais 2026 foi para o servizo de Urxencias do Complexo Hospitalario Universitario A Coruña (CHUAC), polo seu proxecto UMAX de rastrexabilidade física e asistencial.

Ademais, entregouse o Premio ao Mellor Expediente Académico do Mestrado en Enxeñaría de Telecomunicación da Universidade de Vigo, que nesta edición correspondeu a David Fernández Iglesias. ■



TREBELLOS

Insta360 integra unha pantalla de tinta electrónica nos seus micrófonos sen fíos

Insta360 anunciou o lanzamento do Insta360 Mic Pro, un novo sistema de micrófonos sen fíos que destacan pola incorporación dunha pantalla de tinta electrónica en cada transmisor. A través da aplicación de Insta360 poden cargarse logotipos, nomes ou gráficos personalizados que permanecen visibles mesmo co dispositivo apagado.

O Insta360 Mic Pro integra tres micrófonos por transmisor, combinados mediante procesamento dixital para simular distintos patróns polares. O sistema incorpora cancelación de ruído mediante IA apoiada nun chip NPU dedicado.

Cada transmisor integra ademais 32 GB de almacenamento interno para funcionar como copia de seguridade independente en caso de fallos na transmisión sen fíos ou na cámara.



Os novos Xiaomi 17T destacan polas súas cámaras e baterías

Xiaomi amplía a súa gama alta accesible cos novos Xiaomi 17T e 17T Pro, que destacan por incorporar características pouco habituais neste segmento, como cámaras teleobxectivo con zoom óptico 5x, baterías de grande capacidade e pantallas AMOLED de alta frecuencia de refresco.

Detallamos o caso do Xiaomi 17T Pro, cunha

pantalla AMOLED de 6,83 polgadas e resolución de 2.772 x 1.280 píxeles, frecuencia de refresco de ata 144 Hz e brillo máximo de 3.500 nits. No apartado fotográfico integra unha cámara principal de 50 megapíxeles con óptica desenvolvida por Leica, apertura f/1.67 e estabilización óptica de imaxe (OIS). A isto súmase un teleobxectivo tamén de 50

megapíxeles con zoom óptico 5x, apertura f/3.0 e OIS, capaz de acadar ata 120 aumentos mediante procesamento con IA. Complétase cun ultra grande angular de 12 megapíxeles. A súa batería de silicio-carbono ten unha capacidade de 7.000 mAh con carga rápida de 100 watts e carga sen fíos. Parte dun prezo de 899,99 euros.

Ábrense as reservas do Sony Xperia 1 VIII a prezos absurdamente elevados



Sony anunciou o novo smartphone Xperia 1 VIII, un terminal de gama alta que aposta pola integración de Xperia Intelligence para mellorar automaticamente a experiencia fotográfica, ao que tamén contribúe un teleobxectivo cun sensor de 1/1,56 polgadas, unhas catro veces máis grande que o empregado no Xperia 1 VII.

Mantén o botón físico dedicado para o obturador da cámara, así como unha conexión de audio de 3,5 milímetros, orientada aos usuarios que prefiren auriculares con cable e reprodución de alta calidade herdada da experiencia da gama Walkman.

No interior do dispositivo atópase a plataforma Snapdragon 8 Elite Gen 5 de Qualcomm, coa que se promete un incremento do rendemento do 20%. A batería promete unha autonomía de ata dous días e unha vida útil de ata catro anos mantendo un bo estado de funcionamento.

O Xperia 1 VIII está dispoñible en reserva, tendo o modelo con 256 GB un prezo de 1.499 euros, custando 1.999 euros a versión con 1 TB de almacenamento, prezos que estarían totalmente fóra de mercado, polo que non semella que Sony teña interese en que os seus móbiles recuperen relevancia comercial.



Bean, un rato inspirado no TrackPoint de IBM

Ploopy anunciou o lanzamento de Bean, un novo rato inspirado nos clásicos TrackPoint integrados no centro dos teclados de moitos portátiles da marca IBM, pero deseñado como periférico independente e cun enfoque orientado á personalización e ao hardware aberto. O dispositivo pode reservarse por 69,99 dólares canadenses (uns 43 euros) e destaca por empregar un sensor magnético Texas Instruments TMAG5273 capaz de realizar 20.000 mostras por segundo cunha resolución dixital de 12 bits.

Bean aposta por un formato compacto (84 x 64 x 16 milímetros) e un peso de só 52 gramos, integrando un microcontrolador Raspberry Pi RP2040 a 125 MHz e unha taxa de actualización superior aos 1.000 Hz para reducir a latencia.

PlayStation terá un mando arcade oficial

Sony concretou os seus plans para o mando arcade sen fíos FlexStrike, que chegará ao mercado o vindeiro 6 de agosto para PS5 e PC, e poderá reservarse a partir do 12 de xuño cun prezo recomendado de 199,99 euros. O dispositivo busca atraer tanto aos afeccionados aos xogos de loita como aos participantes en competicións presenciais, coincidindo ademais co lanzamento de *Marvel Tökun: Fighting Souls*.

FlexStrike funciona tanto mediante cable como sen fíos grazas á tecnoloxía PlayStation Link, que promete unha latencia de apenas 4 milisegundos entre o controlador e o adaptador incluído. O deseño foi pensado para empregarse tanto sobre unha mesa como apoiado nas pernas, cunha superficie inferior antiescórregadiza e unha estrutura máis baixa do habitual para mellorar a ergonomía.





PC, Xbox One, Xbox Series X|S, PS4, PS5

DESTINY 2

Anuncia a súa despedida

O estudio de videoxogos Bungie anunciou o remate do desenvolvemento activo de *Destiny 2*, que recibirá a súa derradeira grande actualización o vindeiro 9 de xuño baixo o nome de *Monument of Triumph*. O xogo continuará operativo e accesible para os usuarios, nun modelo semellante ao do primeiro *Destiny*, pero o estudio deixará atrás o formato de servizo continuo que definiu a franquía durante a última década.

A decisión chega despois da expansión *The*

Final Shape e supón un punto e final para unhas experiencias multixogador máis influentes da industria recente. A actualización final incluír unha ampla recompilación de contidos e melloras pensadas como homenaxe á historia do xogo.

Segundo información publicada por Bloomberg, Bungie estaría preparando unha nova vaga de despedimentos tras o anuncio do final de *Destiny 2*, e actualmente non existiría un desenvolvemento activo de *Destiny 3*.

Xbox Series X|S, PlayStation 5

THE WITCHER 3

Terá unha nova expansión

Mentres o público agarda con inquedanza máis información sobre *The Witcher 4* (xogo do que só puidemos ver unha demo técnica) desde CD Projekt Red sorprenden anunciando *Songs of the Past*, unha terceira expansión para o videoxogo de 2015 *The Witcher 3: Wild Hunt*, que chegará o ano que vén a PlayStation 5, Xbox Series X|S e PC.

A nova expansión devolverá aos xogadores ao papel de Geralt de Rivia nunha aventura completamente inédita. O desenvolvemento está a realizarse de maneira conxunta entre CD Projekt Red e Fool's Theory, estudio integrado por veteranos da industria que xa participaron no desenvolvemento do xogo orixinal.

Polo momento non se deron a coñecer detalles sobre a historia, as dimensións da expansión nin as súas mecánicas, aínda que se avanzou que haberá máis información a finais do verán de 2026.



O programa Nexos 25 atende a crecente demanda de tecnoloxías avanzadas de mapeo, intelixencia espacial e dixitalización operativa por parte das empresas mediante o impulso de dous proxectos de I+D: LEDITIA e XESTA. Ambas as iniciativas están financiadas pola Axencia Galega de Innovación (GAIN) da Xunta no marco do programa Nexos 2025, e cofinanciado pola UE a través de Fondos Europeos e o Programa Galicia FEDER 2021–2027.

Unha resposta ás novas necesidades das empresas

As empresas operan cada vez en contornas máis complexas, dinámicas e conectadas. Terminais loxísticas, plantas industriais, instalacións produtivas e espazos de alta actividade requiren ferramentas capaces de integrar información, representar datos sobre o espazo físico e apoiar a toma de decisións de forma máis áxil e precisa.

Neste contexto, as tecnoloxías de mapeo avanzado e intelixencia espacial están a adquirir un papel estratéxico. Xa non se trata só de representar un espazo nun mapa, senón de converter esa representación nunha ferramenta útil para visualizar procesos, localizar activos, coordinar equipos, xestionar alertas, analizar fluxos e anticipar incidencias. Nexos 25 responde a esta demanda mediante dous proxectos complementarios: LEDITIA, centrado na loxística portuaria, e XESTA, enfocado na xestión do traballo e as alertas en contornas industriais.

LEDITIA: mapeo, datos e xemelgos dixitais para a loxística portuaria

LEDITIA é un proxecto orientado a mellorar a eficiencia operativa, a rastrexabilidade e a toma de decisións en terminal loxísticas portuarias mediante o desenvolvemento dunha plataforma tecnolóxica baseada en xemelgos dixitais. O seu obxectivo é replicar virtualmente o comportamento dunha

LEDITIA e XESTA

Nexos 25 impulsa dous proxectos para responder á demanda de tecnoloxías avanzadas de mapeo e intelixencia espacial

terminal loxística e conectar esa representación coa operativa real.

O proxecto integra sensores, internet das cousas (IoT), intelixencia artificial e modelos de análises de datos para monitorar, analizar, simular e predicir o que ocorre na terminal. Con iso, busca optimizar o seu funcionamento, reducir movementos innecesarios, mellorar a rastrexabilidade de activos e contribuír a unha loxística máis eficiente, conectada e sostíbel.

LEDITIA desenvólvese en consorcio onda Kaleido Logistics, Cinfo, Srec Solutions e Situm, que achegan capacidades complementarias en optimización loxística, procesamento de vídeo, automatización intelixente, rastrexabilidade, análise de datos e intelixencia xeoespacial interactiva.

XESTA: intelixencia espacial para a xestión do traballo e as alertas

XESTA —Xestión do Traballo e as Alertas— aborda a necesidade de mellorar a xestión operativa, a coordinación de equipos e a resposta ante incidencias en contornas industriais. O proxecto propón avanzar no desenvolvemento de novas capacidades tecnolóxicas para unha industria máis eficiente, conectada e baseada en información operativa.

O seu obxectivo é desenvolver un novo produto con alto potencial de mercado, orientado á xestión do traballo e das alertas en escenarios industriais. Para iso, combina tecnoloxías dixitais, IA, comunicacións en tempo real e capacidades de intelixencia espacial, con aplicación en empresas con procesos industriais, compañías auxiliares de enxeñe-

ría e mantemento, provedores tecnolóxicos e outros actores do sector.

XESTA desenvólvese en consorcio onda Deicom, Insuiña, Dativic, Quobis e Situm, que achegan capacidades complementarias para o desenvolvemento dunha solución orientada a contornas industriais. O proxecto enmárcase, ademais, na evolución cara á Industria 5.0, combinando tecnoloxía, datos e comunicación operativa para xerar beneficios operativos, económicos e medioambientais.

Dous proxectos complementarios

Aínda que LEDITIA e XESTA responden a ámbitos distintos ambos parten dunha mesma necesidade empresarial: dispoñer de solucións que permitan conectar os datos co espazo físico para comprender mellor o que acontece, actuar con maior precisión e mellorar a eficiencia das operacións.

En ambos os casos, o mapeo avanzado e a intelixencia espacial permiten transformar información dispersa en coñecemento operativo contextualizado. Esta capacidade resulta clave para visualizar activos, zonas, roteiros, tarefas, alertas, incidencias e fluxos de actividade sobre contornas reais. ■



Canteira gamer

As demos dos xogos nados como TFM no Campus de Ferrol exporanse no MUVI

A Universidade da Coruña (UDC) e a Fundación Museo do Videoxogo de Galicia veñen de asinar un convenio de colaboración para a promoción do videoxogo como ámbito de creación cultural, artística, tecnolóxica e industrial, así como para o impulso da formación especializada, a investigación aplicada e a transferencia de coñecemento neste ámbito.



Segundo informaron as dúas entidades, esta sinatura abre a posibilidade real de crear unha nova liña de preservación, catalogación e de divulgación centrada nos Traballos Fin de Máster (TFM) que se presentan e defenden na Escola Politécnica de Enxeñaría de Ferrol (EPEF) no marco do mestrado (*master*) en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos.

Deste xeito, as *demos* dos xogos, creadas polo alumnado deste título durante a súa etapa de formación no Campus Industrial de Ferrol, serán preservadas en formato interactivo no Museo do Videoxogo (MUVI).

A Universidade da Coruña (UDC), a través da Escola Politécnica de Enxeñaría de Ferrol (EPEF), realizará un envío anual normalizado das *demos* xunto coa información asociada necesaria integrando todo nun único procedemento unificado de conservación.

O título *Renegade Jammer* será o primeiro en formar parte desta iniciativa. Como lembraremos, o xogo foi desenvolvido nos cursos 2023/24 e 2024/25 e presentado como traballo final do mestrado en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos por Manuel Sanjurjo Penas (Producción, Cinemáticas e Animación), Álvaro E. Martos Suero

(Programación de Gameplay e VFX), Gael Alberto Quintela (Game Design e Son), Andrea V. Salgado Errada (Concept Artist 2D e Texturizado), Andrea Alonso Montes (Concept Artist e UI), e David Muradás Gallardo (luminación, 3D Artist e Set Dressing). No ano 2025, esta

demo conseguiu o Premio ao Mellor Xogo Indie na Lézex Up, en Pontevedra, e o Galardón ao Mellor Xogo Académico na BCN Game Fest, en Hospitalet de Llobregat (Barcelona).

Ao longo deste mes de maio, a primeira destas *demos* nada no Campus Industrial de Ferrol

Edición de récord da Zona Indie Dev en ExpOtake A Coruña

A Zona Indie Dev de ExpOtake A Coruña, desenvolvida os días 23 e 24 de maio en ExpoCoruña, foi un éxito de participación e repercusión mediática, segundo confirmou a organización. En concreto, e evento reuniu 40 postos e máis de 50 videoxogos independentes durante a edición de maio de ExpOtake A Coruña, nunha cita que “volveu poñer en valor o talento de estudos, desenvolvedores e proxectos independentes de Galicia e do resto do país”.

O balance foi polo tanto “moi positivo”, constataron, salientando que a implicación de decenas de estudos, centros for-

mativos, asociacións e proxectos independentes durante a fin de semana do evento.

Cos 40 postos completos, máis de 50 videoxogos presentes e ao redor de 25.000 visitantes no conxunto do evento, “esta edición supuxo un novo paso adiante no crecemento da zona e na súa consolidación como escaparate para o talento indie galego e nacional”, destacaron.

Durante o evento, o público puido probar unha ampla variedade de propostas independentes, conversar directamente cos seus creadores e participar nas diferentes actividades organizadas ao redor da zona. Ademais, a edición contou con votacións abertas ao público e vota-

pasará a formar parte dos proxectos do Videoxogo Galego do Museo do Videoxogo (MUVI). A maiores, a súa inclusión neste proxecto de preservación, catalogación e divulgación permitiralle participar naqueles eventos nos que habitualmente colabora a Fundación Museo do Videoxogo de Galicia ao longo de todo o territorio.

Tal e como poñen de manifesto a Universidade da Coruña (UDC) e a propia Fundación, esta colaboración "permitirá recoñecer a experimentación e desenvolvemento universitario como unha nota tipoloxía de videoxogo galego que deber ser preservada e estudada."

Dende o MUVI lembran que están a traballar xa na incorporación desta categoría ás bases de datos públicas do videoxogo galego e na súa futura integración dentro do arquivo da Biblioteca de Galicia, un proceso que tamén terá o seu impacto na base de datos pública de DeVuego, entidade que colabora coa Fundación Museo do Videoxogo de Galicia. ■

cións entre os propios estudos participantes, culminando cunha entrega de premios no escenario principal.

Como peche desta edición, a organización xa publicou tanto o vídeo resumen oficial do evento como o vídeo da entrega de pre-



Aikode de Naeco



Starry Larry de Akidne Develops

mios, nos que se recollen algúns dos momentos máis destacados vividos durante a fin de semana, así como a participación dos estudos, o ambiente da zona e o recoñecemento aos proxectos galardoados.

Nesta edición, os premios dividíronse en dúas categorías principais: votación do público e votación entre estudos, con primeiro e segundo posto en cada unha delas.

Votación do público

Primeiro posto: Aikode de Naeco.

Segundo posto: Starry Larry de Akidne Develops.

Votación entre estudos

Primeiro posto: O and Behold de Soulcrafft Games.

Segundo posto: Weefager de MoNoDo.

Os proxectos galardoados recibiron trofeos conmemorativos desta edición, cun deseño inspirado no universo

de Cthulhu, ademais de lotes de videoxogos grazas ao apoio de Tesura Games, JanduSoft e Devilish Games.

A organización destacou especialmente a implicación dos estudos participantes, patrocinadores, colaboradores e centros formativos que formaron parte desta edición, así como a resposta do público asistente. "A súa participación contribuíu a consolidar o crecemento da Zona Indie Dev e a reforzar o seu papel como escaparate para o desenvolvemento independente dentro de ExpOtaku A Coruña", salientaron, poñendo o foco na evolución da Zona Indie Dev dentro de ExpOtaku A Coruña: "O que comezou como un espazo reducido dedicado a proxectos próximos e locais converteuse nunha zona cada vez máis ampla, diversa e representativa do desenvolvemento independente actual". Desta volta, a Zona Indie Dev contou con 40 postos ocupados, distribuídos entre

estudos independentes, centros de formación, unha asociación do sector e o propio espazo informativo da organización. Ao longo do evento puidéronse ver videoxogos de distintos xéneros, estilos e plataformas, desde propostas narrativas e de aventura ata xogos de acción, quebracabezas, experiencias arcade e proxectos aínda en desenvolvemento.

Este crecemento tamén se reflectiu na resposta do público, que participou activamente probando xogos, votando os seus proxectos favoritos e achegándose a coñecer o traballo dos estudos participantes.

A organización xa traballa na próxima cita, que terá lugar durante a edición de novembro de ExpOtaku A Coruña. En datas vindeiras anunciarase máis información sobre a apertura de inscricións, actividades e novidades para esta nova convocatoria. Como obxectivo para a edición de novembro, a Zona Indie Dev aspira a seguir crecendo e alcanzar os 50 postos, ampliando así o espazo dispoñible para estudos, centros formativos e proxectos independentes. "De lograrse isto", sinalan, "supoñería un novo fito para unha iniciativa que continúa consolidándose e achegándose cada vez máis aos eventos nacionais de referencia, reforzando o seu papel como punto de encontro para desenvolvedores, estudantes, profesionais do sector, medios e público interesado en descubrir novas propostas independentes".

A Zona Indie Dev é un espazo dedicado ao videoxogo independente dentro de ExpOtaku A Coruña, impulsado por Tono Gundín e Manuel Otero. ■



O and Behold de Soulcrafft Games



Weefager de MoNoDo



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 gratuito do máis destacado en materia de novas tecnolóxicas.

A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.



www.codigocero.com

Síguenos en:

