

Código



Cero

Revista de Novas Tecnolóxicas de Galicia - <http://www.codigocero.com>

NÚMERO 52 FEBREIRO/MARZO 2007 • PREZO 1€



Xuventude Galiza Net 2007

Solidariedade e colaboración



**Televisores de quecer e
móviles coma maletas**

Os trebellos tecnolóxicos que
che cambiaron a vida

**Mensaxes de texto (SMS):
exercicio nos dedos**

Un servizo gañador que non
estaba nas apostas

**Internautas a prol dos
dereitos humanos**

A loita na Rede ten máis amplitude de banda

Miolos en liña

Achégase o salón dos inventos de Vilagarcía



sociedadedainformacion.eu
Estratexia galega da Sociedade da Información

A Sociedade da información

AO ALCANCE DA TÚA MAN

www.sociedadedainformacion.eu



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN
E INDUSTRIA
Dirección Xeral de Promoción Industrial
e da Sociedade da Información



CÓDIGO CERO revista de novas tecnolóxicas de Galicia

Director

Xosé María Fernández Pazos
(director@codigocero.com)

Subdirectores

Marcus Fernández
(webmaster@codigocero.com)
Carlos Ballesteros
(cballesteros@codigocero.com)

Redactores-Xefes

Fernando Sarasquete
(redaccion@codigocero.com)
Carlos Lozano
(cuetorubio@yahoo.es)

Redacción

Damián Fernández (Linux)
Manolo Gago (Opinión)
Emiliano Gómez (Informática)
David Lombardía (Nova
Economía)
Raquel Noya (Reportaxes)
Moncho Paz (Opinión)
Modesto Pena (Redes)
Víctor Salgado (Dereito)

Colaboraron neste número:

Sevi Martínez, Andrés Maneiro,
Pascual López, Manolo Gago,
Eva Campos, David Lombardía,
Raquel Noya e Fernando
Sarasqueta.

Supervisión lingüística:

María Xesús Castro.

Fotografía:

Adolfo Enríquez Calo, Joferpa.

Edita:

Grupo Código Cero
Comunicación
Conxo de Arriba nº 49, 1º C
Código Postal 15706
Santiago de Compostela
Tel.-Fax: 981 530 268
http://codigocero.com
redaccion@codigocero.com

Deseño Gráfico:

eNISA. Servicios Infográficos
Rúa do Río, 30 - SANTIAGO
Teléfono: 981 554 444
correo@mundografico.net

Imprime:


Celta de Artes Gráficas, S.L.
Rúa Colón, 30 - VIGO
Teléfono: 986 81 46 00
Fax: 986 81 46 38

Número 52

Febreiro/Marzo 2007

Publicación periódica
Depósito Legal: C-2301/01
I.S.S.N. (edición impresa): 1579-7546
I.S.S.N. (edición dixital): 1579-7554

neste número...

 Comezamos esta editorial erguendo unha cella e escoitando unhas voceciñas (dende fóra e dende dentro) que nos din que probablemente non todo é o que parece hoxe en día nas posibilidades de acceso de todos os galegos á Rede, e que entre a cidade e o rural hai máis fendas do que se pensa, por se xa fosen poucas as que existen. A que vén todo isto? Pois toda esta enleada de introdución vén a conto pola repercusión que tivo hai días o anuncio da chegada de banda ampla a 3.000 núcleos rurais galegos ó longo deste ano que incluímos nas páxinas interiores. E tamén por outras informacións positivas de máis sobre Rede e fenda dixital en Galiza, que se cadra deberían ser collidas con moito tino, case como contendo a respiración, a vulgar polo que estivo a dar de si unha entrada de hai poucos días no Blogovic (www.blogovic.com) e os

comentarios desencadeados por ela no blog e máis en Chuza! Podemos ver o asunto aquí: <http://chuza.org/historia/a-realidade-de-internet-no-rural-galego/>. Por se isto fose pouco, cómpre ter en conta tamén ós correos electrónicos que chegan decote á redacción de Código Cero nos que se pon sobre aviso: non se está a facer todo o que debería facerse, nin dende as administracións nin dende as compañías, para levar a Rede a toda a nosa terra. E todo iso malia a boa fe e a ilusión de moitas das persoas que están a traballar en proxectos de dinamización, ilusión por paliar a fenda dixital que non serve de moito se logo (como nos conta a autora do devandito artigo en Blogovic) as empresas que se encargan de subministrar infraestrutura deciden dirixir a vista cara a outro lado, sobre todo porque (din) non atopan rendibilidade en

equipar unha boa parte das nosas vilas e aldeas. Ó artigo que citamos antes podemos engadir outros moitos (como o Seve García na súa web www.sevegarcia.net sobre tarifas de servizos de internet de alta velocidade no rural, que garda estreita relación co que acabamos de dicir) e que deberían movermos á reflexión a todos os que traballamos nos medios informativos (que temos a obriga de non deixarnos levar polo entusiasmo de corporacións, institucións de calquera índole ou procedencia, fundacións ou organizacións) e, en xeral, a todos os galegos e galegas que si teñen a Rede ó alcance da man, para solidarizármolos cos e coas que viven aínda na outra beira da fenda, sendo xa terrible de por si que nestes tempos que corren aínda se teña que falar de fenda. Nas páxinas interiores falamos de

moitas cousas que acontecen en Galiza relacionadas coa Sociedade do Coñecemento, pero case ningunha delas ten a súa raizame ou a súa orixe fóra das cidades e das vilas de certa envergadura, malia estaren igual (ou nalgúns casos pode que máis) necesitados da Rede os restantes núcleos de poboación. Así, os mapas da nosa terra que indiquen onde se está a concentrar a poboación (en detrimento de amplas zonas que fican baleiras) e a actividade económica van camiño de coincidir, punto por punto, co que sinale onde están os mellores e meirandes servizos de conexión á Internet (se non coinciden xa). Internet non será a solución definitiva á perda de poboación en amplas áreas de Galiza, pero probablemente sexa quen de botar unha man, ou mellor dito: un fío.

sinatura convidada

Internet non é o inimigo, de Pascual López (departamento de Promoción de Vale Music) **4**

novas

Resumo de actualidade de e-comercio e de empresas relacionadas coas novas tecnoloxías **5**

reportaxes

A Consellería de Educación destina 10.000 novas axudas para a compra de computadores **7**

Entrevistamos ós responsables da web galega Telocompro.es, un éxito no eido dos espazos de poxa en liña **8**

A Rede tamén serve para loitar por un mundo máis xusto (resumo de iniciativas que atopamos a prol dos dereitos humanos ó longo do último mes) **9**

O CESGA quere afondar na liña de compartir os seus recursos con computadores e centros de investigación de toda Europa **10**

As mulleres galegas corren máis risco de vivir na exclusión dixital cós homes **11**

Entrevistamos á deseñadora gráfica Ana María López, que vén de presentar un completo manual sobre Corel **12**

O noso colaborador Manolo Gago axúdanos a conmemorar os cinco anos de Código Cero cunha escolma das webs que cambiaron a súa vida **13**

Cyclos: unha ferramenta de software libre para compartir tempo no rural galego **14**

Especial Xuventude Galiza Net

· XGN vén este ano con máis actividades vinculadas ó software libre, á participación e á solidariedade cos colectivos de risco de exclusión dixital **15**

· Entrevistamos a Rubén Cela, director xeral de Xuventude **16**

· Metémonos de cheo no mundo do modding, a persoalización dos computadores **17**

· Facemos reconto das actividades desta edición 2007 (xogos, relatorios, presentacións, etc) **18**

· Ollamos cara a atrás: recuperamos as crónicas da edición anterior **19**

· Falamos polo miúdo dunha das grandes novidades da party: a PS3 **20**

Poñemos a exame os grandes servizos de correo electrónico **21**

As mensaxes a móbil seguen a triunfar ano tras ano contra todo prognóstico **22**

O noso colaborador Andrés Maneiro celebra connosco os cinco anos de Código Cero cun moi interesante artigo sobre o partido social que se lle pode sacar á Rede e ó seu carácter globalizador **23**

Facemos un reconto cun aquel de saudade dos trebellos tecnolóxicos que medraron con nós (nós, non eles) e que quedaron polo camiño **24**

Arousa Party Net quece motores dende Vilagarcía **25**

O salón Imaxinaria trae á comarca de Arousa ós máis senlleiros inventores da nosa terra **26**

A vida nunha base de datos: a teima de inmortalizalo e documentalalo todo na súa máxima expresión **28**

nova economía

David Lombardía, con motivo dos cinco anos de Código Cero, fainos un repaso dun lustro de innovación dende o punto de vista da nova orde económica **29**

xogos

Sevi Martínez afonda nos xogos máis salientables que se presentaron nas últimas semanas **30**

Internet non é o inimigo

Con motivo da posta en entredito dos sistemas anticopia DRM, o noso colaborador Pascual López reflexiona dende dentro do negocio da música sobre as vantaxes de promoción e distribución que ofrece a Rede para a industria e para os grupos

Steve Jobs, gurú mediático de Apple e os populares iPods, fixo pública unha carta na que lles solicitaba ás catro *majors* da industria discográfica (EMI, Universal, Sony-BMG e Warner) a supresión do DRM (sistema anticopia) atendendo a razóns tan lóxicas como o desequilibrio que existe entre as vendas globais dixitais (3%) con DRM e o resto (97%) da música en CD sen DRM (que se dixitaliza e, xa que logo, se comparte) que teñen vendido as mesmas compañías e, claro está, sen ningún impedimento para copialo até o infinito.

O feito de que teña redactado unha nota na que avoga pola devandita supresión do DRM de Apple, Fair Play e pida permiso ós catro xigantes son sinais de que algo se está a mover no negocio mundial da música en díxitos.

Non hai que pasar por alto a predominante posición de Apple no eido da música e os problemas que pode ter en Europa polos DRMs, xa que dende Noruega mesmo se ten promovido unha rebelión cara ó centro de vello continente. Se gañaran esta pequena contenda dende iTunes Store, venderíanse cancións con posibilidade de seren compartidas e gravadas cantas veces quixéramos e sen límite algún. A isto hai que engadir que Apple xa está a ollar en fite cara a outro deseño co que tentaría

abranguer o mercado, e chámase iPhone, e isto pode supor que o mercado da música e a tenda iTunes pasaría a un segundo termo debido a que máis cedo ou máis tarde tería que retirar o DRM.

Isto é bo para a competencia que en España ten en Blusens a unha compañía que pode aspirar a todo e que ten os ingredientes para ocupar ese espazo, o deseño e a calidade de audio.

A partir de agora, podemos ver a revolución ou transformación do negocio da música dixital en Internet. Os movementos das grandes xeradoras de música non son novos, pero ultimamente aquelas bulen máis ca nunca. O máis recente é que EMI xa está a negociar a decodificación do seu catálogo e posterior venda, o que permitirá a copia, distribución e reprodución de xeito ceibe. De aquí a atopar todo o repertorio fonográfico dixital da devandita *major* en Internet pode haber só uns minutos. Digamos que agora vende os dereitos fonográficos ó mellor postor, sabendo de antemán que a venda de música dixital ten que sufrir aínda máis transformacións. De feito, só vai quedar coa Editorial Musical EMI, a xestora dos dereitos de autor dunha gran listaxe de obras.

Algo semellante propuxo hai uns meses Universal Music cando

se deu a coñecer o acordo con Spiralfrog.com co fin de ofrecer descargas de balde a cambio de ingresos por publicidade que xestionaría o *site*. A páxina existe pero aínda non está activada e dubídase da súa posta en marcha.

Pola súa parte, Warner vén de anunciar un acordo cunha gran empresa de telefonía exipcia e unha OPA sobre o catálogo de EMI e isto acaba de comezar. Toda esta información serve de prognóstico a cambios constantes ó longo dos vindeiros anos, até que a factoría musical mundial ache o seu sitio nesta nova orde de comercio dixital que aínda se está a redactar.

Mais, e os usuarios que pensan? Falo dos consumidores de música, dos que se afixeron ás cintas de casete logo do vinilo e máis tarde ó CD e, finalmente, ós reprodutores mp3. Son os que mercan, os que teñen mantido a industria en tódalas súas feituradas e que, nas súas orixes, compartían cos seus amigos a súa música e que, co paso do tempo, atoparon en Internet o mesmo que fan as novas e actuais xeracións: un punto de encontro. Xa sexa en Bittorrent, Soulseek ou Emule, co fin de descubrir e compartir unha afección.

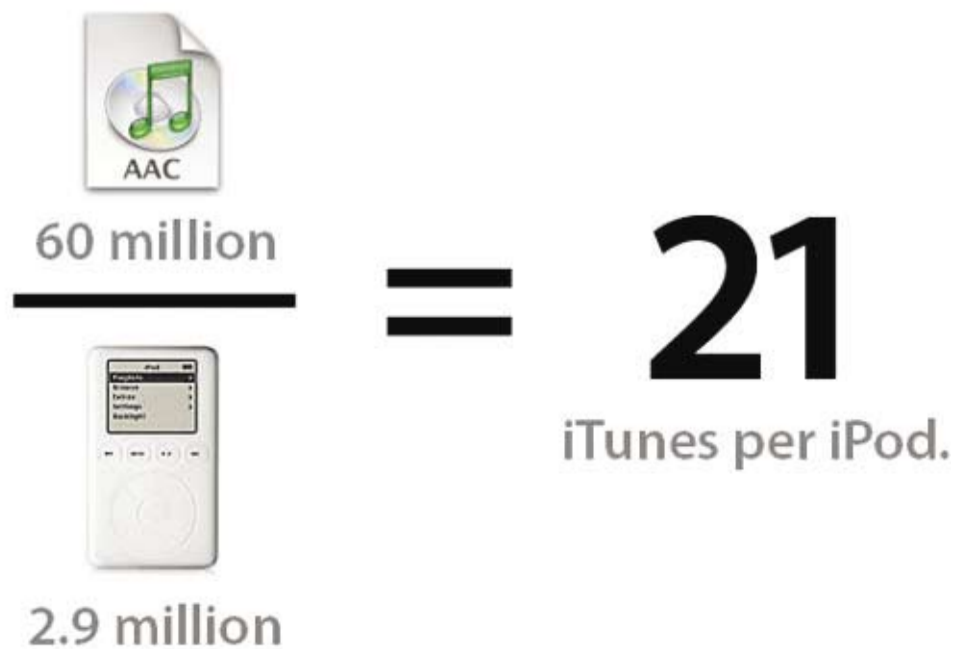
Na actualidade, PROMUSICAE (Produtoras Musicais en España) e a SGAE (Sociedade Xeral de Autores Españois) constitúen as grandes beneficiarias do pasado e as que peor imaxe teñen agora en Internet, cunha serie de valores que teñen xogado na súa contra e que mobilizan máis tarde á opinión pública baixo o lema *báixao de balde*. Unicamente hai que poñer en Google a palabra “ladrons” e veremos como sae de número 1 no *ranking* de páxinas salientables o enderezo da SGAE. Cómpre pór de relevo que se trata de algo que acontece só en España e unha boa mostra de iso é a situación actual da xestora dos dereitos que ofrece máis posibilidades de emprego, Creative Commons.

Creative Commons é unha

entidade internacional que xestiona tamén os dereitos de autor pero que permite o seu uso e a súa transformación sempre que o autor así o especifique. A imaxe e o labor da SGAE non eran ben vistos denantes da aplicación da reforma da Lei de Propiedade Intelectual que impón o coñecido *canon* e, claro, agora a situación ten empeorado. Tanto é así que mesmo se vén de crear Partido Pirata, que, como bo defensor das novas tecnoloxías e dos internautas ten como unha das súas premisas suprimir o devandito *canon*. Así de revolto está o negocio musical con dúas partes que semellan irreconciliables aínda que con puntos de encontro comúns, porque na actualidade é cando máis música se consume e se crean comunidades que se desprazan agora en meirande medida para ver os seus concertos en directo. Unha proba disto son dous casos reais: dende YouTube apareceron Ok Go, banda de rock americana que, grazas ás súas divertidas coreografías das cancións gravadas cunha cámara fixa que penduraban no dito servizo a xeito de clip, levaron a cabo o pasado ano unha xira que os trouxo a Europa.

Outro caso é o de Arctic Monkeys, banda británica que se deu a coñecer a través da súa páxina web ofrecendo descargas das súas maquetas e directos até que lograron publicar o seu primeiro CD, que foi un gran éxito de vendas no Reino Unido e tamén no resto do mundo. Esta é a proba máis clara do poder deste medio e, de feito, xa hai voces na industria musical que non ven Internet coma un inimigo e si como un gran vello de comunicación.

Nota: na imaxe que podemos ver nesta páxina podemos ver unha proba de como funciona Creative Commons. Trátase dunha ilustración distribuída dende Flickr (Viceroy321), que permite a súa difusión sen unha contraprestación económica.



Ligazóns de interese:

- es.wikipedia.org/wiki/FairPlay
- es.wikipedia.org/wiki/Gestion_de_derechos_digitales
- www.apple.com/es/itunes/
- www.apple.com/iphone
- www.blusens.com
- corp.spiralfrog.com
- bittorrent.uptodown.com
- www.slsknet.org
- www.emule-project.net
- www.promusicae.org
- www.sgae.es
- es.creativecommons.org
- www.youtube.com/watch?v=pv5zWaTEVki (Ok Go)
- www.arcticmonkeys.com

COGAMI e Vodafone cooperarán na inserción laboral das persoas con discapacidades

A Confederación Galega de Minusválidos (COGAMI) segue a ter no punto de mira as novas tecnoloxías da información como elemento indispensable para a calidade de vida das persoas con discapacidades. Nesta liña é onde se sitúa o acordo que vén de asinar coa Fundación Vodafone España co obxectivo de facilitar o acceso destes colectivos ó mercado de traballo, neste caso a través do Programa Vodafone para a Inserción Laboral de Persoas con Discapacidade. Os fins desta iniciativa, segundo informa COGAMI, son informar, asesorar, formar e capacitar para o emprego a 100 persoas que estean hoxe en situación de desemprego nas comarcas das sete principais cidades galegas e nas bisbarras limítrofes, “*así como inserir laboralmente ó 50% dos participantes*”.

Segundo a Confederación (que ten na súa web un apartado específico para contactar con empresarios que poidan achegar postos de traballo), as perspectivas futuras coa axuda de Vodafone son boas, xa que a plataforma galega parte dunha situación de 465 persoas inseridas no eido laboral na área de Santiago en 2006. Máis en www.cogami.es.

El Hierro será un illa cen por cen enerxeticamente sostible

A illa de El Hierro será a primeira do mundo que se abasteza ó cen por cen con enerxías renovables. Así o vén de anunciar o Ministerio de Industria, que vai poñer en marcha un proxecto baseado no aproveitamento combinado da enerxía xerada pola auga e o vento, co que se solucionarían un dos principais problemas destes recursos inesgotables empregados por separado: a súa intermitencia. Así, convírtese en constante un fluxo que, a través dun único vieiro (vento ou auga) adoita a ser parcial. O novo modelo de xestión será desenvolvido polo Instituto para a Diversificación e o Aforro de Enerxía (IDAE) e o Cabildo Insular de El Hierro e contará cun investimento de 54,3 millóns de euros.

Con este proxecto, o IDEA (organismo do Ministerio de Industria) espera evitar a emisión á atmosfera de 18.700 toneladas ó ano de CO₂, o gas que está a propiciar principalmente o quecemento da terra. Asemade, preténdese aforrar até un gasto de 6.000 toneladas ó ano de gasoil. Segundo apunta o IDEA, non hai dúbida de que o sistema poderá achegar o cen por cen das necesidades enerxéticas da illa. Ademais, incide, o modelo poderíase aplicar en breve a outras moitas rexións de España que presentan condicións xeográficas e climáticas semellantes, tanto nos arquipélagos como na propia península. Máis en www.mytic.es.



Imaxe de El Hierro vista en Guiroguies)

A Coruña contará con acceso sen fíos á Rede nos principais espazos da cidade

O Concello da Coruña tamén aposta pola tecnoloxía sen fíos de acceso á Rede e, en breve, será posible acceder a ela dende puntos de conexión situados sobre todo en espazos concorridos. Así polo menos vén de anunciálo estes días pasados o alcalde, Javier Losada, quen considera importante para a cidade dotala de rede sen fíos nas principais rúas e prazas. As rendas do proxecto serán levadas polo departamento de Informática do Concello, e a praza de María Pita será probablemente o lugar elixido para pór en marcha a experiencia a un nivel máis amplo.

Segundo sinalou o alcalde, a rede será de balde e xa está operativa no Fórum, na biblioteca da Sagrada Familia, no Palacio Municipal e (tamén) no campus universitario. Con este proxecto, A Coruña converteríase nunha das primeiras cidades de todo o estado español en apostar deste xeito pola tecnoloxía sen fíos en réxime aberto e público.

A USC está a pór en marcha un innovador proxecto de formación a distancia

A Universidade de Santiago quere afondar nas vantaxes que ofrecen as novas tecnoloxías para a formación: posibilidade de ensinanza a distancia, meirande liberdade nos horarios, maior dispoñibilidade e, sobre todo, formación dentro da formación. É dicir: quen aprenda a través das canles en liña non só recibe coñecemento das diferentes materias, senón que o recibe das mesmas canles, familiarizándose co seu emprego e compartindo logo o coñecemento. É nesa liña onde se inscribe o seu proxecto de formación a distancia dirixido á comunidade universitaria e baseado na plataforma Training Channel. Nun principio, os contidos que se impartirán estarán directamente vinculados ás novas tecnoloxías, como por exemplo todo o que teña relación coas *suites* ofimáticas dispoñibles.

Segundo informa a USC, estaríamos perante un proxecto pioneiro no estado español: o primeiro no que se fai uso do devandito sistema e que permitiría incrementar as posibilidades de aprendizaxe dos alumnos, ó poderen alternar e complementar as actividades presenciais con aquelas que só requiren ter un computador a man e conexión á Rede, estean os alumnos onde estean.

O proxecto, apunta a USC, beneficiase do feito de integrar dous mundos: por unha banda integra as vantaxes da aprendizaxe a distancia chamada “e-learning asíncrono” (que permite ver e escoitar as clases gravadas con antelación en formato multimedia) e pola outra inclúe participación en liña na propia experiencia formativa.

“*Trátase por tanto da primeira canle interactiva de formación en directo que emprega aplicacións estándares do mercado, integrando as potencialidades da videoconferencia con avanzados servizos virtuais e ferramentas para compartir ordenadores, escritorios e aplicacións de xeito remoto*”, apunta a Universidade.

Escríbelle a Isaac: nova campaña solidaria da comunidade internauta galega con Díaz Pardo

A comunidade internauta galega (dentro e fóra da nosa terra) segue a pechar fileiras arredor de Isaac Díaz Pardo. Este compromiso co intelectual galego xa vén de lonxe, mais agora colle novos folgos, a raíz da información aparecida na web do Grupo Sargadelos, ou, para falar máis propiamente, dunha información desaparecida. Concretamente a que facía referencia á conta de correo de Díaz Pardo no dominio do grupo, que era o instrumento do que se servía o mestre para recibir mensaxes de todo o mundo, sobre todo dende a Galiza da emigración. Esta supresión, segundo vén de informar a rede social Arredemo, podémola ver (ou non-ver) na ligazón á biografía do fundador do devandito grupo en www.sargadelos.com.



Con este motivo, a devandita plataforma vén de pór en marcha unha campaña “*en contra do silencio*”, convidando á comunidade de internautas galegos e galegas a facerlle chegar ó mestre un e-mail de solidariedade, agradecemento e admiración. Podemos atopar o novo enderezo na web www.escribelleaisaac.info. Ademais, cómpre lembrar que segue activa a páxina mestreisaac.aduaneirossemfronteiras.org, na que dende hai meses recóllense sinaturas contra a xubilación anticipada do mestre e o novo xeito de proceder da directiva do Grupo Sargadelos.

Código Cero, Premio da Galeguidade 2007

Código Cero recibiu os días pasados o trofeo *Galeguidade 2007 a Medio de Comunicación Social*, nun acto desenvolvido en Madrid e organizado pola Enxebre Orde da Vieira.

Cómpre lembrar que estes galardóns outórganse cada ano a persoas e medios de comunicación e que o xurado nesta edición (a nº 40) estivo integrado por xornalistas galegos en Madrid, presidentes dos centros galegos do exterior e membros da devandita orde. Ó seu xuízo, este medio informativo foi merecedor do galardón por ter sido pioneiro en afondar nas vantaxes das novas tecnoloxías da información “*de xeito ameno e en galego*” e pola súa traxectoria informativa e formativa en radio, Internet e produción editorial. Asemade, valorouse a relativamente longa “vida” de Código Cero, con máis de medio cento de números editados en papel e máis “*a eficaz incidencia das súas actividades na mocidade galega, familiarizándoa coa Sociedade da Información*”.

O trofeo, que foi recollido polo director de Código Cero, o xornalista Xosé María Fernández Pazos, é unha escultura en bronce realizada polo hoxe desaparecido artista galego Eduardo R. Osorio. Máis en www.ordenvieira.com.

Os voluntarios de mancomun.org penduran a versión definitiva do Firefox en galego



Xa temos na Rede a versión definitiva do navegador Firefox traducido ó galego, tal e como reflicte a plataforma mancomun.org e logo de que os participantes desta iniciativa (posta en marcha pola Consellería de Innovación e os colectivos de usuarios de software libre de Galiza) lle puxeran o punto e final á supervisión das cadeas da *interface* do dito programa que ficaban penduradas no Entrans. As cadeas e a *interface* na súa totalidade, que foron traducidas polos voluntarios de mancomun.org, están xa ó alcance de tódolos internautas galegos vía mancomun.org e inclúen unha translación parcial dos manuais de axuda, que fican pendentes dunha revisión total que se vai acometer en breve.

Asemade, sinala a plataforma mancomun.org, poderase achegar en pouco tempo o resultado do traballo á Fundación Mozilla, co fin de que esta rexistre a tradución e que a dispoña como oficial na páxina de descargas de Firefox.

Cómpre sinalar que este navegador é software libre e foi desenvolvido orixinalmente pola devandita Fundación e unha mancha de voluntarios de todo o planeta. Trátase dunha ferramenta web multiplataforma, o que quere dicir que se pode empregar tanto en Windows como en Mac como en Linux.

Nace Citizendium, a alternativa cidadá á Wikipedia

Semella que ós grandes de Internet lles están a saír competidores até de debaixo das pedras. YouTube, Google, MSN, Yahoo! asisten dende hai tempo á proliferación de imitadores ou, para dicilo máis suavemente, de webs influenciadas ou máis ou menos inspiradas por estes servizos.

A Wikipedia (que non é un grande propiamente dito, nin unha empresa con ánimo de lucro) semella ter deixado tamén unha boa pegada na Rede, como se pode deducir da posta en marcha de Citizendium (en.citizendium.org) unha enciclopedia en liña e de balde, escrita por usuarios individuais, que está a disposición dos usuarios e en fase de probas, para tratar de competir coa Wikipedia de toda a vida (unha vida curta aínda pero ben intensa).

Cun estilo inspirado na web da que recolle certas ideas de contido e de feitura, o novo sitio é obra de Larry Sanger, un cofundador da Wikipedia, e polo de agora “*conta con máis de 1.000 artigos, centos de autores e máis de cen editores*”. O sitio proclámase como un lugar de encontro cidadá no que calquera pode colaborar pero, para curarse en saúde, os editores dos artigos han de ter título académico e dominar o tema do que tratan, a fin de evitar certas meteduras de zoca que en ocasións tivo a súa antecesora, acusada moitas veces de difamación. Ademais, a diferenza da Wikipedia, os autores e colaboradores desta nova enciclopedia virtual han de rexistrarse empregando os seus nomes reais.

O obxectivo dos seus creadores é “*acadar o variado entendemento da realidade e crear unha nova comunidade en liña*” así como crear “*unha enciclopedia máis fiable*” aínda que evitarán esta última clasificación “*ata que os editores se sintan cómodos e estean dispostos a avala o proxecto coas súas reputacións*”. Non sabemos en canto tempo acadarán o obxectivo pero pola iniciativa amosada e pola teimosía posta no proxecto, a Citizendium vai camiño de aglutinar centos de milleiros de artigos cos que deixar fóra de xogo á popular Wikipedia.



A tecnolóxica Tecnomcom investirá 12 millóns de euros no seu espallamento en Galiza

A empresa Tecnomcom, Telecomunicacións e Enerxía (www.tecnocom.es) quere que a súa presenza en Galiza (logo da compra da consultora tecnolóxica galega Softgal) bote fondas raizames. Así o fixo saber o venres 23 de marzo perante uns 200 empresarios e representantes da Xunta e doutras administracións galegas, nun acto encamiñado a dar a coñecer os seus obxectivos de espallamento para a nosa terra. Neste senso, as liñas estratéxicas da empresa tecnolóxica española pasan polo seguinte: un investimento de 12 millóns de euros e creación de máis de 200 novos postos de traballo, a engadir ós que xa teñen as dependencias da recentemente mercada Softgal en A Coruña, Vigo e Santiago.

A xuntanza cos representantes privados e públicos do sector galego vinculado á Sociedade da Información contou coa presenza de Javier Martín, conselleiro delegado da compañía, para quen o mercado galego é un espazo prioritario de crecemento. Non en van, sinalou, case un terzo dos traballadores da empresa están a desenvolver o seu labor na nosa terra, co que se pon de manifesto (sinalou) que hai un notorio compromiso social e económico coa comunidade galega, co obxectivo de fomentar a creación de emprego altamente cualificado.

Cómpre sinalar que Tecnomcom, que ten na Coruña un dos máis importantes obradoiros de software de España, vén de mercar Softgal (antes propiedade de Caixa Galicia) e Open Solutions por uns 40 millóns de euros. Actualmente, a empresa atópase en fase de claro crecemento, logo de obter uns ingresos en 2006 de preto de 120 millóns de euros, cifra que constitúe unha subida do 262% con respecto ós números acadados en 2005. Neste intre, as súas principais liñas estratéxicas son: *outsourcing*, telecomunicacións e consultora. Asemade, tamén valorou recentemente a entrada no negocio da telefonía móbil.

Medio Rural quere combater o despoboamento do Courel e Os Ancares cun acceso á Rede en boas condicións

A Galiza que se está quedando despoboadada ou que corre máis risco de estalo nun futuro próximo coincide nos mapas coas zonas da nosa terra



Imaxe do Courel no caderno de FreeCat en Flickr.

que aínda non

teñen un acceso en boas condicións á Sociedade do Coñecemento. Achegar no posible as redes a estes lugares moi probablemente non sería a solución integral a tódolos problemas, pero si que podería contribuír a que unha parte da mocidade que pode traballar ou estudar a distancia bote raíces máis fondas nestes espazos até o de agora excluídos da sociedade dixital. Asemade, incrementaría a competitividade das empresas que xa existen. Neste senso, Medio Rural vén de anunciar unhas medidas para levar as redes ó Courel e ós Ancares que, ben encamiñadas e sen os problemas que foron denunciados hai días en www.blogovic.com, poderían contribuír a frear o despoboamento e mesmo a xerar riqueza. Segundo informou os días pasados Europa Press, a xeralización do acceso a Internet nestas comarcas da provincia de Lugo constitúe o miolo dun plan de impulso económico e social da devandita Consellería, e que comezará a dar os seus froitos este ano 2007.

No que respecta a esta aposta polo dixital en concreto, cómpre sinalar que non só incluírá o despregue técnico da infraestrutura propiamente dita (tecnoloxía Wimax, que ofrece máis e mellores posibilidades de cobertura en zonas de orografía accidentada), senón que tamén se organizarán actividades formativas encamiñadas a familiarizar ós veciños co manexo dos computadores, coas posibilidades do teletraballo e con servizos de uso común (alí onde hai redes) como por exemplo o correo electrónico.

En marcha a televisión en liña de Mundos Dixitais, escaparate galego da animación independente

Mundos Dixitais, o festival de animación da Coruña que este ano se celebra entre o 3 e o 7 de xullo, comezou xa a dar certos sinais de actividade, sobre todo nun eido onde cada ano que pasa ten máis presenza: Internet. Un exemplo diso é a posta en marcha de www.mundosdixitais.tv, unha canle de televisión en liña que xa está operativa (mais non en galego, e agardamos que axiña se corrixa esta eiva) e que ten o obxectivo de servir de “altofalante” para obras vinculadas á animación, ós efectos especiais e ós videoxogos. É dicir: estamos a falar dunha TV que lle sae ó paso ó espectador denantes de que este a procure, e que proxecta en liña as pezas xeradas dende o propio festival, así como obras de estudos e artistas independentes de todo o mundo.

A nova canle é unha iniciativa de Ilux Visual Technologies e foi desenvolvida no eido tecnolóxico pola empresa galega LambdaStream, especializada en innovación multimedia e en TV interactiva. A iniciativa conta tamén co apoio da Fundación Caixa Galicia, a Universidade da Coruña e a Dirección Xeral de Comunicación Audiovisual da Xunta. Precisamente por ser un proxecto vinculado estreitamente a Mundos Dixitais, a web servirá tamén como canle de información das actividades que no festival se dean, a partir do 3 de xullo. Así, achegará todo tipo de contidos como resumos da xuntanza, entrevistas ós relatores ou as curtas de animación máis salientables alí presentadas.

A Consellería de Educación convocou 10.000 novas axudas (logo das 10.000 de 2006) encamiñadas á adquisición de computadores nas familias. Esta medida, que forma parte do paquete de novidades do devandito departamento para este ano (entre as que se conta o feito de que as axudas atinxan agora por igual a tódolos alumnos de ensino obrigatorio e especial), vai destinada a estudantes de centros públicos de primaria ou secundaria. Os rapaces e rapazas que potencialmente se poden ver beneficiados por esta iniciativa son preto de 219.000. Sexa como sexa, para poder percibilas deberán cumprir unha serie de requisitos, amais dos devanditos: adquirir ou ter adquirido un ordenador persoal de primeira man, de sobremesa ou portátil, no período comprendido entre o 1 de xaneiro e o 20 de setembro de 2007; ser o único membro da familia para o que se pide a axuda e non ter recibido esta axuda en anteriores convocatorias.

A Consellería investirá nesta medida en concreto tres millóns de euros, sendo a contía das axudas de 300 euros. O prazo para levar a cabo as solicitudes deu comezo o sábado 3 de marzo, mais aínda fica aberto uns días logo da publicación desta revista, máis polo miúdo até o 3 de abril. Para a conselleira de Educación, Laura Sánchez Piñón, o fin desta nova convocatoria é promover na medida do posible o emprego das tecnoloxías da información, "achegando medios a aquelas familias que non dispoñen de equipamento axeitado, así como camiñar na consecución da igualdade de oportunidades para aquelas familias con menos recursos".

Procedemento

Como dixemos, o prazo de presentación de solicitudes será do 3 de marzo ao 3 de abril, ambos incluídos. En canto ao procedemento, cómpre sinalar que os aspirantes a estas bolsas deberán presentar a solicitude normalizada, que deberá ser asinada polo pai, nai ou titor do alumno, acompañada dunha copia do DNI do solicitante. Esta solicitude presentarase en liña e logo dirixirase á Consellería de Educación.

Ademais, os solicitantes deberán presentar fotocopia compulsada do libro de familia no que figuren todos os membros da unidade familiar; autorización deles e doutros membros da familia cuxos ingresos son computables para coñecer os ingresos totais da unidade familiar, coa finalidade de poder recadar datos de carácter tributario ou económicos ante a Axencia Estatal de Administración Tributaria relativos ao nivel de renda; declaración responsable do solicitante de percibir ou non outro tipo de bolsa ou axuda para

a mesma finalidade; fotocopia compulsada do certificado de minusvalía no caso de que algún membro da unidade familiar teña esa condición; e documento orixinal, facilitado pola entidade bancaria acreditativo da existencia dunha conta bancaria aberta a nome do solicitante. Segundo apunta a Consellería "o único criterio de valoración que se terá en conta para conceder estas axudas será o do nivel de ingresos da unidade familiar". Ademais, as familias beneficiarias recibirán un SMS no seu teléfono móbil comunicándolle a concesión destas axudas.

Previsións para este ano: 35.000 equipos en dous anos

O devandito departamento da Xunta fixo tamén os días pasados un anuncio do que está por vir neste curso en materia tecnolóxica, amais das axudas das que xa falamos máis arriba. Máis concretamente, falou de dotación de equipamento informático nos propios centros de ensino (non entre as familias). Segundo Educación, está a piques de darse a coñecer o novo concurso, no que o departamento investirá preto de 10 millóns de euros e que irá encamiñado a fornecer ós centros escolares de máis de 10.000 computadores.

E prosegue a Consellería nun comunicado de prensa: "A esta cantidade hai que sumar as achegas de Red.es en virtude dun convenio entre esta entidade e o MEC, polo que en dous anos distribuiremos da orde de 35.000 equipos". Estas iniciativas integraranse e complementaríanse con outras que Educación xa puxo en marcha e que van destinadas a dotar de fíos os centros escolares co fin de contar cunha infraestrutura axeitada e poder acceder en boas condicións á Sociedade do Coñecemento. Esta dotación en concreto, aplicable a tódolos colexios, leva consigo 2 millóns de euros para este ano 2007.

Reconto

Esta medida da Consellería de Educación ten un claro precedente en 2006, ano no que convocou 10.000 axudas en dúas quendas e cun investimento de tres millóns de euros. Segundo informou os días pasados o departamento da Xunta nunha sesión de reconto do acadado, do total de equipos mercados polas familias, un 70% foron de sobremesa e un 30% foron portátiles. Polo que respecta ó reparto por provincias, Educación sinalou que 3.968 achegas foron dar á Coruña, 1.476 á de Lugo, 1.218 á de Ourense e 3.438 á de Pontevedra.

10.000 novas axudas para a compra de computadores

A Consellería de Educación informa que o prazo das familias para solicitar os 300 euros para a compra de ordenadores remata este 3 de abril

O departamento da Xunta anunciou hai unhas semanas que investirá tres millóns de euros para estas novas bolsas, tendo cada unha delas un importe de 300 euros. A gran diferenza deste ano con respecto a anteriores iniciativas baséase no feito de que as axudas van dirixidas n a tódolos alumnos do ensino obrigatorio. O prazo para levar a cabo as solicitudes deu comezo o sábado 3 de marzo, mais fica aberto até o día 3 de abril. A continuación, damos conta dos requisitos que se esixen para pedir e para tramitar as bolsas.



Teclado para nenos, visto no caderno de Nick Gray en Flickr.

Ponte de coñecemento innovador co País Vasco

Laura Sánchez Piñón estivo os últimos días de marzo no País Vasco co fin de coñecer de primeira man as investigacións e as experiencias innovadoras levadas a cabo alí en materia de Formación Profesional e de Ensinanzas Especiais.

Durante a súa visita, puído visitar diversos centros educativos novos e intercambiar coñecemento cos seus profesores, sobre todo no relacionado coa aprendizaxe da lingua ou co emprego das novas canles de comunicación.

En concreto, tivo ocasión de coñecer as instalacións do Centros Superior de Música do País Vasco, o Musikene; e do Centro de Innovación para a FP e a Aprendizaxe Permanente, o Tknika. Polo que respecta a este último, cómpre subliñar que se trata dun referente no eido da innovación educativa vinculada ós usos prácticos das novas tecnoloxías da información, tanto no que se refire ós propios procesos de ensino (formación a distancia, mellora das canles de comunicación entre mestres e alumnos, etc) como no que atinxe á propia xestión do centro.

Podemos ver información abonda sobre as experiencias deste colexio na web www.tknika.net.

"A diferenza doutras webs internacionais, na nosa non cobramos por poñer artigos á venda"

Walter Rubén López fálanos de Telocompro.es, un servizo galego de poxas en Rede que xa se está a consolidar entre o máis requirido polos internautas

Telocompro.es, unha das páxinas máis punteiras de eido español en materia de poxas e compra-venda por Internet, foi feita por mans galegas, posta en marcha ós pouquiños pero con pase firme: primeiro para abranguer o territorio galego e logo para poñerse no segundo posto de webs desta índole máis requiridas polos internautas de España. Así nolo explicaron Walter Rubén López (responsable da web-empresa) e o seu equipo, para os que unha das grandes bazas é a ausencia de custes para quen pon un artigo á venda. Ademais, explica Walter, se por casualidade o artigo non se vendese, tampouco habería custes (só hai comisión se atopa comprador). A páxina, que ten recibido até 50.000 visitas nunha xornada, é deses servizos onde podes atopar aquilo que levas anos procurando e co que xa non contabas, pero coa vantaxe de que só tes que facer "click".

REDACCIÓN

-Quen está detrás de Telocompro.es?

-Detrás de Telocompro.es hai un equipo de profesionais galegos que, entre outras cousas, lograron situar este portal como o segundo servizo de poxas máis solicitado de España e converter un proxecto coma este no que case ninguén confiaba nunha empresa rendible e con moito futuro. O portal pertence ó grupo galego que edita os xornais El Rastrillo, Galicia Inmobiliaria e Teloanuncio.es, outra web de anuncios clasificados.

-Polo que sinalades na web, esta está orientada sobre todo a internautas que teñen saído desilusionados de outras webs onde se lles esixía de máis por comercializar un produto ou por procuralo. En que consisten esas vantaxes que vós achegades?

-Ó contrario do que se fai noutras páxinas web de poxas, onde publicar un artigo ten un custe, poñelo na nosa é de balde. Se non se vende, non hai nada que pagar. En caso de que si se venda, cobraremos unha pequena



comisión que vai dende un dous a un cinco por cento, dependendo do prezo do artigo. Porén, se non o vendes á primeira, podes anovar o anuncio completamente gratis e cantas veces queiras, só con premer no botón correspondente, polo que máis tarde ou máis cedo acabárase por vender. En verdade, esta é a razón principal pola que Telocompro ten medrado tan axiña: todo é de balde até que se venda o artigo. As empresas e os usuarios están a caer na conta de que pagar por tentar vender algo noutros portais lles leva máis cartos do que realmente obteñen se ó final venden ese artigo, co que están a apostar por nós. Esta é a filosofía da Rede dende que apareceu, e sigo sen entender como hai xente que traballa con algún servizo deste tipo estranxeiro



O equipo de Telocompro, ó completo.

onde teñen que pagar máis por vender algo có que realmente gañan.

-Canto tempo leva operativo Telocompro.es?

-A páxina leva un ano e media operativa, aínda que os primeiros meses foron sobre todo para testear o bo funcionamento da mesma e non se comezou a promover até principios de 2006.

-Que eido xeográfico abrangue?

-Cando comezamos, o noso primeiro obxectivo foi darnos a coñecer en Galicia, labor que acadamos en pouco tempo debido sobre todo á gran aceptación que dende a orixe deste proxecto tivemos. Logo, o noso seguinte paso foi presentarnos en todo o territorio español, tarefa que estamos levando a bo termo, aínda que nos queda moito por facer e moito por medrar.

-Cales son os obxectivos da empresa ó ter posto en marcha unha iniciativa como esta?

-Somos unha empresa ambicioso e queremos estar no primeiro posto da listaxe das webs de poxas e compra-venda a nivel español, aínda que ó final non sexamos nós os que teñan a derradeira palabra, senón os usuarios e as empresas que confían en nós.

-Que tipo de artigos terían cabida neste servizo? Existen uns límites ou pódese por elou atopar calquera cousa á venda?

-Respecto á primeira cuestión, cómpre dicir que calquera cousa, sempre e cando non sexa ilegal ou estea prohibida a súa venda, pódese vender ou mercar neste servizo. E hai roupa, informática en xeral, móbiles, libros, obxectos de coleccionismo, antigüidades, obxectos de segunda man, animais, coches, pisos, barcos, etc. Temos á venda máis de 100.000 artigos, tanto novos como de ocasión. As empresas están a empregar a nosa web para liquidar os seus stocks ou vender eses produtos que están descatalogados e non poden comercializar no mercado tradicional. Deste xeito, chegan a milleiros de posibles clientes, sen custo algún, pois nós só cobramos unha comisión se o artigo atopa comprador.

-Poderíamos dicir que a web é un mercadiño virtual de obxectos de segunda man ou en stock? Ou é máis ben un establecemento virtual de poxas?

-Como o seu propio nome indica, somos un portal de subastas e compravenda, un sitio onde calquera persoa ou empresa pode anunciar calquera cousa, tanto de ocasión como de segunda man. Pode por ese artigo en subasta ou compra de contado. Se é no primeiro sitio, o que ofrece máis acaba por levalo. E se é

no segundo, o primeiro que se interesa mércalo directamente. Temos tamén outra modalidade que está a funcionar moi ben, e son os anuncios con feitura de contacto. Nestes anuncios, os vendedores poden publicar o seu teléfono de contacto ou e-mail e xestionar eles directamente o anuncio. Estes espazos-contacto son os empregados para a venda de pisos, coches, barcos...

-Semella que estamos a deixar atrás certa desconfianza á hora de mercar por Internet. Que opinades? Estámoslle a perder o medo ó acto de premer o botón "mercar"?

-Claro, a xente cada vez lle ten menos medo á Internet e merca máis na Rede. Ven que lles achega un xeito cómodo de mercar, e chegas a un mercado moito máis amplo, con milleiros de artigos a un só click. Hoxe en día, é seguro abondo mercar na Rede, sempre e cando tomemos as precaucións precisas. Cómpre ollar en fite os datos que a nosa web subministra dese vendedor ou comprador, así poderemos saber se o usuario é ou non é de confianza.

-Podedes falarnos dos vosos sistemas de seguridade?

-Son os máis recentes que hai no mercado e os mesmos que poidan ter grandes firmas ou bancos, feito que tampouco libra ó sector dalgún que outro caso de fraude, mais isto pasa co mercado tradicional tamén. Por outra banda, amais dos sistemas de seguridade, todos os nosos compradores figuran coa súa antigüidade na páxina, o número de vendas ou compras efectuadas, as puntuacións positivas ou negativas que lles teñan dado outros usuarios, os comentarios que fan deles outros compradores anteriores (e que son visibles por toda a comunidade). Calquera posible comprador pode coñecer o perfil do vendedor para saber se serio ou non, e viceversa.

-Soe haber problemas entre uns e outros? Como os solucionades?

-Nós temos un sistema de disputas co que tentamos pórle solución a calquera problema que apareza entre comprador e vendedor. En caso de que algún usuario non se afaga ás normas de compravenda da empresa, é eliminado da nosa páxina de xeito automático e xa non poderá volver a vender nin a mercar ren. De tódolos xeitos, ó longo de todo este tempo no que a páxina leva funcionando, non rexistramos ningún caso deste tipo. Creo que existe un alto nivel de seguridade e, segundo vaíamos indo cara a adiante no deseño da informática e Internet, o nivel seguirá subindo aínda máis.

-É certo que ides lanzar un sistema de pago a través de Internet? Cando estará en liña?

-Si, estamos probando unha nova ferramenta de pago moi seguro para compras na Rede, e vaise chamar Telopago.com e, en dúas ou tres semanas, xa estará dispoñible nas nosas webs www.telocompro.es e www.teloanuncio.es. Este sistema de pago seguro xurdiu dos nosos usuarios, que, a través do noso *webmaster* e do foro, solicitábanos para facer as súas operacións aínda máis seguras.

-Cales son as categorías de artigos que máis se venden e polas que máis se poxa. Dito doutro xeito: hai algún tipo de obxecto que se requira máis e que lle acaia mellor á venda en liña?

-Os artigos que máis se venden a través da nosa páxina son os informáticos, telefonía, coleccionismo e antigüidades. A sección inmobiliaria tamén ten moitas visitas e as firmas do sector que se anuncian connosco teñen xa decote unha chea de chamadas. Como xa comentei antes, neste intre temos máis de 100.000 artigos anunciados na nosa páxina. Dispoñemos practicamente de todo: pisos, automóbiles, informática, fotografía, electrónica, libros, música, consolas e videoxogos, antigüidades, obxectos decorativos, coleccionismo en xeral, alfaias, etc.

-Hai algunha estatística sobre número de visitas, de artigos postos en poxa e de artigos vendidos?

-Tódolos días lévanse a cabo transaccións. Unhas están rexistradas e outras efectúanse entre comprador e vendedor. Máis ou menos, calculamos que se teñen realizado sobre 5.000 transaccións, aínda que hai moitas pendentes de confirmar. O número de visitas é unha cifra que medra cada día. Temos rexistrado xornadas de até 50.000 visitas.

-Tendes tenda real, sede física, ou todo o que se adquire debe facerse na Rede?

-Moitos dos nosos vendedores teñen tenda física onde se pode recoller o artigo mercado a través de Telocompro, sempre que sexan da mesma cidade, claro. Temos acordos con moitos anticuarios e tendas de segunda man ós que lles xestionamos as súas mensaxes e os seus produtos, porque aínda hai moitos vendedores que non empregan a Rede para as súas vendas, que non saben como facelo ou simplemente non teñen tempo. Nós, por unha pequena comisión, encargámonos diso. De tódolos xeitos, a venda ten que facerse sempre a través do noso portal.

Witness: vídeos en liña de denuncia dos dereitos humanos www.witness.org



A este que escribe, o cantante Peter Gabriel sempre lle pareceu un artista serio, máis que competente e nada (ou case nada) interesado en potenciar a súa carreira a través das súas iniciativas de compromiso social (máis ben semellaba facelo o revés: aproveitábase da súa sona como músico para sacar adiante os outros proxectos paralelos). O caso é que propostas vinculadas á Web como Witness (“testemuña”) probablemente quiten do medio calquera dúbida que puidéramos ter ó respecto: trátase dun proxecto posto en marcha en 1992 en colaboración con Reebok Human Rights e que xurdiu encamiñado a equipar con cámaras de vídeo e emprestar colaboracións no eido da edición a todo tipo de xente no mundo que traballe a prol dos dereitos humanos, a liberdade, a igualdade ou o medio ambiente. A finalidade última era achegarlles unha boa parte das ferramentas precisas para denunciar violacións dos dereitos para logo divulgálas nos medios.

Witness, que comezou sendo algo alleo a Internet, rematou por trabar fortes ligazóns coa Rede en canto se confirmou o éxito de servizos como YouTube, espazo onde internautas de todo o mundo penduran vídeos para que o resto da comunidade poda desfrutalos e, hoxe en día, auténtica factoría de noticias e información en xeral para os medios informativos (que beben en YouTube para encher unha boa listaxe de planas). O caso é que Witness, que e Chuza! xa cualifican de “YouTube dos dereitos humanos”, tiña o mesmo problema ca outras iniciativas sociais deste calibre: a falta de ferramentas e recursos que contribuíran a unha meirande difusión no mundo. Mais a Rede foi benévola (en contra do que sostén o Nobel Wole Soyinka) e achegoulle a resposta ó devandito proxecto, unha resposta que bebe das fontes de YouTube na feitura pero que adquire no contido unha fondura e unha dignidade das que, en máis ocasións das desexadas, semella que carece isto que chamamos Rede. En 20Minutos podemos ver unha ampla e interesante reportaxe sobre a iniciativa, a xeito de visita pormenorizada.

Solidariedade en liña

Recompilamos algunhas das iniciativas en rede máis salientables das últimas semanas encamiñadas a mellorar no posible un mundo (no que nos tocou vivir) certamente mellorable

Nestes tempos que vivimos, nos que a meirande parte dos medios de comunicación seguen coa súa teima de centrarse única e exclusivamente no máis sórdido da Internet e das redes, se cadra é máis necesario ca nunca que se faga fincapé en que as mesmas ferramentas poden servir para denunciar, mobilizarse contra a inxustiza ou traballar a prol dun equilibrio da riqueza e da igualdade de dereitos. Mais, que lle imos facer, os xornais e cadeas de televisión cren que vende máis unha nova sobre pederastia na Rede que sobre un xogo para concienciar ós nenos da importancia de ser solidario. E que non se nos entenda mal: o primeiro tamén hai que denunciálo, pero é que non existe só iso. Na Rede, e cada día máis, xúntase xente que non só pensa en si mesma. De seguido, falamos dalgúns exemplos colleitados ó longo destes días de solidariedade en liña.



Imaxe vista na web de Feminist Campus.

A ONU presenta un xogo en liña para loitar contra os desastres naturais

A Oficina para a Redución de Desastres das Nacións Unidas, vén de presentar **Stop disasters (Deteñamos os desastres)**, un **videoxogo que ten como obxectivo amosarlle á mocidade vieiros para implementar** nos lugares onde viven medidas preventivas ante o risco de desastres naturais. Este videoxogo, que non ten nada que ver cunha boa parte das últimas novidades do mercado nas que máis ben se colabora no desastre no canto de detelo, vai destinado a rapaces e rapazas de entre 9 e 16 anos e recrea cinco escenarios de catástrofes: un **tsunami**, un furacán, un asolagamento, un incendio forestal (apropiado para os nosos cativos) e un terremoto.

Respectando un determinado orzamento (seguramente limitado), o xogador ten que construír vivendas, hospitais e infraestruturas sólidas nos lugares máis axeitados co fin de salvagardar á poboación e prever danos ante a posible chegada dun desastre natural. Ó final do xogo, o usuario obtén máis ou menos puntos en función do número de vidas que logrou salvar logo de que se produza a desfeita.

Polo de agora pódese acceder a este videoxogo a través da páxina www.stopdisastersgame.org, aínda que se está a traballar tamén nunha edición do xogo en DVD para todos aqueles que non dispoñan de conexión á Rede. Tamén se vai traducir ó chinés, árabe, francés, e ó español, entre outros idiomas, xa que só existe a versión en inglés. Tendo en conta que as consecuencias do temido cambio climático xa se están a notar, este videoxogo axudarlles ós rapaces a concienciarse da necesidade de tomar as cousas en serio e, de xeito paradoxal, xogando.

Intermón Oxfam lanza Refugee, un videoxogo para chamar a atención do mundo sobre os refuxiados

Se tiveramos que chamar á atención dos máis novos sobre algún problema ou causa pola que loitar, probablemente que ninguén discutiría que unha das mellores maneiras posible é facelo a través dalgún videoxogo ou descarga para o teléfono móbil. A ONG Intermón Oxfam non dubidou en empregar esta estratexia para sensibilizar ó público, en especial ós cativos e rapaces, e darlles conta da situación na que viven millóns de refuxiados en todo o mundo por mor de desastres naturais como os que xera o cambio climático ou desastres humanos como os que causan os conflitos armados.

Refugee é un videoxogo para teléfonos móbiles que recrea a vida dunha muller africana, Aissa,

que fuxe da súa aldea cos seus fillos debido á seca. No seu camiño, Aissa ten que afrontar tres probas diferentes: cruzar un deserto esquivando minas antipersona, chegar a un campo de refuxiados escapando da guerrilla e, unha vez alí, obter alimentos e auga potable para os seus fillos. Baixo o lema *Isto non é un xogo*, a ONG deu a coñecer o xogo na estación de metro de Novos Ministerios (o mércores 14 de marzo), na que estaba proxectado crear un falso campo de refuxiados. A idea consistiu en probar o videoxogo dentro dunha tenda de campaña e ver imaxes reais da vida nestes campos. Segundo Intermón Oxfam, “*a iniciativa ten por finalidade informar e sensibilizar sobre un problema que afecta a 8,4 millóns de persoas en todo o mundo, das que o 80 por cento son mulleres e nenos*”.

A recadación obtida polas descargas deste produto destinaranse ós proxectos humanitarios de Intermón Oxfam nos campos de refuxiados de Darfur en Chad.

Máis en www.intermonoxfam.org.

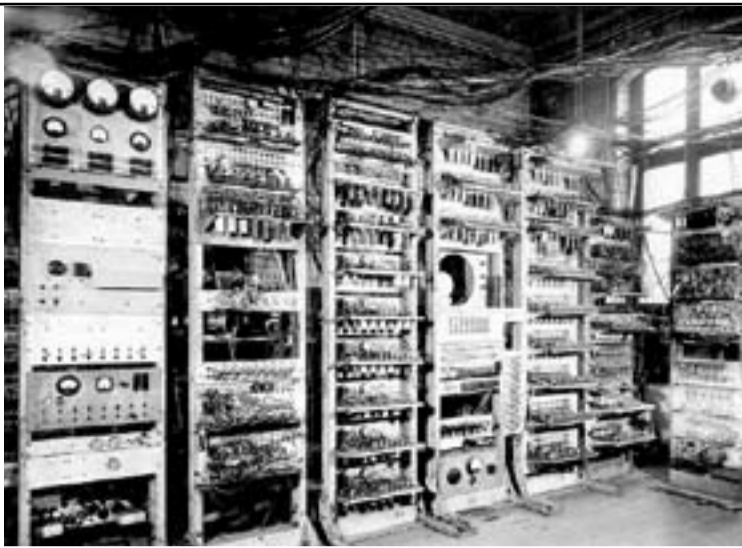
Manda-ti: blog galego de vídeos para denunciar a cacicada en calquera das súas feitura mandati.wordpress.org

As novas tecnoloxías non valen só para servir de punto de reunión a unha boa mancha de delinquentes de todo o mundo (principalmente de luvas brancas: os *piorriños*), senón tamén para poñelos contra as cordas a todos eles, e máis (se fai falla). Asemade, non deixa de ser curioso que nestes tempos nos que semella que se rouba e se abusa do feble máis ca nunca, se incrementen asemade as posibilidades de denunciar eses feitos (Rede 2.0 participativa, cámaras ó alcance da man, accesos á Internet, blogs, vídeos en liña). Toda esta enleada vén a conto porque Zero Vacas vén de pór en marcha **un blog** no que se quere aproveitar o potencial de denuncia que reside no feito de que haxa un listaxe crecente de galegos e galegas con cámaras dixitais e no móbil nas carteiras e nos petos.

O caderno chámase *Manda-ti* e tamén vai encamiñado a poñernos diante dos fociños algo que tiñamos un pouco esquecido: se queremos, podemos mandar e non deixar que outros manden por nós.

A chave está, unha vez máis, no emprego xeralizado da nova orde de Internet, que afianza os fíos entre aqueles cidadáns que se remexen perante a inxustiza, sexa esta da índole que sexa. De feito, o caderno abrangue xa un amplo eido de acción, e podemos ver nel documentos de erguemento popular como o vídeo da protesta veciñal en Nigrán contra o PXOM ou a marea laranxa en Cambados do 27 de maio de 2006.

En palabras do propio responsable da iniciativa, “*a propaganda da imaxe é máis rendible que a palabra, e en consecuencia o vídeo participativo tense convertido xa nunha forza política de primeira orde*”. Zero Vacas convida con este proxecto a tódolos integrantes da comunidade internauta galega a participar con cadanseu vídeo de denuncia, a través desta conta de correo electrónico: zerovacas@gmail.com.

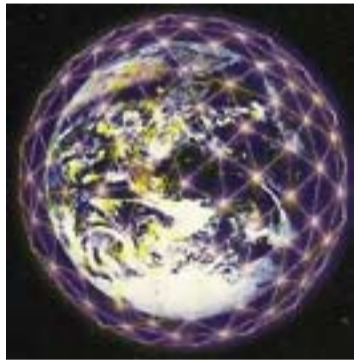


Os comezos da computación compartida.

Galiza, un pouco máis Grid

O CESGA duplica a súa capacidade de cálculo e afianza a súa presenza en proxectos globais de computación

O Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) vén de incorporar un servidor que duplica as súas potencialidades, o que lle vai permitir afondar en tarefas conxuntas (disco duro con disco duro) xunto con ordenadores de altas prestacións de outros países. A finalidade de todo isto? Axilizar as diferentes investigacións postas en marcha para a prevención de asolagamentos ou para a loita contra doenzas como a malaria, tarefas que precisan dunha gran cadea de cerebros virtuais en grupo, da que o CESGA constitúe un elo dende hai xa tempo, pero agora un pouco máis forte.



Recreación da idea do Grid, vista na web de Starchild.

REDACCIÓN

O centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) vén de ampliar a

súa capacidade de cálculo, grazas á incorporación dun servidor especialmente encamiñado a proxectos de investigación **Grid** (redes e recursos compartidos para a investigación). Isto quere dicir que o centro galego vai afondar aínda máis no feito de converterse no elo dunha gran cadea: a que está integrada por grandes ordenadores de todo o mundo e que traballan, achegando cadansúas capacidades, en proxectos científicos comúns. Niso precisamente se apoian as iniciativas Grid: na teoría de que dous cerebros, sempre e cando non haxa algo ou alguén que lles poña trabas, funcionan sempre mellor ca un (máis rápido e de xeito máis eficaz). E o que é aplicable ós cerebros, neste caso tamén se pode aplicar ós recursos computacionais. O novo servidor foi presentado hai unhas semanas na propia sede do CESGA, perante a presenza do director xeral de I+D, Salustiano Mato e o director do CESGA, Javier García Tobío. Ámbolos dous concordan neste punto: a tecnoloxía, e neste caso que nos ocupa a supercomputación, pode axudar a mellorar a calidade de vida de persoas de todo o mundo, contribuindo á loita contra determinadas doenzas (VIH, malaria, gripe aviaria) desenvolvendo novos fármacos ou previndo na medida do posible catástrofes naturais. Mais iso non o pode facer un único ordenador, por moi potente que sexa, xa que se teñen que levar a cabo operacións de cálculo dunha envergadura ben difícil de enxergar. Esa é a razón da posta en marcha do novo servidor do CESGA: achegar unha man ó traballo compartido para levalo á cabo no menor tempo posible. O novo sistema duplica a capacidade de cálculo do centro galego e abre os recursos deste a un meirande número de usuarios, minimizando o tempo de espera para abordar operacións en cola. Vén integrado con 228 cores de proceso, 144 xigabytes de memoria RAM e 4.500 de disco. Nun principio, o servidor vai permitir que o CESGA comparta

Congreso Ibérico en Santiago entre o 14 e o 16 de maio

O Grid e as súas posibilidades como rede de redes para os científicos do mundo será o alicerce da primeira edición do Congreso Ibérico GRID que se vai celebrar en Santiago entre o 14 e o 16 de maio, organizado polo Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA). No encontro, no que se van dar cita investigadores da Península e tamén de Latinoamérica (compartindo experiencias e coñecemento), tamén servirá para pór en marcha unha rede conxunta hispano-portuguesa. Isto ten o seu xermolo no pasado 25 de novembro de 2006, nun acordo entre os presidentes de ámbolos gobernos que, entre outras actuacións encamiñadas a habilitar espazos comúns de investigación, acórdase a creación dun Grid compartido, amais da organización da devandita xuntanza. Para máis información, cómpre visitar a páxina habilitada polo CESGA: www.ibergrid.com.

máis traballos e de xeito máis rápido con centros espallados en case 40 países. Un destes proxectos é o da procura dun novo fármaco contra a malaria, que a partir deste verán entrará nun nova fase de traballo, con forzas e recursos (como o do CESGA) renovados. Coa incorporación do devandito servidor, o centro de investigación galego sitúase nun nivel de capacidade de máis de catro billóns de operacións por segundo.

Chaves para entender a computación Grid

O do Grid é un mundo que imos coñecendo por partes. O que queda aínda por descubrir del é moitísimo máis do que xa se descubriu, tales son as súas posibilidades. Así, temos entre mans un gran iceberg do que só aboia por riba da superficie unha pequena puntilla. A raizame do Grid non está nos grandes investimentos en supercomputación ou mesmo na creación de máis ordenadores, senón máis ben en aproveitar e optimizar os que xa existen, sen sequera deixar fóra de xogo ós computadores de toda a vida que xa estamos a piques de relegar ó esquecemento. Un sistema Grid ben engraxado viría a ser algo así como o traballo social en colectividade (comunas, bancos de tempo) aplicado ó eido dos ordenadores. Todo o mundo ten algo que achegar, tódalas mans son valiosas.

A finalidade deste traballo compartido é resolver en menos tempo e con maior eficacia problemas que requiren importantes operacións de cálculo. Por exemplo: a loita contra o cambio climático, a previsión de catástrofes (sobre todo asolagamentos, que é no que se está a traballar moito), o descubrimento de novos fármacos.

Tanto para centros de investigación como para institucións e como para empresas, o Grid significa aforro e volta do investimento. Probablemente, teñamos que remitirnos a un exemplo xa comentado neste medio para entendérmolo ben. Este exemplo parte do seguinte alicerce: a rede interna dunha universidade calquera de certa envergadura. Para todas aquelas operacións de cálculo que se precisan (que poden chegar a ser moitas), ben se poderían aproveitar eses intras de calma dos seus computadores. Isto podería ter unha consecuencia: non lle sería preciso á universidade mercar un supercomputador. Nisto basicamente consiste o devandito aforro a longo prazo: nesa miúda revolución dos recursos que xa tiñamos ó noso carón e nos que non reparáramos.

O Grid achega unha mancha de vantaxes para as empresas, sobre todo para as de maior tamaño, e tamén para as institucións e os centros de I+D: pódese aplicar este sistema de aproveitamento dos recursos para a xestión de nóminas a finais de mes ou á creación de efectos especiais para películas, por poñer uns exemplos collidos ó voo. Existen estruturas Grid de cálculo e de datos, e estes últimos, no canto de distribuír cálculo, distribúen datos, operando igual ca un disco duro de grandes dimensións, non, de grandísimas dimensións. Téndese a identificar Grid con computación, pero non ten porque ser sempre así.

Galiza comezou a traballar nestas redes de tratamento de datos e cálculos en 1999, tres anos despois de que se comezaran a levar á práctica e de xeito masivo en Estados Unidos. Europa é neste intre líder no emprego destas novas infraestruturas, nas que o software libre xoga un papel fundamental (permite máis interoperatividade).

Proxecto para ensinar a lingua de signos a través das redes ensigna.cesga.es

O director xeral de I+D, Salustiano Mato, e o presidente da Federación de Asociacións de Persoas Xordas de Galicia (FAXPG), Feliciano Sola, presentaron hai uns días na sede da FAXPG os resultados do **proxecto de investigación Ensigna**. Esta iniciativa, que se desenvolveu ó longo de 2005 e 2006 contando co **CESGA** (área de e-learning) en labores de coordinación, foi encamiñada a afondar na aprendizaxe da lingua das signos entre as persoas xordas coa axuda das novas tecnoloxías. Segundo apuntaron Mato e máis Sola, o proxecto Ensigna acadou uns resultados abondo esperanzadores na súa procura dunha metodoloxía innovadora de ensino e aprendizaxe da devandita lingua.

A iniciativa incluíu un experiencia formativa práctica na que se desenvolveron unha serie de contidos didácticos multimedia e interactivos para facilitarlles ós alumnos (a través da Rede) o uso dos ditos códigos. Tamén se lles achegou unha tecnoloxía de comunicación multidireccional, de tal xeito que titores e participantes puideron realizar titorías en tempo real e en diferido, “o que permitiu ós profesores facer un seguimento persoal en todo momento, individualizado e en tempo real do progreso dos alumnos”, sinala o CESGA nun comunicado.

A xuízo dos responsables do proxecto, os froitos recollidos abren moitas posibilidades reais para aplicación das redes da información na aprendizaxe da lingua, concretamente a través dun curso completo. No proxecto Ensigna participaron tamén un grupo de investigación da Facultade de Pedagogía da Universidade de Santiago, e a empresa especializada en formación Grupo Femxa.

Cómpre salientar que segundo a información que ten a Xunta a raíz do censo de poboación con minusvalía do ano 2005, o número total de persoas xordas en Galiza supera as dez mil (exactamente 10.222). Porén, a realidade amosa que non todas as persoas xordas teñen certificado de minusvalía, polo que este número podería ser superior. Segundo datos do Instituto Nacional de Estatística, o número de persoas con problemas de audición supera na nosa terra as 75.000.

Internet está na sociedade pero aínda existen grandes diferenzas entre as persoas que poden acceder á Rede e as que non. A chamada divisoria dixital (porque non é realmente unha fenda lineal e uniforme) está cruzada con outras fendas sociais como a educación ou o nivel socioeconómico. Internet require dun dominio de certas destrezas técnicas pero tamén precisa dunha certa capacidade de expresión e de razoamento.

Neste escenario (mentres aínda se está a falar do Día da Muller Traballadora, o pasado xoves 8 de marzo), onde as persoas con menos recursos económicos e con menor nivel educativo (sen obviar o sesgo de idade e o xeográfico), as mulleres resultan aínda o grupo dentro do colectivo de desconectados máis prexudicado. Tal e como marca o Instituto Nacional de Estatística, fronte ó 51,5% dos homes conectados nunha paréntese de tres meses no primeiro semestre do 2006, sitúase o 44,2% das mulleres. A mesma comparativa amosa en Galicia que os homes conectados superan en case sete puntos ás mulleres que acceden a Internet (45,7% fronte ó 38,2%).

E, aínda que o número de usuarios medra cada ano, o ritmo de crecemento das usuarias é máis lento có dos homes. Neste eido, España é un dos países da Unión Europea que conta coas diferenzas de acceso a Internet entre sexo máis elevadas. Actualmente, o panorama español non deixa lugar a dúbidas: só as mulleres da Rioxa se conectan máis cós seus colegas varóns e, sen comparar Ceuta e Melilla, as diferenzas que existen en Murcia ou en Madrid (de máis de 10 puntos porcentuais) resultan cando menos preocupantes. Galicia ocupa o oitavo posto entre as comunidades con máis diferenzas.

Non é de balde que algúns dos programas de formación dixital que se están a levar a cabo en varias autonomías contemplan ás mulleres como un dos colectivos máis sensibles para emprender cursos de alfabetización (como é o caso de Extremadura ou Andalucía).

Afortunadamente, esta necesidade está a pórse de manifesto vigorosamente no ámbito académico. Cecilia Castaño, catedrática de Universidade, leva varios anos traballando a liña de investigación centrada nas mulleres e as tecnoloxías da información. Na súa opinión, unha das razóns fundamentais desta distancia entre homes e mulleres débese a que á Internet accédese fundamentalmente dende o traballo e o número de varóns con conexión á Rede nos postos de traballo é moi superior ó delas: do total do emprego feminino só un 5% está relacionado coas TIC.



Espazo persoal para estar en liña, visto no caderno de MattNJohnson en Flickr.

Alén diso, Castaño explica que as mulleres teñen menos tempo: os homes conéctanse a Internet fundamentalmente para o lecer mentres que as usuarias fano para cuestións máis prácticas e normalmente relacionadas coa familia. Mais non se pode esquecer que *“Internet axuda ó empoderamento das mulleres, poden conectarse con outras, compartir información e permite ter unha xanela ó mundo”*, di Castaño.

Esta catedrática de Universidade engade que os contidos de Internet seguen a ser moi masculinos, moitas das páxinas para mulleres están feitas por homes. Polo que se refire ós instrumentos TIC que lles permiten ás mulleres xerar contidos na Rede ou ó

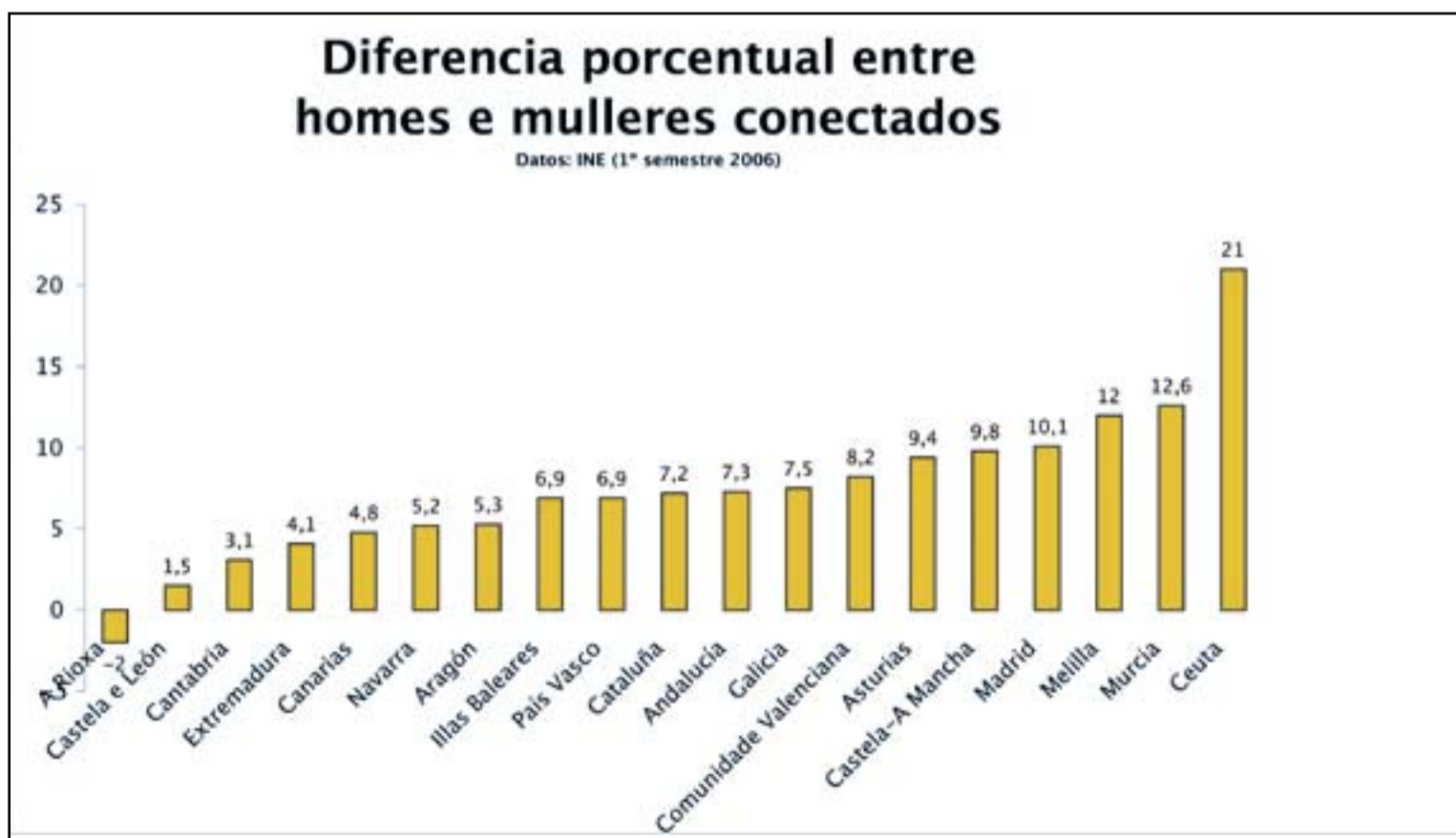
software libre, Castaño explica que é moi importante librarse dos *royalty* pero que para que o seu emprego sexa igualitario ten que avanzarse na fluidez e, agora mesmo, non é precisamente doado o manexo destas ferramentas. Isto poténcianse coa presenza de mulleres e homes nas carreiras relacionadas coa materia, onde as primeiras están moi por debaixo dos segundos.

En resumo, aínda que as mulleres estamos cada vez máis conectadas hai que agardar que a diferenza entre sexos continúe a diminuír. E, sen dúbida, esa fenda será paralela á diminución doutras fendas sociais, das que as mulleres representan o colectivo máis prexudicado dos grupos menos favorecidos.

Mulleres e homes: a diferenza na Rede

Se nos paramos a pensar detidamente na Sociedade da Información e en como está a afianzarse entre os cidadáns, calquera diría que a súa chegada desenvólvese con máis vacilacións ca afouteza. Case se podería dicir que chega pero non chega, que vén a medias, ou que nin sequera vén. Esta é unha realidade para amplas franxas de poboación, e se non se fala máis desta problemática nos medios ou nas institucións é porque ofrece máis ca nunca a feitura e o fondo dunha realidade incómoda. A nosa colaboradora Eva Campos ofrécenos aquí unha interesante reportaxe sobre esta escuridade dixital na que viven moitos colectivos (e vivirán se non se pon remedio xa), situación que reproduce en gran medida a desigualdade de oportunidades e dereitos entre homes e mulleres que existía antes de que estivésemos en liña e formásemos parte da modernidade. Segundo informa Eva, os homes conectados na nosa terra superan en case sete puntos ás mulleres que acceden a Internet.

“Internet axuda ó empoderamento das mulleres, poden conectarse con outras, compartir información e permite ter unha xanela ó mundo”



"O que mellor define á ferramenta CorelDRAW é a súa versatilidade"

A deseñadora galega Ana María López publica un completo manual sobre a suite de deseño gráfico para profesionais

Ana María López (www.anna-OM-line.com) tivo tempo para facer dúas cousas na súa vida que semellan incompatibles para moitos de nós por razóns de dispoñibilidade: escribir un completo manual de case cincocentas páxinas sobre a ferramenta de deseño CorelDRAW X3 e, asemade, seguir cara á diante co seu labor de deseñadora gráfica. Porén, quen mellor que ela, que leva unha boa cantidade de anos traballando con este programa (coñecéndoo ben, e mesmo dándose a coñecer) para escribir un libro sobre como tirarlle a máxima rendibilidade? Ademais, Ana María dirixe dende Lugo o Corel Club (www.corelclub.org), no que participan afondando no programa usuarios de todo o mundo, e incidindo no que para ela é a súa gran característica: a versatilidade. O libro que vén de presentar está publicado por Anaya, e inclúe 570 ilustracións en cor e un CD cos arquivos de prácticas e os orixinais (.cdr) dos traballos recoñecidos no Concurso de Deseño en Corel 2006. Mais deixemos que sexa Ana María que nos fale destes asuntos.

REDACCIÓN

-Para romper o xeo.

En termos xerais (referíndonos ós usuarios de todo o mundo), que ten Corel que non teña Photoshop, Illustrator e Freehand?

-Creo que a característica que mellor define a vantaxe da suite



Ana María López dirixe dende Lugo, o Corel Club, integrado por usuarios desta ferramenta de deseño procedentes de todo o mundo

CorelDRAW fronte ós seus competidores directos é a súa versatilidade. Dentro dunha mesma suite, temos todo o software preciso para levar a cabo proxectos de deseño completos. O certo é que nestes intres a comparativa entre programas de deseño vectorial debería realizarse entre CorelDRAW e Adobe Illustrator, xa que dende que a compañía Adobe mercou á firma Macromedia, xa anunciaron de xeito oficial que non van saír novas versións do antigo Macromedia Freehand.

-Ben, pois refacemos a pregunta. Que ten o primeiro que non teña o segundo?

-Imos por partes. Cando me piden consello sobre que software elixir sempre lanzo a mesma pregunta: que tipo de deseño pensas realizar con el? Por exemplo, se es un deseñador multidisciplinar que ten que traballar no deseño gráfico e as súas aplicacións, deseño de rotulacións, xigantografía, debuxo de planos, crear documentos multipáxina ou deseños para a súa aplicación serigráfica; entón, a túa elección debería ser Corel. Por que digo isto? Porque CorelDRAW permite traballar sen límite de tamaño de páxina, orixinar documentos de até 999 páxinas e presentacións preliminares de impresión con visualizacións das pranchas para separacións de cor, e mesmo é posible xerar o teu deseño de imposición para a impresión avanzada.

-E se traballas noutra liña?

-Se es un deseñador gráfico ou ilustrador que non precisa nada do que veño de dicir, e desfrutas co escenario de traballo do software de Adobe, entón a túa elección debería ser Adobe Illustrator.

-Mais, ó teu xuízo, CorelDRAW X3 aínda ten máis onde rañar, non?

-Si, amais das vantaxes devanditas, a suite é a que ten un meirande número de filtros de importación e exportación, polo que para traballar en chave profesional non precisas ter instalado software adicional. Por exemplo, se recibes unha imaxe en formato nativo de Adobe Photoshop (PSD), non hai problema: podes importala até coas súa capas en CorelDRAW e, aínda que pareza mentira, o propio CorelPhotopaint permíteche gardar imaxes en formato nativo PSD. E este é só un exemplo, porque é posible importar e exportar arquivos PDF, DXF, DWG, EPS, AI, FH, etc. Por estas funcións devanditas, CorelDRAW segue a ser a suite gráfica máis empregada

en sectores coma o deseño gráfico para PC, deseño industrial, debuxo técnico, rotulación, deseño de moda, téxtil.

-No teu caso particular de deseñadora gráfica profesional. Como resumirías as ledicias (e supoñemos que as houbo) que lle ten dado esta ferramenta?

-CorelDRAW dende sempre me permitiu ser máis produtiva e, por engadidura, tenme deixado máis tempo de lecer para desenvolver a miña creatividade. Recoñezo que non me gustan as tarefas que se repiten unha vez tras outra e que CorelDRAW fai máis doados estes labores coa achega de macros VBA. Por exemplo, se teño que deseñar un calendario, amolaríame moito ir páxina a páxina pondo os días, os meses, os festivos, o formato, a tipografía, a cor, etc. Porén, grazas á macro en VBA Calendar Wizard só teño que executala e o propio programa xera de maneira automática o calendario co deseño e a feitura que previamente lle indiquei.

-Polo tanto, poderíase dicir que coñeces ben esta ferramenta, e que ela che coñece a ti...

-Se cadra xa levo tantos anos traballando co CorelDRAW que me teño afeito moito á súa metodoloxía de traballo, e confeso que nos meus comezos empregaba a plataforma Macintosh con Freehand (que por aquel entón era o Aldus Freehand) e Photoshop.

-E os crebadeiros de cabeza (se se deron, claro)?

-Si que houbo algúns. Teño sido beta-tester oficial de CorelDRAW en moitas das súas versións e nesa fase de desenvolvemento é moi complicado ir depurando o programa, localizar bugs, facer chegar informes completos a Corel Corp, etc. Iso si: ó final o resultado é moi gratificante.

-Es a directora do Corel Club (www.corelclub.org). Que tipo de profesionais e usuarios podemos atopar nesa asociación? Cales son os seus obxectivos?

-O Corelclub.org é unha organización sen ánimo de lucro que xurdiu en 1996 coa arela de servir de alicerce ós deseñadores profesionais que empregan software de Corel. No sitio web, amais dun concorrido foro de axuda no que participan usuarios de todo o mundo, pódense atopar tutoriais, trucos ou novas de Corel. Os membros deste colectivo proceden sobre todo dos sectores do deseño, sexa gráfico, web, de moda, téxtil ou ben industrial. Tamén hai xente que traballa en serigrafía, rotulación, impresión, docencia ou en arquitectura.

-Vés de presentar un libro que se está a cualificar na Rede como o máis completo sobre o programa. Abrangue 478 páxinas e inclúe 570 ilustracións. Aí hai moito moito traballo. Canto? Como foi posible facer este estudo e ter tempo para ser deseñadora profesional?

-Si, foi un proceso longo e moi laborioso, moitas páxinas, moitas capturas de pantalla, moitas revisións. De aí que, cada vez que escribo un libro procuro deixar ceibe a miña axenda de proxectos de deseño polo menos durante cinco meses. Gústame achegar o mellor de min mesma en cada proxecto que emprendo. Por iso, tento non mesturar o meu labor editorial co meu labor como deseñadora.

-Para quen vai dirixido o manual, principalmente?

-O libro vai dirixido sobre todo a usuarios ou futuros usuarios da suite CorelDRAW X3 que queiran coñecer de primeira man como se lle pode tirar a máxima rendibilidade ó programa co fin de empregalo na realización de deseño gráfico profesional.

-Na súa opinión, cales son as bazas do libro, o seu miolo?

-O libro é unha ferramenta de aprendizaxe moi visual, onde se lle dá moita importancia ós exemplos prácticos. Non é o típico libro onde se aprende o manexo do programa, o enfoque realízase dende as necesidades que ben pode ter un deseñador no seu traballo cotiá. Por exemplo: ensínase o proceso de vectorización automática dunha imaxe co novo POWER-Trace ou as posibilidades creativas que ofrecen as novas ferramentas da versión 13, como a Recorte/Crop. Tamén se amosa como crear formas coas ferramentas Recheo intelixente e Crear límite, como redondear todo tipo de currunchos coa ferramenta Filete-festón-bisel, como acadar un efecto de bordado co Embroidery, etc.

-Que inclúe o CD que acompaña ó libro?

-O CD é un valor engadido, sen dúbida, e inclúe os arquivos de prácticas e cos arquivos orixinais (cdr) dos deseños gañadores do Concurso de Deseño con Corel organizado polo club en 2006. É unha oportunidade única de coñecer de primeira man como traballan e que técnicas empregan outros profesionais que usan CorelDRAW.

-A súa experiencia con Anaya Multimedia xa vén de longo. Vese que é vostede unha muller de confianza na casa. Hai boa relación? Para cando o seguinte libro? Ten algún proxecto semellante entre mans?

-Por sorte, teño moi boa relación cos meus editores. A primeira encarga que me fixeron foi en 2000. Dende aquela, grazas á aceptación no mercado que tiveron todos os meus libros, cada certo tempo fanme algunha proposta e, se logro compaxinala coa miña axenda de proxectos, acepto levala a cabo. Porén, adoito a deixar que pase tempo entre un libro e outro, co fin de non saturarme. Por iso agora que veño de sacar o libro do que falamos creo que me vou dedicar ó meu labor como deseñadora durante unha nova tempada.



A Biblioteca Nacional de Tailandia 1997

HTTP://WWW.NLT.GO.TH

Non me pregunten como, pero a Biblioteca Nacional de Tailandia foi a parada final da miña primeira viaxe ao universo virtual da web. O profesor Marcelo Martínez deixáranos colarnos pola tardiña na aula pechada de Macintosh LC na que había un ordenador con acceso a ese mundo secreto. Trala visitas de rigor que de aquela se facían sempre que entrabas a Internet á NASA e a Disneylandia –coma o villego paseo dos domingos pola Alameda-, non sei nin como acabamos chegando a este sitio e descargándonos píxel a píxel un código medieval tailandés. Que tempos. Lembro a sensación de infoxicación provocada polo paseo por unha ducia de sitios web de todo o mundo. Ou sexa, un número equivalente aos que hoxe leo mentres almorzo. Cando hoxe volvín a facer a captura de pantalla descubrí que, dez anos despois, a páxina tailandesa seguía igualmente igual.



Gaceta de Galicia

HTTP://GACETADEGALICIA.USC.ES

1998

Cando o outro día unha coñecida consultora madrileña me remitiu un dossier previo e “confidencial” sobre o mercado actual da información en Internet en Galicia e me atopo na lista de medios a Gaceta de Galicia, sentín outro arroubo de emoción. Tamén aínda está na web. A Gaceta de Galicia foi un dos primeiros produtos experimentais para web que fixo a Universidade de Santiago de Compostela e unha das estreas do Grupo de Investigación en Novos Medios da Facultade de CC. da Comunicación. En total eran unhas 300 páxinas de código HTML que foi escrito, en gran medida, a pelo, co Wordpad, que vén sendo o equivalente dixital da pluma de ganso. Iso si, os que o fixemos aprendemos moitísimo.



O poema “Sky” de Christina Manning versionado por Hillman Curtis

HTTP://WWW.HILLMANCURTIS.COM/HC_WEB/
WEB_MOTION/SOURCE/SKY.HTML

1999

Sabíamos que existía Flash, por suposto, pero non sabíamos que existía así. É dicir, que Flash podía vencer as fronteiras da web a pedais na que nos moviamos e converterse nun transmisor da pura creación visual e sonora, de arte, de sentimento quente nun medio de aquela frío. Coas palabras metalizadas –pola salvaxe optimización que aplicaba Flash ao audio de aquela-, o vídeo borroso e en branco e negro –para vencer as limitacións de peso e tempos de descarga-, o deseñador neioirquino Hillman Curtis converteuse nun mago da web e, o que é peor, nun ídolo para deseñadores que carecían de país e ídolos. Quixémolo traer ao Consello da Cultura Galega a impartir un seminario sobre deseño web. As inscricións completáranse só 48 horas despois de ser abertas, procedentes de todo o Estado. A data do seminario era o 13 de setembro de 2001. O 11 de setembro conseguín falar con el a última hora, cando se volveran a abrir as comunicacións cunha Manhattan asustada e asediada polo terror, trala caída das torres. “Case que mellor o deixamos para outra ocasión”, dixo con prudente criterio.



culturagalega.org

HTTP:WWW.CULTURAGALEGA.ORG

2000

culturagalega.org naceu en moi pouco tempo, como unha forza de intervención rápida sobre a web galega. Se tiveramos que contar cuantitativamente o número de páxinas en galego, este duplicaríase aos poucos meses de comezar a andar culturagalega.org, o portal de divulgación cultural do Consello da Cultura Galega. Pero eu prefiro botar contas cualitativas. E esta criatura, que xa vai máis grande, é hoxe un enorme universo de cultura na que se combina información, entretemento e servizos estruturados en miles de elementos de contido.



10 sitios web que cambiaron a miña vida

Gústenos ou non, a nosa percepción da vida e da realidade xa está mediada por Internet. E Internet, como calquera outro dos contornos, pode cambiar a nosa vida, e faino. Aproveitando o aniversario de Código Cero, quero reclamar xa o espazo da Web na nosa memoria, buscando que webs marcaron, dalgún xeito, o meu decorrer na década de Internet. Atrévete a pensar nas túas?

POR MANUEL GAGO /
MAGAGO@USC.ES



A administración electrónica non é aínda unha realidade. Queda moito por facer, e hai un gran descoñecemento sobre o que vai significar para a cidadanía e as empresas o feito de que a súa relación coas institucións públicas pase do presencial ó virtual, ou sobre como in-

fluirá na vida das comunidades que haxa gobernantes que se poñen a disposición dos cidadáns na Rede, e para o que faga falla. Dende logo, o ideal (o que sería aconsellable) sería que se camiñase cara á implicación. Dito doutro xeito: cara á participación activa da cidadanía nos procesos democráticos e cara o desenvolvemento de aldeas, vilas e cidades grazas a esa implicación. Mentres tanto, só queda preparar

o camiño, deseñados de acceso únicos empresariais representa, en moitas rexións, un instrumento clave para promover o desenvolvemento local.

Máis información en:
www.e-negociogalicia.com/InscricionBizPoint
www.e-negociogalicia.com/InfoBizPoint
www.e-negociogalicia.com/IchnosDocs

Universo Google

HTTP://WWW.GOOGLE.COM

2001

Ao principio estaba Altavista e Yahoo! A min nunca me acabou de convencer Yahoo, porque obrigábache a saber a priori algunha cousa do que estás buscando, o cal é unha ilusión. A maior parte das buscas que fas non tes nin idea de por onde comezar. E Altavista comezou a dar sospeitosos resultados, promovidos a golpe de factura publicitaria. Logo apareceu Google, unha páxina sostiña, no ano 1998. No 2002 a viralización coa que se estendera xa nos inoculou a moitos, e as consecuencias medraban día tras día. E así ata hoxe. Como di unha compañeira, “¡que será de nós se nos quitan Google!”. Pois teremos que facer outro, porque como di outro compañeiro meu, “o seu algoritmo debe ser bastante fácil de facer. Á fin e ao cabo, está feito por universitarios”.

PHP Resource Index

2002

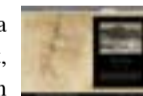
No 2002 decidín aprender a relacionar bancos de datos con sitios web, o que hoxe é o corazón do desenvolvemento de boa parte de Internet. Quedei alucinado coas posibilidades que se abrían para a relación de contidos na combinación PHP como linguaxe de programación e MySQL como bancos de datos. As dúas gratis. As dúas *open source*. O PHP Resource Index era unha inmensa colección de aplicacións que podías baixar, personalizar, cambiar. Como unha grande librería na que, no canto de prestar libros, te regalaban camiños. Nese momento quedoume claro que o futuro da web era o open source, como o está a ser. Ou sen non, bota unha ollada aos últimos proxectos interesantes e exitosos que teñas visto en Internet. ¿Cal deles non é open source?

Theban Mapping Project

HTTP://WWW.THEBANMAPPINGPROJECT.COM

2003

Aínda que xa seguía de antes o excelente traballo de Second Story, a mellor casa de documentalismo web do mundo, a finais do 2002 desafiaron a gravidade –se é que tal cousa existira en Internet- coa presentación do Theban Mapping Project, o atlas arqueolóxico da necrópole do Val dos Reis, en Tebas (Exipto), versionando tres décadas de investigación científica na zona. O Theban Mapping Project segue a ser un dos proxectos culturais máis incríbeis que se pode atopar en Internet, coas súas tumbas en 3D, coa súa documentación anexa, coas visitas virtuais ás pinturas, coa súa enciclopedia contextual...



capítulo 0

HTTP:WWW.MANUELGAGO.ORG/BLOG/

2004

Momento *autobombo*. En decembro do 2003 botei a andar Capítulo 0, o meu blog persoal. E tamén cambiou a miña vida, vaia que si. En certo modo, converteuse no meu arquivo persoal de memoria e nunha crónica que, como todos os arquivos, gaña valor co tempo. Pero, ao mesmo tempo, é unha canle pública, un río aberto de comunicación masiva para un individuo, e un xeito moi divertido de compartir o gusto polas viaxes, a gastronomía, o deseño, o viño, os libros, a tecnoloxía...



Bloglines

HTTP://
WWW.BLOGLINES.COM

2005

Dos RSS fala todo o mundo, pero o seu uso e aplicación aínda é bastante escaso a nivel particular, por boa parte dos usuarios. Pero, sen dúbida, a aqueles que se atreven, cámbialles o mundo. Bloglines é un agregador personal de RSS, de fluxos selectos de información de blogs e medios. Porque, como afirma Julián Gallo, “permítame producir unha lectura personalizada, interesante e profunda dun espazo conceptualmente máis amplo que o considerado actual pola maioría dos medios”.

Google Calendar

HTTP://
CALENDAR.GOOGLE.COM

2006

O calendario de Google permítame xuntar diferentes partes da miña sen que se solapen. Esta prodixiosa aplicación na que marco o traballo e o lecer meu, e na que os meus próximos tamén introducen a súa, vai comigo a todas partes, envíame recordatorios ao teléfono móbil e ao correo electrónico e convértese na axenda electrónica máis poderosa que te podes imaxinar. A súa capacidade combinatoria permite redistribuír o traballo de xeito máis eficiente.

2007

Se cadra a miña web do 2007 aínda estea por aparecer. Poida que xa estea a navegar por ela, e aínda non o saiba. O día de hoxe Internet é un fervello de novas posibilidades que fan pensar que vivimos nunha nova burbulla dixital da que aínda non se aprecian sinais de explosión final. Entrementes, divirtámonos observando o gran espectáculo de luces de artificio da web 2.0.



Tempo para intercambiar, visto no caderno de Lady Verlaine en Flickr.

Cyclos, paso por paso

A ferramenta Cyclos é por así dicilo o segundo principal apoio deste proxecto, logo das propias persoas que nel participen. Co emprego deste software, informa a Consellería de Innovación en mancomun.org, pódese ter a man unha especie de panel de mandos dende o que se poden procurar usuarios, produtos e servizos e, tamén, facer e recibir pagos vía telemática, incluíndo opcións para o envío de factura e un historial das operacións. Tamén deixa unha ampla marxe para o pendurado de anuncios e solicitudes vinculadas á iniciativa de intercambio de tempo. É aí onde os usuarios que previamente achegaran os seus datos persoais poden ofrecer ou requirir produtos ou traballos. Igual que ó que viñan facendo nas táboas de anuncios convencionais, pero con máis posibilidades de que sexan lidos.

Cyclos: software libre para a cooperación entre os veciños do rural galego

Igualdade e Innovación veñen de pór en marcha en Allariz e Foz dous proxectos de bancos de tempo encamiñados ó intercambio de servizos

REDACCIÓN

A iniciativa de crear bancos de tempo no rural galego co fin de favorecer entre os veciños o intercambio de tarefas, precisaba un software feito á súa medida, tanto para facilitar a iniciativa en si mesma como para afianzar o emprego da Internet nas persoas que viven afastadas das grandes cidades. Así o fixeron saber os días pasados a secretaria xeral da Igualdade, Carne Adán, a directora xeral do Servizo Galego de Igualdade (SGI), Ana Luísa Bouza e a directora de Promoción Industrial e da Sociedade da Información, Elena Veiguela. O programa en cuestión chámase Cyclos, é software libre e vai dirixido á xestión dos devanditos bancos do tempo.

Ó tratarse dunha ferramenta aberta, sinalaron as tres responsables da iniciativa, pódese afacer ás necesidades e ás singularidades de tódalas entidades xestoras, ficando dispoñible na Web (en mancomun.org) para as institucións ou colectivos que desexen participar nos bancos de tempo para o rural.

Segundo apuntou Elena Veiguela, o software segue o ronsel doutras propostas previas e semellantes

da Consellería de Innovación no eido da informática: propostas que teñen a súa raíz e o seu obxectivo último no traballo colectivo, sendo a web mancomun.org -o obradoiro en liña de ferramentas abertas- o principal punto de referencia.

O proxecto vaise poñer en marcha (co software incluído) en Allariz e máis en Foz ó longo do mes de abril cunha serie de ciclos formativos para os técnicos, vai encamiñado a converterse nunha ferramenta para a mellora da calidade de vida das persoas do rural. Isto conséguese fomentando na medida do posible algo que xa se leva dando na nosa terra dende tempos inmemoriais: a colaboración entre veciños. O traballo ombro con ombro.

Segundo informa Innovación, un banco de tempo é un novo sistema de intercambio de servizos no que a unidade de cambio non son os cartos, senón algo máis intanxible pero en absoluto menos valioso: o tempo. Estaríamos polo tanto ante un mercadiño de troco de servizos por tempo, que se pode empregar logo para facermonos cun produto ou tarefa ofrecidos por outro usuario.

E continuou a Consellería: *“Este sistema de economía social é iniciado e mantido por un colectivo, que é quen funciona coma se fose o banqueiro; é dicir, abre as contas, verificando a identidade da persoa para garantir a claridade e seguridade do sistema, xa que é un sistema de confianza mutua; verifica que todo o sistema estea en marcha e serve de mediador en conflitos entre usuarios”*.

Experiencias de hoxe

Hoxe en día, amais das súas experiencias galegas devanditas, están xa operativos dende hai tempo varios proxectos interesantes en diferentes escenarios europeos, tal e como informou recentemente a Consellería de Traballo. Se cadra, os primeiros en organizar e regularizar foron os italianos, onde mesmo dende finais dos 80 se teñen incorporado estes sistemas ó ámbito do público e do político (sobre todo no que se refire ós tempos de coidado). En Francia o referente son os Sistemas de Intercambio Local (SEL), que están formados por colectivos veciñais que se apoian uns ós outros nun trasfego de bens e servizos que poden non ser precisos para quen os achega pero de moita importancia para quen os recibe. Estes grupos teñen boletíns e páxinas web onde dan a coñecer o que se ofrece e o que se demanda, e adoitán a organizar mercadiños ou bolsas locais (reunións do grupo encamiñadas a supervisar a traxectoria do SEL).

En Portugal tamén teñen experiencia con estes proxectos. A iniciativa máis coñecida é a que leva adiante a Asociación de Mulleres O Graal, que ten asinado diversos acordos con concellos e organizacións sociais de todo o país. Na experiencia portuguesa, a única unidade de intercambio é o tempo, e arredor del xira unha infraestrutura que lembra á dos bancos tradicionais, pero sen que medie o espírito de lucro por parte de ningún dos responsables e/ou participantes.

En Barcelona tamén temos algúns exemplos, como o da Asociación Salud e Familia, que é responsable da iniciativa *As mulleres e os tempos da cidade*, que vai dirixida a mellorar a calidade de vida das mulleres mediante a achega de servizos e de tempo por parte de cada unha das participantes.

Antecedentes dos bancos de tempo: de onde veñen

Os bancos de tempo son anteriores ós bancos convencionais que todos coñecemos, os bancos de cartos. Xurdiron no intre mesmo en que alguén con tempo de lecer abondo e habilidades que amosar ou que levar á práctica ofreceu os seus servizos, recibindo a cambio o tempo dos demais e as habilidades dos restantes membros da comunidade.

Polo tanto, o que é novo hoxe en día non é o fondo senón a feitura, que segue certos esquemas fixados polos bancos de cartos (sucursais, horarios, cheques, depósitos).

A principal vantaxe dos bancos de tempo é que dinwamizan os espazos onde se poñen en marcha. Fomentan as relacións sociais e mesmo poden contribuír a que ningún estrato social (gremio, sector de actividade) chegue a ser menosprezado por outros. É dicir: nunha situación ideal de banco de tempo operativo, todo o mundo ten algo que achegar.

Este tipo de estruturas e sistemas (que en certa maneira lembran ó funcionamento das comunas onde se levan á práctica alternativas ó sistema socio-económico que impera) teñen probablemente en Josiah Warren, anarquista do século XIX, un precursor (ou se cadra un revitalizador). Josiah Warren, quen naceu en Estados Unidos en 1798, puxo en marcha -entre outros moitas iniciativas de tipo social- a Cincinatti Time Store, unha xa mítica tenda de tempo que moi posiblemente sexa o alicerce dos proxectos que se están a pór en marcha en Allariz e Foz, agora coa axuda das novas tecnoloxías.

A Cincinatti Time Store foi unha tenda minorista que operou entre 1827 e 1830 e que lle serviu a Warren para amosarlle ó mundo que era posible levar á práctica a teoría do valor-traballo, na que se sinala que o valor dun certo obxecto ou produto é a engadidura do esforzo levado a cabo en xeralo e mercado. Polo tanto, a teoría sitúabase en contra da práctica tan espallada de sumar de máis e achegar taxas, sobrecustos e valores que non teñen unha orixe real no traballo realizado, senón na máis absoluta nada. Para Warren, o custo é o límite do prezo. Na súa tenda, pagábase o traballo con traballo.



XUVENTUDE GALIZA NET: GRÁFICA DE LIÑA ASCENDENTE

A party informática que organiza Vicepresidencia entre os días 30 de marzo e 1 de abril servirá para afondar no software libre, no emprego do galego nas redes e na achega de novas tecnoloxías para os maiores

REDACCIÓN

Inscripcións en menos dun minuto

O prazo de inscrición para participar en Xuventude Galiza Net foi –unha vez máis– visto e non visto. Tan rápido coma un pestanexo. Ben, se cadra non tanto, pero o que si que se sabe é que nin sequera fixo falta un minuto para formalizar a preinscrición nas 1.500 prazas dispoñibles, e todo a través de Internet. Conclusión: esta party leva sete edicións (con esta que se nos vén xa enriba, son oito) en situación de liña ascendente, e nalgunha desas convocatorias (probablemente desde as primeiras) deixou de ser un experimento máis ou menos informal para converterse niso polo que devenen os mozos informáticos de Galiza e de todo o estado español: iso que fai que os rapaces contén os días, que lles poñan cruces nos almanagues. Este ano, a party informática de máis sona da nosa terra comeza o 30 de marzo e remata o 1 de abril, unha vez máis no Pazo de Congresos de Santiago. Unha boa parte dos ollos novos da terra estarán ollando en fite este recinto.

Afondando no proposto o ano pasado

Todo indica (polo menos na web así se especifica) que esta nova xuntanza internauta, organizada pola Dirección Xeral de Xuventude (Vicepresidencia), seguirá este ano a afondar nas cuestións bosquexadas na convocatoria pasada, co fin de que cobren corpo e feitura. Referímonos a cuestións como o emprego do idioma galego como elemento de valor na Sociedade da Información e tamén na mocidade (e non como unha eiva, por moito que insistiran neste punto algúns dos inscritos o ano pasado) ou o uso e deseño de ferramentas de software libre como fonte de riqueza e innovación para Galiza. Neste senso, de novo haberá conferencias e relatorios arredor da cuestión da fonte aberta e que contarán coa colaboración de colectivos galegos de usuarios e desenvolvedores deste tipo de programas. Será pois unha boa oportunidade para perderlle o medo ó Linux.

Espazo para terceira idade

Mais se cadra a gran novidade deste ano é o espazo que se vai habilitar para as persoas maiores, un colectivo que hoxe en día sofre serios riscos de ficar na outra beira da fenda dixital: é dicir, na beira onde non se empregan as ferramentas da información nin tan sequera se sabe para que poden servir nin en que poden mellorar a calidade de vida, sobre todo porque unha boa parte dos nosos maiores nunca tiveron a oportunidade de pórse diante dun computador con outra persoa que os guíase. Co fin de encher na medida do posible esa fenda ou de tender pontes por enriba dela, XGN ten no programa unha serie de actividades desafiadas especialmente para a terceira idade.

Nun principio, a xuntanza contará coa presenza de cen persoas maiores procedentes de diversas aulas de informática espalladas na nosa terra (virán con certa base tecnolóxica,

polo tanto), e o que se pretende é sentar os alicerces de dúas canles de participación: por unha banda, que os mozos e mozas que participen na xuntanza colaboren achegándolles o seu coñecemento e, pola outra, que os colectivos da terceira idade que estean xa ben introducidos no eido tecnolóxico compartan o que saben coas súas amizades.

Achegando pontes cos empresarios

Outra das novidades deste ano ten que ver directamente co mercado laboral e co feito de incrementar as posibilidades dos mozos de atopar un emprego no sector vinculado á Sociedade da Información. É dicir: a organización de XGN quere crear canles, de paso que ten entre mans un evento que abrangue mocidade, redes do coñecemento e tecido industrial do lecer e das telecomunicacións. Con este fin, serán convidados á xuntanza os responsables de recursos humanos das empresas relacionadas do eido TIC que estean vinculadas á party en labores de patrocinio ou de colaboración, responsables ós que se lles poderá facer chegar o currículo e/ou a carta de presentación. Segundo apuntou o director xeral de Xuventude na rolda de presentación de XGN, estaríamos se cadra ante a face máis seria da xuntanza, a que iría encamiñada a tirar proveito da materia gris e da experiencia alí reunida: “Hai moitos mozos que participan e que teñen un moi elevado potencial no mercado de traballo e sen sequera sabelo e hai que ter en conta que moitos deles e delas son monstros da informática, que saben programar e deseñar”. Ó seu xuízo, esta actividade en concreto é tamén moi beneficiosa para as empresas: “De feito, xa devenen polo comezo da xuntanza”, comentou.

Características técnicas e presentacións (incluída a da PlayStation 3)

Polo que respecta ás características máis técnicas do evento, cómpre subliñar que, entre outras incorporacións, triplicarase a amplitude de banda do ano anterior, chegándose a un xigabyte de rede interna. Asemade, empregaranse 40.000 metros de fíos para poñer tódolos ordenadores en liña. Amais disto, haberá 100.000 euros en premios e máis de 40 concursos, desenvolveranse exhibicións de graffitis e campionatos de consolas, daranse conferencias centradas en 3D, robótica, novos formatos de DVD de alta definición e en software libre. Tamén está prevista a presentación como primicia en España da nova consola de Sony: a PlayStation 3, que vai chegar a Galiza vía XGN tras unha chea de retrasos.

Por outra banda, a empresa galega Blusens (con sede en Compostela, a pouca distancia do Palacio de Congresos) presentará a súa plataforma Blu:Generation, na que empregou varios anos de investigación. Entre esta serie de produtos da firma atoparemos o G14, que é un reprodutor MP3 que permite baixar música directamente da Rede. Esta conexión directa con Internet vén dada por un chip que permite acceso sen fíos á Rede (WiFi e Bluetooth).

Novos relatorios

Estas son algunhas das conferencias preparadas das que tivemos coñecemento nos días previos á celebración do encontro:

· **O desenvolvemento de xogos con Direct X/Xna.** Relator: Miguel Anxo Ramos Barroso MVP de Microsoft.

· **A robótica: Presente e novos horizontes.** Relator: Joaquín López Fernández, profesor da Universidade de Vigo (Grupo Robótica e Sistemas Intelixentes)

· **Futuro dos medios de almacenamento: HD DVD ou Blue Ray.** Relator: Victor Rodríguez Arós, xefe de Servizo de Informática da Consellería de Vicepresidencia

Algo máis ca torrar DVDs (?)

Xuventude Galiza Net, como case tódalas xuntanzas para mozos en liña que se levan organizando no mundo dende o espallamento de Internet, ten críticos e defensores. Os primeiros (non é complicado atopar críticas na Rede) opinan que o único que se logra poñendo a 1.500 mozos e mozas cos seus computadores perante altas velocidades de conexión é perpetuar o costume de copialo todo, mesmo aqueles produtos que teñen licenzas tradicionais de dereitos de autor (copyright). Pola contra, para os defensores (que non negan que en XGN e semellantes tórranse películas e discos a oito) é máis importante o feito de intercambiar coñecemento e establecer ligazóns entre persoas de toda Galiza e España ca todo o que se poda facer en contra dos intereses da SGAE. Dito doutro xeito: XGN favorece que os rapaces se familiaricen coas novas redes e que todos aqueles que non son rapaces nin teñen acceso ás redes se interesen polo tema: “E como serán?”, pregúntanse.

En que consiste XGN

XGN é un encontro informático para a mocidade. Concretamente, para 1.500 mozos procedentes de toda Galiza e tamén de Madrid, Euskadi, Asturias ou tamén Cataluña. Todos os participantes (que, por certo, adoitan a ser na súa maioría homes, polo que xa hai xente que fala de “Homes Galiza Net”, entre outros nomes que é mellor que non reproduzamos aquí) teñen á súa disposición unha rede de alta velocidade e máis unha serie de concursos, relatorios e mesas redondas. Segundo apunta a organización na páxina web, “as actividades esenciais xiran arredor dos últimos avances tecnolóxicos, o lecer e o computador como ferramenta creativa”. É dicir, arredor de todo aquilo que non teña o seguinte punto de partida: mercar un equipo informático para xogar ó solitario. Ás conferencias está previsto que acudan senlleiros profesionais relacionados co eido da informática, co fin de que lles acheguen ós rapaces información sobre os aspectos máis actuais da Sociedade do Coñecemento. Ademais, nas mesas redondas farase todo o posible por fomentar o debate e a intervención directa dos participantes.

“XGN É O ESCENARIO IDÓNEO PARA A INTEGRACIÓN SOCIAL”

O director xeral de Xuventude, Rubén Cela, fálanos polo miúdo das actividades desta nova edición da party, máis solidaria ca nunca

Entre os días 30 de marzo e 1 de abril os que acudamos ó Palacio de Congresos de Santiago teremos máis de unha ocasión de ver a Rubén Cela de aquí para alá, na sala principal, nos corredores e entre mesas redondas, cuidando de que todo funcione o mellor posible en Xuventude Galiza Net. E de que se lle saque partido ó que para el son os grandes alicerces da xuntanza: coñecemento para compartir, amizades que facer, fenda dixital contra a que loitar, lingua (a galega) que promover nas redes e software, o libre, no que afondar. XGN, para o director xeral de Xuventude, é un encontro onde se cuidan tódolos detalles polo miúdo, de aí que o tempo dos procesos de inscrición sexa cada ano un pouco máis breve. Esta nova edición xa non é, por así dicilo, unha edición de transición. A renovación interna dos contidos achegada o ano pasado xa ten corpo de seu. E refórzase coa chegada de outros novos, entre os que cómpre salientar o seguinte: unha xuntanza informática como esta pode servir para a integración social.

REDACCIÓN

-Salientaba vostede nunhas declaracións recentes que esta nova edición de XGN tiña un especial tirón entre a mocidade. Supoñemos que iso terá que ver co feito de que as 1.500 prazas dispoñibles cubríronse en menos dun minuto. A que se debe esta “subida” do interese?

-Este é un encontro informático que esperta unha grande interese entre os mozos e mozas galegos, debido non só aos contidos cada ano máis atraíntes que ofrece, senón porque se cuidan con minuciosidade todos os detalles, é dicir, o aloxamento, a mantenza e o traslado dos/as participantes. Isto provoca que cada ano que pasa se acaden niveis de participación máis elevados, converténdose no evento máis importante de Galiza e un dos máis importantes e consolidados do Estado con estas características.

-En liñas xerais, que vai ter o programa da convocatoria 2007 que non tiveran as anteriores?

-XGN mantén o mesmo continente, pero desde o ano pasado levouse a cabo unha importante transformación do seu contido. Dar cabida a elementos transversais e de fondo corte social non é doado nun encontro destas características, mais lográmoslo así na edición de 2006, onde o binomio discapacidade máis novas tecnoloxías foi un dos grandes protagonistas, xunto coa promoción do galego neste eido e do software libre. Nesta edición de XGN seguirase coa liña de actuación iniciada no ano anterior da potenciación do uso do galego e do software libre, pero ademais haberá as seguintes novidades importantes:

- Contarase cun espazo dedicado ás persoas maiores co fin de que poidan acceder ás novas tecnoloxías a través dun software específico e de actividades especialmente deseñadas para elas.

- A presenza de responsábeis de recursos humanos de empresas vinculadas ás novas tecnoloxías co fin de que os/as participantes poidan entregar os seus currículos e acceder ao mundo laboral.

- Abordarase o tema da robótica contando coa presenza de produtos de investigación que se concretarán en robots móbiles que farán demostracións no marco de XGN.

-Por que este ano se fai fincapé na cuestión da terceira idade?

-Preténdese con esta medida fomentar a inclusión social na Sociedade da Información de aqueles colectivos con posíbel risco de ser obxecto de exclusión, convertendo XGN nun escenario idóneo para a integración social, facendo realidade a convivencia interxeracional entre nenos/as, mozos/as e persoas maiores.

-Haberá moitos mozos e mozas que, polo feito de non ter conseguido inscribirse, se cadra descarten a opción de pasarse pola party. Que lles poderíamos dicir para que non tomen esa vía e se acheguen polo que lles pode ofrecer a extranet?

-O interese por acudir a XGN non decae polo simple feito de non acadar a inscrición, debido a que a extranet de XGN ofrece unha grande cantidade de actividades ás que se pode acudir de balde. Desde o punto de vista formativo é posible acudir ás numerosas conferencias e obradoiros sobre interesantes temas de actualidade informática como a robótica, a fonería o software libre, entre outros. Desde o punto de vista das actividades de lecer haberá simuladores, consolas punteiras, concursos, agasallos, mergullamento total en contornos virtuais, ordenadores con conexión á Internet...

-Falemos de software libre. Polo que podemos ver no programa, está claro que a organización segue adiante na súa aposta por estas ferramentas. En que cre que lle pode beneficiar o seu uso á mocidade? Cre que os pode facer máis participativos?

-O software libre está a ofrecer á cidadanía galega, e en especial aos mozos e mozas, unha maior dispoñibilidade de aplicacións libres e accesibles en galego. Como punto salientable é moi interesante o relativamente sinxelo que resulta traducir os programas baseados no modelo de software libre á nosa lingua. Co esforzo dos voluntarios/as e a iniciativa Mancomun.org da Consellería de Innovación en poucos meses dispoñemos de moitas aplicacións perfectamente traducidas ó galego. Pero tan importante como contar con software accesible na nosa lingua é o feito de participar nunha filosofía que é ante todo colaborativa. E refírome tanto ás empresas como aos voluntarios.

-Novos modelos de producir...

-Efectivamente. Unha filosofía e un novo marco de traballo nos que se están a pór as bases para un modelo produtivo distinto, onde as *pemes* fabricantes de software podan realizar innovación ao contar con numerosas aplicacións e librerías dispoñíbeis no eido internacional, coa a única condición de rexistrar os seus desenvolvementos tamén cunha licenza libre. Así, neste último ano se ten observado un importante crecemento de empresas de software libre coa correspondente creación de postos de traballo para os nosos mozos e mozas. É por todo isto polo que XGN volve e incrementa a súa contribución ao desenvolvemento do coñecemento informático aberto en Galiza.

-Os patrocinadores, achegaron o ombro como se agardaba deles?

A colaboración dos patrocinadores en XGN é imprescindible,



non só desde o punto de vista económico coa achega de agasallos ou diñeiro, senón tamén polo subministro de contidos á intranet e a extranet. Os patrocinadores son as empresas máis especializadas no eido das novas tecnoloxías. Este ano, ademais, acudirán con responsábeis de recursos humanos co fin de que os/as participantes poidan presentar os seus currículos e acceder ao mundo laboral.

-Quen bota unha na xuntanza?

-Colaboran con nós as principais multinacionais do sector a nivel mundial como Sony, Microsoft, Cisco System, etc. Pero fixemos un especial esforzo en potenciar e difundir as apostas empresariais netamente galegas como Coremain, R, Nea. Ademais da privada tamén está a axuda das institucións. Isto non sería posíbel sen o apoio da Consellería de Cultura de Santiago, a Deputación da Coruña e a Consellería de Innovación e Industria.

-Esta é unha pregunta inevitable que xa lle fixemos o ano pasado pero que non podemos deixar pasar. Referímonos ó programa de actividades ou presentacións. Que salientaría? Que pode ser aquel evento ó que nunca poderíamos deixar de acudir?

-Este ano non se pode deixar de ver:

- 1.- Demostracións en directo de robots móbiles.
- 2.- Ciencia divertida.
- 3.- Simuladores de escalada, golf e esquí.
- 4.- Inmersión total en contornos virtuais.
- 5.- Contacontos, talleres e globoflexia.
- 6.- Consolas punteiras.

Ademais da película *Pérez, o ratiño dos teus soños*, e de numerosas charlas sobre temas de actualidade informática e concursos.



Modding visto no caderno de Esther P V en Flickr

COMPUTADORES CON ALERÓN

XGN será durante tres días unha gran exposición de modding

F.S.

As mellores condicións

Ten que haber unha serie de condicións para que un usuario de novas tecnoloxías se converta en *modder*, é dicir, membro por dereito dese certo movemento e tendencia que poderíamos chamar *modding* (práctica que consiste en personalizar o computador). Estas son as circunstancias ideais:

- Que o usuario do computador estivese dende sempre nun lugar salientable no que a cualificacións de clases manuais se refire. É dicir: é preciso ser un pouco habilidoso coas mans para converterse nun *modder* e ter collido algunha vez un parafuso e máis un taladro. Certo que non é preciso chegar ata estes extremos (hai moita xente que non vai alén de pintar a man e con *spray* a carcasa do computador), pero tamén é verdade que no *modding*, como en tantas outras cousas na vida, unha vez que se comeza, non se pode parar. Os de nivel avanzado empregan ferramentas como serras de calar, alicates, limas ou (a chave de tódalas chaves) un *dremel*, un trebello rotatorio que sería coma a navalla suíza do *modding*: vale para todo. Dito doutro xeito: non chegaremos a ningún lado se somos dos que nunca se atreveron a troca-la roda picada do coche.

- Que o usuario do computador teña unha boa relación co mesmo. As ligazóns dos seres humanos cos computadores son cada vez máis estreitas. Agora, ninguén se estraña se ve a un informático tendo un diálogo co seu equipo, poñéndolle un nome propio. O PC é o único electrodoméstico da casa ó que se lle chama coma as persoas ou ós animais (a ninguén se lle ocorre facer iso coa torradora). O abano de funcionalidades dun equipo informático é tan amplo na actualidade que xa non se concibe unha vida sen el. Cando o ordenador se bloquea, lle pedimos por favor que arrinque, que se porte ben connosco. E se vai amodo, encollemos o corpo coma se estivésemos enriba dunha moto cortando o vento. Ou sexa, que os vínculos cos computadores están moi enleados. Querer mellorar a súa estética e máis o seu rendemento e facelo máis presentable para que nunha reunión destaque por enriba de tódolos demais son consecuencias lóxicas de todo o anterior.

Un pouco de historia

A relación das persoas cos obxectos que nos rodean son en ocasións moi complicadas. Por que nos aferramos ás cousas? Por que algunhas acaban por converterse en amuletos e outras non? Non é casualidade que tanto nos automóbiles coma nos computadores se traballe tanto para personalizalos. O *tuning* é o *modding* dos coches e o *modding* é o *tuning* dos computadores. As semellanzas van alén do nome. Ninguén se emociona cando se despide dunha neveira, pero non é o mesmo cando levamos o noso

coche de toda a vida ó desgüace. Nese coche aprendimos a conducir, levamos a nosa primeira moza á casa, fixemos fuxidas á praia nas tardes libres do traballo. Co computador pasa o mesmo, ou incluso máis. Discorrendo paralela á historia puramente técnica discorre unha historia de sentimentos. Tantas cousas positivas que nos achegou o PC tiñan que ter unha recompensa. E unha das primeiras cousas que se nos ocorreu foi darlle unha man de pintura ó frío e gris recubrimento da carcasa, chamada *case* en lingua inglesa.

O *modding* naceu nalgún fogar dos Estados Unidos, probablemente, e logo foi atopando as súas mellores expresións en xuntanzas semellantes a Xuventude Galiza Net. Se cadra tamén atopou un empurrón considerable cando Apple comezou a abrir novos camiños estéticos co iMac. Ou se cadra xa vén a cousa de antes.

“Os computadores son máquinas grises e cheas de ruidos”: esa frase, repetida unhas cantas veces, foi o xermolo de todo. O *modding* comezou cando alguén, farto xa desta pobreza estética, decidiu atreverse a modifica-las partes máis sensibles do PC, ir alén de troca-las letras da pantalla ou a tonalidade da carcasa. O mellor que lle puído pasar ó *modding* foron as xuntanzas de informáticos norteamericanos en diversas *lan partys*. Alí operouse a milagre, coma se tódolos afeccionados á informática reunidos se decatasen, de súpeto e simultaneamente, que levaban posto o mesmo traxe. Nos seus fogares ou na tenda onde o mercaron lles parecera o máis bonito do mundo, pero logo dixeron todos a un tempo a mesma frase: “Os computadores son máquinas grises e cheas de ruidos”.

Obxectivos principais dun cambio na carcasa

Hai dous obxectivos principais, como ben se citan na definición que a Wikipedia ofrece do *case mod*: “O ‘*case modding*’ ou ‘*case modification*’ é a modificación do chasis da computadora (tamén chamado ‘gabinete’, en inglés ‘*case*’ e de xeito erróneo ‘*CPU*’). Alterar a computadora de xeito non convencional considérase un ‘*mod*’. Moita xente, sobre todo seareiros do hardware, empregan estas modificacións para salienta o poder do equipo informático e por motivos estéticos. Normalmente atópanse en ‘*lan parties*’”.

Polo tanto, quedémonos con estes dous conceptos:

- Os motivos estéticos
- Os motivos de mellora de rendemento

Estes son as principais razóns de ser do *modding*. Por unha banda, facer que o noso PC brite con luz propia no fogar (facendo xogo co entorno, adaptándose ás cortinas da nosa habitación ou á cor da colcha) e, pola outra, conseguir que funcione mellor. Estes dous obxectivos, amais, non son incompatibles, malia que si que é certo que hai xente que

lle dedica máis atención a un dos puntos sobre o outro. O ideal, o realmente inspirado, é cando os cambios non sen fan porque si, senón que todo cambio ten unha motivación ben definida. Ocorre como coas mellores obras de arte: o envoltorio decorativo está ó servizo dunha mensaxe potente.

A chave de todo tamén é dedicar tempo e (moito) traballo a elixi-los compoñentes co fin de poñer a punto o noso equipo, facendo o que os fabricantes de computadores nunca soñaron con facer.

A mellora do rendemento é certamente unha teima para moitos informáticos. Esta teima materializouse en prácticas coma a do *overclocking*, unha especie de precedente das manipulacións que se fan hoxe en día e que consiste basicamente en acelerar o ritmo do microprocesador do PC, que adoita a vir de fábrica cunha velocidade de base que non satisfacía ós usuarios. Estes crían (e cren, se cadra con razón) que os procesadores, xa sexan CPU ou GPU, distribúense coma se tivesen limitacións de velocidade, coma se fose preciso ceibar o pedal do acelerador. En linguaxe máis coloquial: saen *capados*, ben sexa por motivos de control de calidade ou ben por condicións do propio mercado. O proceso de *overclocking* é moi similar ó de altera-las condicións dun automóbil ou dunha moto para que teñan un meirande punto de velocidade.

Isto ten unha gran consecuencia: o equipo manipulado así xera meirandes temperaturas. Deste xeito, ós *modders* non lles quedou máis remedio que dar renda solta ó seu maxín para obter mellores métodos de refrixeración. Cómpre sinalar que este proceso de sobreventilación pode levarse a cabo de diversas maneiras, e se poden substituír parcial ou totalmente eses elementos de refrixeración tradicional. A modificación destes procesos é unha das expresións fundamentais do fenómeno *modding*, e pode consistir na instalación dun sistema de refrixeración líquida ou silenciosa ou (esta é máis recente) por evaporación. Tamén se soe alterar o funcionamento da ventilación. Neste senso, é posible empregar potenciómetros independentes que modifiquen a corrente que lles é subministrada mediante uns mandos situados na parte do PC que está máis preto do usuario. Sería, polo tanto, un panel de mandos da temperatura do computador.

Ligazóns de interese

- www.envador.com
- www.extremetech.com
- www.mnpctech.com
- www.modding-espanol.com
- www.todomodding.com
- www.hard-h2o.com
- www.coolmod.com

CONCURSOS, RELATORIOS E MESAS REDONDAS PARA ESPREMER OS MIOLOS



REDACCIÓN

Os participantes de XGN 2007 poderán participar un ano máis nos concursos que pon á súa disposición o equipo organizador. Cómpre sinalar que o programa de actividades de lecer móvese no espazo que queda entre o lecer e o formativo, collendo material dos dous mundos e que este ano foron incorporadas algunhas actividades que nunca antes se viran neste tipo de eventos, como por exemplo unha competición de música. Asemade, na nova edición de XGN tamén se inclúe unha completa listaxe de actividades dirixidas a tratar temas relacionados coas redes dun xeito máis fondo e pormenorizado. Falamos dos relatorios e as mesmas redondas. Estes relatorios están abertos a tódalas persoas que se acheguen á xuntanza, e eles poden asistir tanto participantes como calquera persoa que o desexe. A continuación, damos conta polo miúdo do programa de actividades de XGN 2007, por se alguén non ten a man o que subministra a organización.

Venres 30

10.00 Apertura de portas e identificación de participantes.

12.00 Presentación Xuventude Galiza Net 2007

13.00 Relatorio *Alta definición 180 liñas*, a cargo de Carles Agea Mediavilla Product Training-Marketing Services.

14.00 Xantar.

15.30 Relatorio *Movement FON: Revolucionando o WiFi*, a cargo de Alberto Méndez, director de Marketing de FON en España. FON é unha iniciativa a medio camiño entre o voluntariado social e actividade empresarial posta en marcha por Martín Varsavsky. A idea que a sustenta é compartir accesos WiFi a Internet co fin de que haxa nas cidades o maior número de puntos de conexión. En Málaga estase a levar a cabo unha das máis ambiciosas iniciativas da empresa FON, que quere convertela nunha cidade WiFi. Alí, repartiranse de balde dous milleiros de routers. A previsión é a de chegar antes de seis meses ó 80% do total do espazo urbano, distribuindo –amais dos routers de xeito que cubran a meirande cantidade de superficie- equipos informáticos en espazos públicos e antenas que contribúan a mellorar as condicións de acceso e de navegabilidade.

16.00 Comezo dos torneos WGT de xogos.

Relatorio *Blue Generation, benvidos ó futuro*, a cargo de Miguel

Churruca, director de Marketing de Blusens, que presentará en primicia a súa nova plataforma Blue Generation, sendo os participantes de XGN os primeiros que poderán probala. Asemade, tódolos asistentes poderán comprobar de preto o funcionamento destas novas tecnoloxías, e como se integra vía WiFi e Bluetooth cos reprodutores MP4 da compañía galega.

18.15 Relatorio *O Desenvolvemento de xogos con DirectX/Xna* a cargo de Miguel Ángel Ramos Barroso, MVP de Microsoft Ibérica.

19.30 Relatorio *Emprego das TIC. O modelo Coremain*, a cargo de Ana Álvarez Enriquez, xerente de Recursos Humanos da empresa galega Coremain.

20.00 **Fast 2D** (competición de debuxo rápido). O obxectivo deste concurso é crear unha imaxe estática, debuxada nun tempo límite e cunha temática fixados pola organización. Para iso poderanse utilizar programas de debuxo como Photoshop, Paint Shop Pro, Deluxe Paint, Painter, Promotion... usando para iso o rato ou a tableta gráfica.

20.00 Cea.

22.00 Hora límite de entrega: **Fast 2D**.

23.00 Hora límite de entrega: **Música**.

00.00 Acendido oficial.

Sábado 31

1.00 Hora límite de entrega. Fotos de Case-Mod.

8.00 - 11.00 Almorzo.

10.00 Comezo segundas eliminatorias de xogos.

11.00 Relatorio *A robótica: presente e novos horizontes*, por Joaquín López Fernández, profesor da Universidade de Vigo, grupo de robótica e sistemas intelixentes.

12.30 Relatorio *Futuro dos medios de almacenamento: HD DVD e Blue Ray*, por Juan Víctor Rodríguez Arós, Xefe de Servizo de Informática da Vicepresidencia da Igualdade e do Benestar.

14.00 - 17.30 Xantar.

16.00 Relatorio *O software libre: oportunidade económica, social e cultural*, por Marcelo D'Elia Branco, consultor de tecnoloxía para a sociedade da información, Jordi Mas i Hernández, enxeñeiro técnico pola Universidade de Catalunya, Javier Bustamante Doas, doutor en Filosofía e Ciencias da Educación pola Universidade Complutense de Madrid. Moderadora: Elena Veiguela Martínez, directora xeral de Promoción Industrial e da Sociedade da Información.

16.30 **Competición de Case-Mod**. Exposición por parte dos participantes, que tiveron ocasión de presentar a súa carcasa do PC ou consola modificada, xa sexa co fin de mellorar o rendemento do equipo ou de mellorar a súa estética. En todo o relacionado con este concurso e mostra xogarase previsiblemente con termos como "case mod", "case modification" ou simplemente "modding". Son verbas estrañas para os que non están familiarizados coa informática dos mozos, pero son de uso común nas *Lan partys* como XGN. Para os primeiros, dirémosles que é moi posible que sexan *modders* sen sabelo. Como é posible? Moi sinxelo: o simple acto de poñer no noso escritorio unha imaxe distinta á que vén de serie e personalízalo é o primeiro paso do *modding*.

18.30 **Competición lanzamento de disco**.

18.30 Relatorio *A xestión de contidos como elemento competitivo diferenciador na empresa moderna*, por Manuel Rivas, director de Marketing de NEA.

19.00 **Proxección do filme de Filmax Animation: Pérez, o ratiño dos teus soños**.

20.00 **Cuartos de final de xogos**.

20.00 - 23.00 Cea.

22.00 **Semifinais de xogos**. Hora límite de entrega: Animación, Páxina Web e Gráficos 3D. Este ano, o concurso Páxina Web xirará arredor do seguinte tema proposto pola organización: *Irmandiños: A revolta*, un xogo de rol en vivo ambientado no século XV.

23.00 **Torneo de Real Time Battle**. Esta competición consiste na programación dun robot controlado por un programa que loita contra adversarios. A meta é destruír os inimigos, usando o radar para examinar o contorno e o canón para disparar.

Domingo 1

8.00 - 11.00 Almorzo.

10.00 **Finais de xogos**.

12.00 **Proxección competicións**: Case Mod (diseño caixas PC).

13.00 **Hora límite de entrega**: Gráficos 2D e Vídeo XGN.

14.00 Xantar.

18.00 **Entrega dos premios e clausura**.

Datos que cómpre saber

- **Existen dúas maneiras de entrar en XGN**. En realidade, máis que de dúas maneiras estamos a falar de dous escenarios distintos. Por unha banda temos a *intranet*, o espazo reservado para os mozos e mozas de idades comprendidas entre os 16 e os 30 anos que acadaron un oco na *party*. E, pola outra, temos a *extranet*, no vestíbulo do Pazo de Congressos, un lugar de portas abertas a todo o público interesado onde se habilitan accesos libres a Internet e consolas de videoxogos e se organizan todo tipo de concursos e actividades. Esta é a zona dos *stands* dos organizadores e dos patrocinadores.
- **Número de participantes e detalles técnicos da conexión**. As persoas inscritas neste encontro roldan a cifra das 1.500. Milleiro e medio de participantes procedentes de toda España, mais principalmente de Galiza. Os seus computadores estarán conectados por máis de 40.000 metros de cable, a unha velocidade de 1 xigabyte por segundo.
- **Lugar: Pazo de Congressos e Exposicións de Galicia**

Como en anterior edicións elixiuse o Pazo de Congressos e Exposicións de Galicia como escenario de XGN. A decisión tomouse, unha vez máis, porque o recinto está moi ben situado (a medio camiño entre Santiago e o resto do mundo, é dicir, entre Compostela e as autoestradas e o aeroporto) e porque conta cos mellores servizos "que cabe imaxinar nun edificio moderno e competitivo, con salas de reunións, restaurante, sala de prensa, cabinas de tradución simultánea, sala de exposicións, e un longo etcétera", segundo a organización. A superficie é de 15.000 metros cadrados. Respecto ó equipamento que deberá levar cada participante, cómpre indicar que é preciso traer o ordenador e todo o necesario para poder conectalo a un enchufe de rede eléctrica e outro de rede de datos. Para os non inscritos, haberá equipos correndo con software libre e consolas ó alcance da súa man, amais doutro tipo de equipamentos vinculados ó lecer.



XGN RECIBIU O ANO PASADO 38.000 VISITAS Ó LONGO DE TRES XORNADAS

Ollamos agora cara a atrás e recuperamos (porque a ocasión o merece) a crónica publicada neste mesmo medio ó remate da edición 2006

F.S.

Xuventude Galiza Net ten o poder de manterse sempre nova. Cada ano, este xornalista que escribe desprázase ata o Palacio de Congresos e Exposicións de Santiago e ten a crenza de que os asistentes son cada vez máis novos. Ou será que el é cada vez máis vello e está cada vez máis fóra de lugar? E, amais, sente que todo se complica cando pensa no que avanza a tecnoloxía. Hai que ser moi mozo para estar ó tanto de todo, absolutamente de todo, e non perder a cabeza. Novos programas, novos servizos, novas cámaras fotográficas. Todo avanza á velocidade do raio. Incluso a participación. Este ano 2006, Xuventude Galiza Net (organizada pola Dirección Xeral de Xuventude da Vicepresidencia) contou con máis visitantes ca nunca. Ata 38.000 persoas pasaron polo recinto compostelán, segundo cálculos da organización.

Todo un éxito, que sen embargo non fixo máis que contribuír a esa sensación de que os vellos somos, de xeito inevitable, cada vez máis vellos. Pero esas son as regras do xogo: xa contabamos de antemán co rebumbio, coa música, co baile, cos xogos, cos concursos, co compañeirismo e a solidariedade que se atopa novos, con ese ir e vir polos corredores de computador en computador, con ese aire de acampada baixo teito e con computadores, coa sensación de que as cancións arredor da fogueira foron substituídas por presentacións de *modding*, software libre e accesibilidade. Sexa como sexa, e malia o rebumbio inevitable, foi unha reunión exemplar. Así o soubo ver tamén o vicepresidente Anxo Quintana, no segundo día do encontro, logo de comprobar *in situ* a evolución das actividades e a participación. “As novas tecnoloxías respiran solidariedade”, comentou cos medios, xa na saída, “e hoxe en día, cada vez que se fala de xuventude pénsase en mala educación, violencia, ruído; mais eu veño de entrar nunha sala onde había 1.000 persoas reunidas e nin sequera escoite unha palabra máis alta cá outra”, manifestou. Ó seu xuízo, esta xuntanza é a proba vivinte de que tódolos valores negativos que se lle atribúen á mocidade son cen por cen falsos. Neste sentido, Quintana fixo alusión ó apoio amosado polos asistentes ás diversas propostas sociais que a organización quixo incorporar nesta convocatoria. É dicir: onde a Dirección Xeral quixo que se falase de accesibilidade ás redes para persoas discapacitadas, emprego do galego e software libre, os participantes entraron de cheo no debate. Sexa como sexa, malia tódolos aspectos positivos desta *party*, cómpre salientar unha nota negativa máis, amais desa coa que abrimos esta crónica e que fai referencia a ese poder de Xuventude Galiza Net de facer que os vellos se sintan máis vellos do que son.

Falamos da alta (altísima) porcentaxe de participación masculina. Xuventude Galiza Net, que segundo algúns asistentes ben se puído ter chamado Homes Galiza Net. Cal pode ser o motivo de que apenas vaian mozas ás *partys* informáticas? Este xornalista puído comprobar a realidade á que aludiu a organización horas antes da apertura das portas: nove de cada dez rapaces inscritos na xuntanza eran homes (a porcentaxe de mulleres foi do 11%). Neste sentido, Anxo Quintana foi claro ó respecto: hai que traballar arreo co fin de paliar este desequilibrio, sobre todo tendo en conta que as novas tecnoloxías son un factor indispensable de igualdade.

Así e todo, malia esta escasa concorrencia feminina, Xuventude Galiza Net foi un espazo integrador onde case non houbo ninguén (mozos e mozas) que non amosase vontade de compartir, de escoitar e de moverse dunha actividade a outra no recinto. Dicir que foi un ferreiro de coñecementos que se transmitían dun computador a outro _e de boca a orella_ sería se cadra quedarnos curtos, a medio camiño de todo. E cómpre sinalar que algúns dos participantes tiñan algo máis ca un simple computador para recibir información. De feito, a este que escribe chegoulle o ruxerruxe de que había entre os computadores un equipo cun *tera* e medio de memoria. Isto só pode significar unha cousa para a moderadamente comprimida amplitude de miras deste cronista: nese equipo había moita información para dar e moito espazo para recibir, e probablemente non todo o tráfico de datos rexistrado puído ser do agrado da SGAE.

Entendámonos: é posible afirmar que nun encontro como Xuventude Galiza Net todo o mundo vai respectar as regras do xogo que máis ledas deixan ás sociedades que protexen os dereitos de autor?

Alguén pode dar unha resposta afirmativa á anterior pregunta? Porén, non queremos pechar este capítulo de XGN cunha imaxe parcial da cuestión. Tal e como nos contou Rubén Cela, director xeral de Xuventude, “é evidente que se pode producir un emprego pouco axeitado destes medios postos a disposición dos internautas, pero o que cómpre facer neste caso é centrarse nos principais atractivos da *party*, que son os seus aspectos formativos e lúdicos, o enriquecemento persoal, o intercambio de experiencias entre mozos e mozas que comparten afeccións e inquietanzas”.

A actividade foi un dos elementos máis salientables da XGN. Este xornalista, no fondo da súa mente (da súa amplitude de miras en ocasións decrecente), agardaba _un ano máis_ un encontro máis ben estático onde cada participante estivera sentado perante do computador, sen falar apenas, concentrado na pantalla. Mais a realidade desbordounos, nos corredores do

encontro, alí onde se concentraban os mozos e mozas inscritos. Dito doutro xeito: XGN non consiste en coller unha cadeira e sentar, deixando que pase o tempo da maneira máis indolente posible. Non, está claro (quedounos claro, por fin) que unha *party* informática destas características é un ir e vir, unha festa ininterrompida onde non é de estrañar que apareza de cando en vez un mozo semidifrazado, un museo do computador onde as obras expostas tócanse, manipúlanse e empréganse. En eventos coma este, contrárréstase o que hai de individual no acto de conectarse ás redes. É dicir, en XGN ves a face da persoa co que *chateas*. E, amais, veslle tamén o computador.

Neste sentido, outro dos aspectos máis salientables do evento foi o que tivo de mostra de equipos informáticos personalizados. De feito, puidemos rastrexar que hai certo pique entre *modders* nestes ambientes, e que todo *modder* fala do seu computador coma se fose un vello compañeiro de troula, con certo nivel (variable) de afectividade. Exemplos de *modding* vimos moitos, aínda que é verdade que agardabamos ver máis. Innovadores sistemas de refrixeración interno, pantallas de plasma incorporadas ó envoltorio do computador, luz ultravioleta. O abano de incorporacións é amplo, como puidemos ver nos coloquios organizados sobre o tema, nos que participaron asistentes a XGN acompañados das súas “criaturas”. Nunha destas sesións, a que se celebrou o venres 7 de abril polo serán, atopamos computadores con feita demoníaca e infernal (un equipo de cor negra cunha caveira de plástico que serve de base no frontal e cunha luz laranxa que sae dende as entrañas como lumes sobrenaturais) ou equipos con minicadea musical incorporada (o seu dono, que antes tiña os dous elementos separados, decidiu integralos por cuestións de comodidade, agás no que se refire ós altafalantes, que seguen habilitados fóra do conxunto). Logo, na propia intranet, os computadores máis e mellor personalizados ocupaban espazos de honra, onde tódolos interesados puideron tomar notas para garanti-lo éxito en vindeiras edicións deses aparellos que, en eventos coma este, viaxan case sempre en carriños da compra: os equipos informáticos. Xuventude Galiza Net 2006, que durou tres días, serviu tamén para afondar un pouco máis nas habilidades dos inscritos e os organizadores á hora de instalalos equipos daqueles: unha hora despois de que abriera as súas portas, estaban en rede practicamente tódolos mozos inscritos. A eles, ós mozos inscritos e (tamén) ós que non tiveron oportunidade para inscribirse, lles dedicou Anxo Quintana as seguintes verbas, a media tarde da segunda xornada, logo de visitalos e falar con eles: “Xuventude Galiza Net sempre foi unha boa idea”.

A PLAY STATION 3, EN PRIMICIA

A esperada consola de Sony vai ser presentada oficialmente en XGN A Play Station 3, tan agardada polos seareiros dos videoxogos (e tamén polos afeccionados ó cinema na casa: logo explicamos por que), será sen dúbida un dos principais atractivos da nova edición de Xuventude Galiza Net, amais dun inmejorable xeito de entrar en contacto con ela de balde e sen necesidade de ter que pagar os 600 euros cos que vén de saír ó mercado europeo.



REDACCIÓN



Son moitas as cousas que se poden dicir da nova consola de Sony, que será presentada oficialmente na nosa terra en Xuventude Galiza Net, a disposición dos participantes inscritos e dos visitantes en xeral. Unhas desas "cousas" son positivas e outras non tanto (o prezo, por exemplo). Entre a listaxe de novidades que inclúe con respecto a anteriores modelos, cómpre sinalar que acolle nas súas entrañas unha das meirandes apostas da súa creadora, Sony: o formato Blu-ray, un formato de disco óptico deseñado para vídeo de alta calidade e datos que pode chegar a albergar uns 54 Xb.

Con esta incorporación, Sony quere acadar moitos tipos de clientes dunha soa tacada, mesmo persoas que nunca antes se atreveron a xogar cunha consola pero que si que lle tiran rendemento ó DVD.

A PS3 chega a Europa con cinco meses de retraso respecto a Xapón ou Estados Unidos.

Do millón de consolas que a compañía nipona vai pór á venda en toda Europa, máis de 100.000 unidades irán parar as tendas do estado español e a un prezo que acada a nada desprezable cifra de 600 euros. O certo é que esta vídeo consola, ademais dun centro de xogos é un reprodutor de plena definición Blu-ray con conector HDMI 1.3 e disco duro de 60 GB, entre outras cousas. O lanzamento deste trebello en España estase a converter en todo un espectáculo (en ocasións, non precisamente divertido): os establecementos comerciais abriron as súas portas o pasado xoves 22 de marzo até a medianoite para que ninguén ficara sen o seu exemplar

e as sucursais bancarias de Banesto fixeron o propio nas principais cidades españolas, nas que aproveitaron para vender a máquina a prezo reducido a todos aqueles que domiciliaran a súa nómina e subscribiran un contrato de permanencia durante 25 meses. Arredor da PS3 está a xurdir tamén un gran abano de accións de promocións, como por exemplo as da propia Sony, que agasallará un filme en Blu-ray ós primeiros 500.000 mercadores.

Pese a todo, as cousas non pintan sinxelas para a terceira xeración da Play Station, posto que ten entre mans o difícil reto de manter o éxito dunha saga de consolas da que xa se venderon máis de 100 millóns de exemplares, por non facer fincapé no éxito acadado polas alternativas da competencia: a Wii de Nintendo e a Xbox 360.

Dúvidas sobre o éxito da PS3 no mercado europeo

Coa Play Station 3 pasa como con case tódalas novidades de mercado que se fan agardar de máis, sexan tecnolóxicas ou non. É dicir: tanto estirou o fío Sony, a casa fabricante, que para moitos usuarios rematou por crebar, e a vontade de crítica prima sobre todo o demais. A iso hai que engadir un prezo de saída en España de 600 euros que para moitos seareiros (ou non) xa é motivo abondo para descartala, por moito que inclúa tecnoloxía Blu-ray (DVD de alta definición). En España aínda non hai cifras que nos axuden a enxergar se podemos falar de éxito ou non, pero nos foros de Internet non se está atopar tanto entusiasmo como Sony agardaba. E máis se temos en conta que as

consolas da competencia, Wii (249 euros) e Xbox 360 (399 euros) son máis baratas. Deste xeito, o atranco para a PS3 non é o que se entende por un atranco doado de quitar do medio. Porque, que se saiba, non existe manual algún no que se explique polo miúdo como convencer a un usuario de videoxogos que xa ten a Wii nas súas mans para que a meta de novo na caixa e vaia ó establecemento máis próximo a mercar outro aparello o dobre de caro e que se fixo agardar de máis. Tarefa complicada, sen dúbida. Sexa como sexa, Sony ten grandes expectativas. Non en van, os días pasados comezaron a poñerse no mercado as 125.000 consolas preparadas até o de agora pola multinacional, sendo as súas previsións as de vender 700.000 nun ano. Nos países veciños, a cousa tampouco pinta ben. Segundo conta Jeux France (www.jeux-france.com) nos días seguintes ó lanzamento de mercado (que se levou a cabo ó mesmo tempo ca en España), a reacción de seareiros e xornalistas non podería ser máis negativa. Isto vén a conto porque (como se pode ver nas imaxes e nos vídeos da web de Jeux France) as actividades preparadas para presentala non tiveron a repercusión agardada, con apenas dúas ducias de usuarios con reais intencións de gastar cartos nos actos organizados ó carón da torre Eiffel e a ribeira do Sena e levar o trebello. Por se isto non abundase, nas reunións preparadas máis tarde para os Campos Elíseos cos afeccionados, só acudiron cinco clientes, malia tódolos esforzos de Sony por ofrecer un acto de presentación deses nos que semella non falta de nada, nin sequera DJ.

Loita contra doenzas como o alzheimer ou o cancro

A Play Station 3 ten máis do que se pode ver a simple vista. Estase a falar moito dela logo de que se puxera á venda en España a semana pasada, e moi probablemente a casa fabricante (Sony) foi quen de prever que todo o que se ía dicir da consola non ía ser enteiramente positivo. É nesa liña (a liña onde se agrupan as cousas que non semellan ser moi criticables) na que atopamos unha das novas funcións da PS3: a de contribuír á loita contra o alzheimer. Isto vai ser posible grazas a unha icona integrada no menú XrossMediaBar da consola e que establece (sempre que os usuarios o consideren axeitado) unha conexión directa coa Universidade de Stanford e o proxecto *Folding@home*, no que participan equipos tecnolóxicos de todo o mundo, incluídos unha chea de particulares. Deste xeito, os usuarios da Play Station que a teñan conectada á Rede poden participar cos seus aparellos no estudo computacional de certas doenzas como o alzheimer, a esclerose lateral amiotrófica ou algúns tipos de cancro. Ó seu carón, terán preto de 400.000 computadores compartindo entre si todo tipo de tarefas nos intreos que os seus usuarios non lle tiran proveito: é dicir traballando mentres están en descanso (ou sexa, que o programa non funcionaría mentres o usuarios está xogando e non ocupa máis de 20 megas). Porén, cómpre non pensar que a PS3, polo feito de ser unha videoconsola, vai achegar máis ben pouco á este tipo de rede Grid. Máis ben todo o contrario, xa que o seu procesador Cell é un dos máis potentes dos que se pode atopar hoxe no mercado ó alcance dos usuarios de a pe e mesmo dos centros mundiais de investigación, que o usan para levar a cabo operacións de cálculo de gran envergadura.

Dito doutro xeito: dez mil PS3 xuntas, "ombro con ombro", poderían achegar un considerable incremento das capacidades, concretamente multiplícalas por cinco. O programa *Folding@home* é semellante a iniciativas como SETi, que leva anos tirándolle proveito a ordenadores interconectados de todo o mundo en modo de descanso ou pausa co obxectivo de procurar vida extraterrestre. A idea destes proxectos é tan vella como o primeiro intre en que seres humanos de distinto grupo, raza ou rexión decidiron unir os seus esforzos co fin de procurar un obxectivo común, dificilmente acadable de maneira individual.

Ligazóns: folding.stanford.edu e setiathome.berkeley.edu.



Adición do século XXI, vista no caderno de Chebelia en Flickr

R.N.

Comunicámonos hoxe en día con calquera amigo que se atope na outra punta do planeta é tan sinxelo como coller o móbil e marcar o seu número (iso si, arriscándonos a deixar unha boa parte do noso soldo na fazaña, sobre todo se esta acaba por ser a primeira dunha longa listaxe). Pódenos saír máis barato se agardamos a que sexa el/ela o/a que chame (unha medida nada aconsellable) pero, se o que queremos é manter os bos amigos e non

perder o contacto con eles debido á distancia (e sen que nos custe un ril), un dos mellores inventos desenvolvidos até o de agora en materia de comunicación é o correo electrónico ou e-mail. Este servizo en liña permítelles ós usuarios enviar e recibir mensaxes mediante sistemas de comunicación electrónicos (decote por Internet) de xeito case instantáneo e a un prezo moito menor ca mediante correo ordinario (aínda existe?... En Australia queren recuperalo). De seguido, falamos dalgúns dos servizos que mellor nos poden acaer.

Comezamos en orde, polo principio: para que unha persoa poida enviar un correo a outra, ámbalas dúas deben ter un enderezo de correo electrónico. Este vén da man dos provedores de correo, que son os que ofrecen o servizo de envío e recepción. Agora ben, das miles de páxinas que ofrecen este servizo de xeito gratuito en Internet, cal é o mellor?

Nun principio, tódolos servizos de correo electrónico semellan iguais, pero hai moitas diferenzas entre eles: na capacidade de almacenamento, os servizos engadidos a maiores (por exemplo un *antispam*), a posibilidade de recibir outras contas nel, recibir no correo novas dos medios de comunicación escollidos...

Aínda que existen contas de pago, os correos de balde son os máis empregados, malia que

Como escoller o servidor de correo electrónico que mellor nos acae

Poñemos a proba os tres servizos que máis se empregan no mundo e advertimos (de paso) dos riscos de adición que poden levar consigo, estes e outros

inclúan algo de publicidade, ben inserida en cada mensaxe ou ben na interfaz que se usa para ler o correo. Debido a isto, moitas compañías só permiten ver o contido do correo dende a páxina web propia do provedor, co fin de asegurarse de que os usuarios reciben a publicidade que se atopa alí (non vaia ser que fique algún sen coñecer o maravilloso colchón do mes). Porén, outros permiten empregar un programa de correo configurado para que se descargue o e-mail de xeito automático.

Outra das desvantaxes deste tipo de contas de balde (amais da publicidade fulminante que hai que aturar), é que en cada enderezo, a parte que está á dereita da "@" presenta o nome do provedor polo que lle dá un aspecto menos corporativo ou oficial, sobre todo cando é un enderezo empregado por empresas. Neste último caso, o mellor é que cada compañía merque un dominio propio, dándolle así outro aire máis serio e profesional á empresa. No noso caso (individuos de a pe co mínimo interese pola formalidade), as contas de balde abundan para cubrir as nosas necesidades.



Adición ó correo electrónico

Ó igual có tabaco ou o mesmísimo móbil, o correo electrónico tamén pode provocar adición. Segundo un estudo publicado por AOL, os estadounidenses comprobamos unha media de cinco veces ó día o correo electrónico e dedican a esta tarefa máis dunha hora diaria. Ademais, tres de catro usuarios ten máis dun enderezo e a gran maioría non pode vivir sen el. Diagnose: adición ó e-mail. Os americanos, sempre os americanos... e nós? Cantas horas da nosa vida dedicamos nós a revisar esa caixa de correo virtual á que nos chegan centos de mensaxes de persoas que nin sequera coñecemos? Somos adictos ó correo electrónico? A primeira resposta que todos damos sen pensalo é un "non" rotundo, mais, facendo un autoexame máis rigoroso seguro que atopamos moitas pautas calcadas ás que se seguen en Estados Unidos, onde a dependencia ó correo electrónico está chegando a niveis enfermizos.

De feito, unha investigadora daquel país vén de idear un plan de 12 pasos para aprendérmonos a controlar esta ferramenta electrónica e non deixar que sexa ela a que nos controle a nós (igualiño que se fóramos adictos á cola).

O mandamento fundamental da técnica de Marsha Egan é (coma en tódalas adicións) "*admitir que o correo electrónico nos está controlado e que temos un problema*". A partir desta premisa desenvólense outras como:

- "*Establecer horarios regulares para revisar o correo electrónico*", (no deixar que pase máis dunha hora se non queremos ser coma eles)
- "*Responder directamente ós correos que se poidan solucionar en dous ou tres minutos e crear un arquivo para almacenar nel aqueles correos que precisen dunha resposta máis laboriosa*" (isto pódenos levar algo máis de tempo ca coller o teléfono e responder cunha chamada).
- "*Non deixar que o correo nos domine*" (poñerlle cinta adhesiva na boa e se é preciso atalo de man e pes e rodealo cun pastor eléctrico que nos dea unha boa correntada ó achegármolos).
- "*Afastarnos da necesidade de comprobar o correo electrónico cada dez minutos*" (mellor cada once).
- "*Comprometerse a manter a bandexa de entrada baleira*" (isto supón vixialo cada pouco?)

Ben, en fin, deixémolo, como vemos, son sinxelos pasos que calquera con sentido común saberá aplicar sen ter que asistir a grupos de terapia, algo que xa lle pasou pola mente é investigadora americana e que non tardará moito en levarse a cabo.

Os tres servidores de correo máis empregados

Correo Yahoo! é o webmail máis empregado en todo o mundo, cuns 250 millóns de usuarios. Actualmente ofrece 1 GB. Hai relativamente pouco tempo, redeseñouse a súa interfaz e agora pode verse cunha imaxe semellante á do Outlook, un servizo que tamén incorporou Hotmail. Ó igual que Google, permite configurar o seu servizo de mensaxeiría instantánea dentro da xanela de correo, polo que non é preciso descargar un programa adicional para chatear cos contactos. Os usuarios máis experimentados valoran moi positivamente o feito de que integre lector de RSS dende hai tempo.

Windows Live Hotmail atópase cambiando de denominación, de MSN Hotmail a Windows Live Hotmail, e está a incluír máis servizos, como a ampliación a 2GB. Cuns 228 millóns de clientes, os seus detractores acúsano de ser lento, aínda que está ben espallado grazas ó servizo de mensaxeiría instantánea de Microsoft. Ó igual que Google e Yahoo!, tamén ofrece ferramentas para evitar o *spam* e os virus. É o que probablemente ofrezca máis opcións para personalizar os correos.

Gmail: até hai poucos días era preciso que outro usuario deste servizo de correo nos convidase para poder ter unha conta nel. Tal vez por iso é o que menor número de usuarios ten dos tres servidores. Porén, agora xa é un correo electrónico aberto e calquera pode rexistrarse. É o que ofrece meirande capacidade (2,8 GB) e é o máis sinxelo de empregar, aínda que tamén é o que menos opcións de configuración de estilo deixa nas mans do usuario. Unha das súas características máis valoradas é que permite configurar outras contas a través del, ademais do uso de etiquetas.

En sete anos, o mundo enviará 3,7 billóns de SMS

Segundo un estudo, as mensaxes de texto nos móbiles seguirán sendo un servizo estrela de envío de datos e, ademais, teremos que pagar menos por elas

REDACCIÓN

As mensaxes curtas de texto nos móbiles foron por así dicilo un éxito acadado por desidia ou, se cadra, por exceso de preocupación noutros asuntos. É dicir, que ás operadoras saíulles ben a xogada dos SMS mentres procuraban que lles saísen ben outras (case ninguén tivo en conta nun principio o poder da mensaxe de texto, capaz mesmo de cambiar o rumbo da historia). A este que escribe, cando pensa nos SMS se lle veñen ós miolos as *bolachas* de *Small Time Crooks* (en español, co título horrible de *Granujas de medio pelo*), que foron a fonte inesperada de riqueza dun grupo de afeccionados ás alfaias, ó ouro en lingotes e á minería. Salvando as diferenzas, as cifras que manexarán en 2012 as operadoras a nivel mundial no asunto das mensaxes de texto é digna de terse en conta: 3,7 billóns, segundo da consultora Portio Research no seu informe *Mobile Messaging Futures 2007-2012*. Isto confirmaría (sempre e cando este estudo fose fiable) o que xa supúñamos: as mensaxes de texto nos móbiles seguirán sendo un servizo de datos de cumprido éxito entre os usuarios. Os ingresos que obterán as operadoras tampouco son palla mollada: arredor de 51.000 millóns



Mensaxes de texto na rúa, no espazo de Xremon, Flickr

de euros por tódolos SMS enviados ó longo dese ano. En CanalPDA atrevéronse incluso a turrar da materia gris co fin de comprobar se esta cifra suporía un incremento ou unha baixada do prezo da mensaxe. En realidade, suporía unha baixada: ficaría nos 1,3 céntimos, o que non está nada mal pero que, asemade, deixaríanos lonxe daqueles tempos (fermosos tempos) nos que era posible enviar palabriñas dende a Rede ós terminais dos amigos e familiares e sen custo algún. Co fin de non afondar nestas cifras e albiscar unha imaxe concreta da situación, cómpre sinalar que 3,7 billóns de mensaxes nun ano representan 10.137 millóns de mensaxes nunha única xornada, ou 422 millóns por hora ou mesmo 7 millóns por minuto (e, indo alén, 117.000 por segundo). Ou sexa: seremos moitos tendo moitas cousas que dicir e coas falanxes ben adestradas co fin de enviar as mensaxes o máis rápido posible. Ou será que en 2012 finalmente os nosos vellos (moitos vellos e moitas mensaxes para enviar en

potencia) deixarán atrás os tempos nos que, teimudos, aseguraron perpetuarse nun emprego do móbil baseado só no envío e recibo de chamadas? Segundo o mesmo estudo de Portio Research (que non sabemos moi ben que interese terá en empregar tantos esforzos á hora de publicar estes prognósticos, se cadra a clave estea no dato sobre o abaratamento, que dá boa imaxe ás operadoras), a principios da vindeira década a mensaxeiría instantánea móbil superará ós SMS como servizo de envío de datos preferido polos consumidores, sobre todo debido ó espallamento de teléfonos que ofrecen algo máis có envío e o recibo de chamadas. É dicir: serán terminais de servizos avanzados que mesmo permitirán conexións sen fíos a Internet, o que fará que as operadoras poñan en circulación ofertas combinadas encamiñadas a frear a máis que posible integración dos SMS por parte dos “messengers” no móbil. Ligazón do estudo: www.portioresearch.com/

Yoigo agasallará mensaxes cando supere os cen mil clientes

Yoigo semella que segue na liña de marcar a diferenza co resto das operadoras que traballan en España. Primeiro foi *a negativa* a subir os prezos dos establecementos de chamada, mentres os seus competidores parecían pórse de acordo para subilos ó mesmo tempo, e agora vén de anunciar que *agasallará mensaxes curtas de texto* en canto pase a liña dos cen mil clientes. A medida, que non é a solución a tódolos problemas que teñen os usuarios de telefonía móbil pero que dificilmente vai ser rexeitada, podería ser posta en marcha en breve, tendo en conta que a empresa xa anda polos 93.000 clientes e polas máis de 120.000 solicitudes de alta. Ou sexa: que cuns cantos “descontentos” máis procedentes da competencia, Yoigo terá que abrir a man, e vaino facer xusto a mañá seguinte ó día en que supere a liña dos cen mil. Será, en certa maneira, un xeito de celebrar o éxito que lle reportou non ter participado na subida das tarifas. Asemade, o cliente número 100.000 recibirá 100.000 segundos de balde en chamadas nacionais e poderá ir de viaxe con tódolos custos pagados á gala final do Festival de Eurovisión que se vai celebrar este ano en Helsinski. Este último agasallo pode que non satisfaga moito a certos clientes (nós persoalmente case preferimos as chamadas de balde e non asistir ó devandito certame de música), pero na nota de prensa de Yoigo non se especifica que haxa que acudir ó festival obrigatoriamente. Sempre podemos dicir que estamos doentes na habitación do hotel e logo percorrer a cidade de arriba a abaixo.

14.000 millóns de mensaxes chinesas

Nun país de proporcións tan xigantescas como China, tanto no que se refire á súa propia superficie no mapa como en cuestións de poboación, todo resulta case excesivo. O eido da tecnoloxía non é unha excepción a esta regra de facer as cousas ó grande. Un moi bo exemplo disto é o que aconteceu coas mensaxes breves de texto de felicitación do Aninovo Luar (festexo que non se limita a unha soa noite senón a unha semana enteira de *farra* a partir do domingo 18 de febreiro, co que se redondea á alza calquera cifra obtida sobre o emprego de tecnoloxía). Así, as dúas grandes operadoras de telefonía móbil (China Mobile e China Unicom) que traballan no país estimaron en 14.000 millóns os SMS lanzados de aquí para alá ó longo das devanditas xornadas. Cómpre dicir que só no caso de Pequín, rexistrouse o envío de 400 millóns de mensaxes de texto a unha velocidade de 5.800 por segundo. Polo que respecta a 2006, foi un ano no que quedou claro que China xoga con moitos números nisto das mensaxes a terminais: contabilizáronse case 430.000 millóns de SMS ó longo de todo o ano, cunha taxa diaria de 1.200 millóns e xerando uns beneficios de máis de 100 millóns de iuáns (preto de 10 millóns de euros).

Callwave, servizo de SMSs de balde

Fóronse para non volver os tempos nos que era posible enviar mensaxes de texto a móbiles de balde e dende Internet? Probablemente non, e a iniciativa que salientou hai xa unhas semanas Aranha en Chuza! non sexa máis ca unha arroutada breve de Callwave, que non lle ten medo ó cada vez máis potente sector das telecomunicacións. Sexa breve ou non, hai un feito que está fóra de calquera dúbida: *a proposta* vai ser moi ben recibida pola comunidade internauta e polos usuarios de telefonía móbil en xeral (e máis aínda tendo en conta o certo morbo que nos dá a moitos escamotearlles beneficios ás operadoras).

O servizo de Callwave é un *widget* que permite enviar mensaxes de texto gratis e que está operativo para Yahoo! Widget Engine, MacOS X e tamén para a páxina de inicio de Google. Entre outras vantaxes que engadir ó feito de que sexa de balde, cómpre sinalar que permite introducir o número do remitente. A ferramenta, como era de supoñer, sostense sobre o emprego de publicidade, que aparece nunha frase ó final de cada mensaxe e que semella estragar calquera SMS con pretensións que redactemos. Mais é pouca molestia (ou non?) por poder facer de balde algo polo que até o de agora viñamos pagando. Nota: cómpre non esquecer a inclusión do prefixo de España, o +34. Podemos acceder a el aquí: www.callwave.com/sms/sms.asp.



Aperta de balde no Brasil, vista no caderno e Joao Paulo Dullius en Flickr.tif

Globalización, localización e novos medios

O noso colaborador Andrés Maneiro fálanos neste altamente interesante artigo da mundialización dos asuntos que nos afectan e de como lle podemos tirar proveito a unha situación perante a que non podemos pechar os ollos, a dun planeta que é máis global ca nunca: participando, integrándonos para que o benestar social redunde en todos e cada un de nós.

ANDRÉS MANEIRO
obazardenes.blogaliza.org

A globalización e os novos medios

Como *seres dixitais* estamos presos polos dous efectos que son metáfora deste século: o efecto Google e o efecto Easyjet. Ambos redundan no achicamento dos espazos, potenciando a emerxencia da aldea global. E cando se encollen os espazos amplíanse as posibilidades de cooperación e competencia.

O efecto Google recórdanos que as tecnoloxías das comunicacións posibilitan ter ó noso alcance toda a información do mundo. O efecto easyjet que apenas existen as barreiras xeográficas a as tecnoloxías de transporte permítennos estar alí onde desexemos en breve espazo de tempo, tanto ás persoas como ás mercancías. Saltándonos as barreiras xeográficas e potenciando a interdependencia de países, empresas e persoas: a metáfora de McLuhan revisitada.

Esta tendencia chamada **globalización**, como xa dixemos, simplemente é a mundialización dos asuntos que nos afectan: a gripe aviaria iníciase en Asia e podería afectar a Europa, o escándalo mundial dos voos secretos da CIA

descúbrenos un periódico local de Mallorca, o empobrecemento dos países africanos redonda nun maior fluxo migratorio cara a Europa, etc. Non podemos cerra-los ollos á **emerxencia da aldea global como metáfora do globo**. Emerxencia dobre: porque aparece onde non existía e porque urxe dotarnos de novos mecanismos de participación e gobernabilidade. Este é o reto político, económico e social do Século XXI, integramos de xeito que o benestar redunde en beneficio de todos.

Neste punto parece claro que o **primeiro eixo da globalización cos novos medios é o eixo expansivo que nos integra nos fluxos globais**. De conversa, participación e acción.

Nestes últimos 5 anos apareceron novos fenómenos cidadáns posibilitados polos 2 efectos antes descritos e que teñen incidencia internacional: a cadea de "Alianza polo planeta" que promoveu o apagón de 5 minutos en contra do cambio climático, o movemento europeo en contra das patentes de software, a rede de apertas gratis, a caída dun 36% en bolsa da compañía DELL pola retirada masiva de baterías denunciada por un videoblogger, blogs narrando a guerra de Iraq, as smart mobs, etc.

"Nestes últimos 5 anos apareceron novos fenómenos cidadáns posibilitados polos 2 efectos antes descritos e que teñen incidencia internacional: a cadea de "Alianza polo planeta" que promoveu o apagón de 5 minutos en contra do cambio climático, o movemento europeo en contra das patentes de software, a rede de apertas gratis, a caída dun 36% en bolsa da compañía DELL pola retirada masiva de baterías denunciada por un videoblogger, blogs narrando a guerra de Iraq, as smart mobs, etc".

Conclusións

Espero ter amosado de forma amena e clara os **dous eixes que potencian a chegada dos novos medios: o global e o local**. De xeito simultáneo. Esta tendencia xa albiscada nestes 5 anos verase aumentada nos 5 seguintes, sen dúbida. Cales serán as ferramentas e tecnoloxías que o posibiliten ou se impongan non é demasiado importante dende o punto de vista deste artigo. Si ben este aspecto é fundamental no tocante á liberdade e dereitos civís, pois a tecnoloxía non é boa nin mala, pero tampouco neutra. A infraestrutura do medio é política. Iso nos veñen demostrando os novos medios, que a través da súa estrutura distribuída, individual, dilúen o poder dos vellos medios (televisión, radio e periódicos).

Xa por último, e sen medo a aventurarnos demasiado, pódese dicir que en breve veremos a explosión de iniciativas hiper-locais como eixo apenas explorado e no que os novos medios poden ser un axente clave na participación e cohesión social. No benestar ó fin e ó cabo. Así, na política parece claro que chegamos ó tipping point, coas municipais tan cerca e os políticos locais preparándose para dar o salto á rede[1]. Ou iniciativas cidadáns de denuncia tipo Ti mandas [2]. Mais tamén outras como as Locapedias[3] poden ser un xeito de dar a coñecer o municipio ou mancomunidade fomentando o turismo (eixo global) promovendo de forma simultánea a alfabetización dixital e o coñecemento do entorno (eixo local) a través da participación dos cidadáns.

Así, como dicía, os seguintes 5 anos serán igualmente intensos. Desaparecerán e aparecerán iniciativas, ferramentas e tecnoloxías. E sempre se seguirán eses dous eixes de potenciación. Esperemos que ó igual que os anteriores cinco, Código Cero nos acompañe neste proceso dando contexto ó que nos rodea outros 5 "anos-web". Anos-web que difiren moito de anos-gregorianos, pois as cousas no espazo-rede ocorren doutro xeito, con outro ritmo: acelerado, instantáneo. Un ritmo e capacidade de adaptación que, xa hoxe, da mostra da solidez do proxecto de Código Cero.

[1] <http://vieiros.com/nova/56955/cen-candidatos-do-bng-teran-cadanseu-blog-de-cara-os-comicios-locais>

[2] <http://mandati.wordpress.com/>

[3] <http://www.freesoftwareworldconference.com/virtual/comunicaciones/locapedias.pdf>

A localización e os novos medios

Por outra banda, non se pode obviar o potencial local dos efectos sinalados ó principio. As TIC tamén permiten comunicarnos co noso veciños. E, aínda que pareza irónico, **facilitan e multiplican a nosa relación co entorno**, xa que permiten dar a coñecer as nosas inxerencias a través da participación en comunidades virtuais e a nosa presenza no blogomillo. Este é o **eixo local dos novos medios**.

En Galicia, nestes 5 anos sabemos ben deste efecto local porque entramos na sociedade da información non por un proceso consciente e progresivo, senón como reacción a unha crise. Hai catro anos o **Prestige** paseábase polas costas galegas. Ante a catástrofe os novos medios foron un axente de cambio: mediante eles organizáronse voluntarios, creouse a plataforma Nunca Máis, puidemos rodealo apagón informativo do goberno e obter información foránea (portuguesa e francesa principalmente), etc. Máis tarde, a través do movemento **Hai que botalos!** por unha rexeneración política, os novos medios foron un axente clave: discutíronse e difundíronse propostas de acción na rede Arredemo, posibilitouse o acceso ós medios para a denuncia, envío masivo de SMS animando á participación electoral, etc. Xa como última experiencia traumática, nos lumes que asolagaron Galicia o pasado verán, tamén a rede foi axente principal a través de **Arde Galiza**.

Ben é certo que tamén se dan iniciativas que aproveitan os novos medios para cohesionar, que son proactivas: **Chuza!** é un claro exemplo, máis tamén propostas dispares como **A regueifa**, **Escoitar** ou **Galicia Encantada** que pretenden reconstruír cos novos medios a identidade sonora e narrativa galega. Ser espazo de participación. Incluso os propios blogs como conversa: véxanse senón a homenaxe recente a Carlos Casares a través de breves reseñas nos blogs máis destacados do blogomillo ou a serie de comentarios nos blogs a raíz do Plan Astano.

Os gadgets que máis influíron nas nosas vidas

RAQUEL NOYA

Vale, non estamos a finais de ano para perder o noso prezado tempo elaborando listaxes inútiles de recompilación dos “máis”: “os máis guapos”, “os máis feos”, “os mellor vestidos”, “as mortes máis parvas” (que tamén as hai e mesmo lles dan premios, que ten tela) pero quixemos facer unha excepción e recompilar os dez trebellos que, en opinión da revista *Wired*, son os máis importantes das nosas vidas: aqueles cos que non sería posible que a tecnoloxía evolucionase cara ó que agora coñecemos. Estamos a falar, nin máis nin menos, que dos avós dos dispositivos que hoxe en día son imprescindibles para non sermos bechos raros en perigo de extinción da sociedade moderna. Sempre hai un comezo para todo: televisións, ordenadores, teléfonos, vídeo consolas.

Non nos amañaron a vida pero si que conseguiron facérnola un pouco máis agradable e menos costa arriba. Sen estes dispositivos a vida actual sería moi diferente (pode que mellor, nunca o saberemos) pero iso si: moito máis aburrida.

Televisión, unha caixa non tan parva

Segundo a revista *Wired*, un dos dispositivos máis importantes das nosas vidas e que cambiou o mundo de xeito decisivo foi a televisión. Quen lle ía dicir ós nosos avós que poderían ver o mundo a través dunha caixa? A primeira televisión que se fabricou masivamente foi o RCA 630TS TV, cunha pantalla de 10 polgadas en branco e negro, que se convertería nun éxito inmediato logo da súa introdución ó mercado en 1946. Tiña uns voluminosos altosfalantes nos flancos e malia o seu elevado prezo (uns 400 dólares da época) conseguiu atraer a familias enteiras perante o sofá da sala ó longo duns cantos anos.

O teléfono de rodiña, aínda en activo

O segundo trebello escollido pola revista *Wired* foi o pai de tódolos



teléfonos fixos de hoxe en día: o Western Electric 500, un teléfono introducido no mercado en 1949 deseñado orixinariamente por Henry Dreyfuss. Popularmente foi coñecido como “the black phone” (o teléfono negro), debido a que se fabricou nesta cor durante moitos anos e mesmo se popularizou de tal maneira que no anos 50 converteuse no estándar no mercado para a construción de novos modelos. Loxicamente, non aparecía nel o número de quen facía a chamada (coma nos teléfonos actuais), pero iso non impediu que o senlleiro teléfono de roda pasase a ser o máis empregado de tódolos tempos, e que até se siga a vender hoxe en mercados secundarios. Debido á súa impresionante durabilidade e resistencia, aínda se pode ver (e empregar, que ten tela!) nalgunha casa.

Cámaras Brownie, primeiras vacacións fotografadas

As cámaras Brownie, o terceiro dos dispositivos que cambiaron as nosas vidas, son unha serie de cámaras fotográficas lanzadas por Kodak a partires do 1900. Dende o seu modelo básico que custaba un dólar até as cámaras máis populares como a Brownie 127, Kodak fixo que as vacacións e as festas familiares se convertesen en intres inesquecibles e perdurables no recordo (e no papel fotográfico). A Brownie 127 foi vendida entre 1952 e 1967 e só no seu primeiro ano de vida fabricáronse máis de 150.000 unidades. Este modelo usaba o formato de filme 127 (nada de píxeles nin



resolucións atravesadas), moi cómodo e accesible, que permitía levar a cámara a calquera parte, popularizando a fotografía como *hobby* (por desgraza para os amigos dos que naceron co dedo pegado a un destes “chintófonos”, e que inmortalizan cada segundo das súas aburridas vidas). Nesta era temperá da fotografía chegaronse a vender máis dun millón de unidades. Foron bos anos de popularidade e *glamour* para esta cámara que lle dou un novo sentido ós actos familiares e sociais.

Cámara de vídeo para primeiras comunións

Pero falar de actos sociais en familia non tería senso sen falar da cámara de vídeo. Doutro xeito, como poderíamos facer inmortal esas caídas do trampolín da piscina dalgún veciño? A festa da primeira comunión na que o noso curmán predeu lume ó mantel do restaurante? Ou a voda na que o cuñado aquel ficou en branco e non soubo dicir “si” á prometida? Sería unha verdadeira “perda” para a humanidade non gardar eses intres, pero non sempre foi tan sinxelo como hoxe en día. Como foron os inicios deste *gadget*? Cal foi a primeira cámara de vídeo doméstica? Pois nada máis e nada menos que a cámara que se empregou para filmar en 8 mm o documental sobre a morte de Kennedy chamado *Zapruder film* (1963). Malia non ser a primeira cámara de formato 8 mm, foi a primeira coa que se filmou unha secuencia de certa sona.



As cámaras de 8 mm permitiron que xente non profesional comezase a filmar películas propias, xa que até 1932 a industria dominaba este mundo coas súas custosas e enormes cámaras de 35 mm.

Falamos dunha especie de Youtube da época, salvando por suposto as distancias que hai. Por algunha estraña razón, o mundo foi sometido a unha serie de transformacións dende hai un século, debido ó enorme poder que postúe a industria do lecer. Esta cámara foi en parte unha das responsables deses grandes cambios de paradigma.

Microondas: a cociña xa nunca foi a mesma

E qué dicir do xeito de cociñar? De todos é sabido que os guisos das nosas avoas, o caldo galego das romarías ou a tripa de porco rechea de masa non volverá a ser o que era. Hoxe en día lévase máis a comida precociñada (ben chamada en ocasións, aínda que non sempre, “comida lixo”), requentada no microondas ou directamente entregada a domicilio. O microondas foi descuberto en 1945 por Percy Spencer, cando andaba a experimentar con *magnetóns* para un set de radares. Así, traballaba no seu laboratorio cando, debido á influencia das ondas, viu como se desfacía unha barra de caramelo do seu peto. Isto fixo que comezase a experimentar nesta liña e descubriu o que estaba pasando: as ondas do radar eran quen de quentar a comida. A partires de aquí, o mesmo ano firmou unha patente para construír un equipo de microondas para cociñar alimentos.

En 1947 naceu o *Radarange*, de até 1,8 metros de altura e 340 Kg de peso. O modelo comercial introduciríase en 1954, a un prezo que se achegaba ós 2.000 dólares. Logo, en 1965 logrouse producir o primeiro modelo caseiro popular, chamado *Amana*, a un prezo de apenas 495 dólares. Este foi o modelo que cambiaría (por sorte ou por desgraza) por completo a forma de cociñar e de comer nos nosos fogares lonxe das avoas.

O vídeo do que xa nos estamos a despedir

En 1976 saíu ó mercado o primeiro gravador VHS (o sexto aparello que nos cambiou o xeito de vida), o que agora viría sendo un gravador DVD con disco duro. Este trebello foi a primeiro destas características introducido no mercado pola casa JVC. Por primeira vez na historia, o usuario común era quen de facer o inimaxinable até ese intre: gravar programas de televisión para velos cando e onde quixera. O xeito de desfrutar da TV cambiaría de maneira notoria. Os espectadores xa non terían que escoller entre ir ó cine ou ver o programa de televisión favorito que se emitía á mesma hora: grazas á vídeo gravadora, o programa podía ser tranquilamente outro día e mesmo repetilo unha e outra vez (algo que hoxe xa non acontece debido a que tampouco hai nada que pague a

pena ser visto televisión, co que a decisión é máis sinxela).

Anos máis tarde o VHS converteríase no estándar mundial para gravadoras caseiras de videocinta. Dalgún xeito, a gravadora poderíase considerar como o temperán nacemento do lecer dirixido ó consumidor, onde é el quen decide e como, cando e onde tira partida do mesmo.

As vídeo consolas, inevitables

Nesta listaxe de *gadgets* exitosos, non podían faltar (como non) as vídeo consolas. A consola Atari 2600 marcou un antes e un despois na historia do lecer no fogar. Foi lanzada ó mercado en outubro de 1977 e converteuse na primeira consola de videoxogos de éxito que empregaba cartuchos intercambiáveis. Grazas á súa acadada, Atari foi nos anos oitenta sinónimo de videoxogos. Vendíase acompañada de dous *joysticks*, un par de controladores tipo *paddle* e un cartucho de xogo. Por suposto, nada que se poda comparar ós dispositivos modernos. Pero con moito máis mérito e menos aditivos.

O walkman: gadget dos gadgets



Chega 1979, e con este ano chega o Sony Walkman TPS-L2, un dispositivo que lles permitiría ós usuarios practicar o deporte de moda da época (correr polas alamedas) mentres escoitaban o mellor de Camilo Sexto. Agora é normal levar un MP3 minúsculo pero houbo un tempo no que cargar cun *walkman* e mercar cintas de casete era o máis normal do mundo. Este reprodutor de audio estéreo portátil lanzado pola compañía xaponesa Sony en 1979 xurdiu cando, nunha mañá de moita calor, a un dos fundadores da empresa apeteceulle de súpeto escoitar música mentres corría, polo que de contado procurou o xeito de facer realidade ese antollo. Para

iso, sacou o circuíto de gravación dun magnetófono e colocoulle un amplificador estéreo cuns cascos.

Sony vendeu millóns de unidades deste dispositivo, aínda que cando apareceu moi poucos podían permitirse este luxo debido ó seu elevado prezo. O *walkman* permitía obter calidade de son, semellante á dun equipo caseiro, sen ser tan voluminoso. Todo un símbolo dos anos 80 que aínda seguen a empregar uns cantos melancólicos.

O PC: non podía faltar

Un aparello moi útil para escoitar música hoxe en día tamén é o PC. Grazas a el podemos descargar milleiros de cancións de Internet e envorcalas nos reprodutores. Un *gadget* imprescindible nesta listaxe que, sen lugar a dúbidas, cambiou o noso xeito de vida radicalmente en poucos anos. O primeiro IBM PC foi liberado o 12 de agosto de 1981. Aínda que non era barato (cun prezo base de 1.565 dólares da época), era económico para as empresas. Porén, non foron os departamentos de cómputo das compañías os responsables de mercalo, senón unha serie de administradores de rango medio os que viron o potencial do PC cando soportou a primeira folia de cálculo VisiCalc. Confiando no prestixio do nome IBM, comezaron a mercar máquinas cos seus propios presupostos para facer os cómputos que aprenderan nas escolas de negocios, facendo deste dispositivo un electrodoméstico máis en milleiros de fogares en todo o mundo.

Ese móbil sen o que non imos a ningures

Por último, e non menos importante, un trebello do que xa case ninguén pode prescindir hoxe: o teléfono móbil. O *Star Tac* de Motorola supuxo a fin dos "móviles maleta", eses pesadísimos aparellos difíciles de carrexar e con pouca autonomía, e o comezo dunha etapa de verdadeira telefonía móbil. É un modelo mítico de 1996, de cando aínda nin había *politóns*, *sonitóns* e demais familia e, dende logo, ninguén imaxinaba poder facer fotos co seu teléfono para envialas logo nunha mensaxe multimedia. Propio da época na que a xente levaba o móbil para recibir chamadas e, malia todo, facíaas dende unha cabina, da época na que o móbil era un teléfono e non un "todo en un" con infinitas funcións inútiles, da época na que o móbil servía para comunicarse e non para presumir.



Escolma de trebellos actuais (saídos do forno)

Almofada con tecnoloxía Bluetooth que che libera do uso dos mans

No salón CeBIT deste ano e, como en calquera outro salón, as cousas que finalmente atraen máis a vista dunha boa parte dos visitantes foron as que mesturaron a tecnoloxía máis punteira con obxectos que xa empregaban os nosos bisavós. Un exemplo deste tipo de combinacións foi a bañeira con *home cinema* (que existe) ou o mandil galego sen mangas cruzado con conexión satélite (que non existe, polo menos que se saiba). Nesta liña vai a almofada da que falamos aquí, un trebello que visto dende arriba non ten nada de especial pero que se esculcamos de preto e dende as beiras ofrece probablemente o mellor de si mesmo, ou polo menos o máis innovador. É dicir: é aí onde están as cousas que che permiten empregalo coma se fose un mans ceibes para o móbil.



Inclúe un micrófono e uns altosfalantes para establecer conexión co terminal a través de tecnoloxía Bluetooth. Ou sexa, que o aparello serviría para liberar ós móbil-adictos do feito de ter que interpoñer o teléfono entre a orella e a almofada, liberándonos un pouco do risco de coller cabaleiros no pescozo ou atrofas musculares de por vida nos brazos. Conclusión: ideal para quen vive e durme só, pero pouco recomendable para quen o fai acompañado. Se cadra a tecnoloxía da comunicación segue a dar pasos cara a onde non debería dalos: a incomunicación. Vímola en www.urbantool.com

Ducha con achega de Vitamina C

Por se tomar un zume de laranxa natural tódalas mañás e dous ou tres kiwis ó longo do día non abundase como achega de vitamina C para o corpo, sae ó mercado a Sonaki Vitamin C Showerhead, unha alcachofa de ducha que grazas a uns filtros de cerámica que incorpora, fornece ó noso organismo de máis vitamina aínda. E non só iso: ademais, pode quitar até o 99 por cento do cloro da auga (unha utilidade moito máis interesante se cabe cá anterior) co que nos permite gozar dunha ducha de auga pura envexable.



Os beneficios fanse notar de seguido, din os seus creadores: as peles sensibles xa non se secan tanto, os cabelos tinguidos pasan máis tempo sen perder a cor (por desgraza para os coellos de indias das perruquerías) e as alerxias ó cloro desaparecen (na mesma medida na que desaparece o cloro da auga, evidentemente).

O paquete inclúe, amais da ducha, cinco filtros de cerámica (abondan para purificar 3.000 litros de auga) e o prezo oscila entre os 60 e os 114 euros. Ou se non, como último recurso (para os que temos máis cousas en que gastar os cartos) tamén existe a opción de non ducharnos tan a miúdo, para que a pel conserve o seu PH intacto, aínda que corremos o risco de atufar ó resto da humanidade (que non ten culpa).

A outra opción que apuntaban os de Gizmodo, o de pedirlle a parella que nos exprima unha laranxa pola cabeza mentres nos duchamos, descartámola polo pegañento que pode chegar a ser e porque, malia os esforzos, parécenos a nós que comer laranxas segue sendo moito máis bo para o organismo que botalas polo sumidoiro.

SensorFreshQ, un nariz moi xeitoso que arrecende os alimentos

Supoñamos que estamos acatarrados logo de pasar a noite á friaxe e que polas nosas uldeiras non entra absolutamente ningún tipo de arrecendo (nin bo nin malo, é o que ten).

Supoñamos agora que temos que cocinar unha pescada que leva no frigorífico un par de semanas (neste caso non faría falla cheirar o alimento, porque é de supoñer que estará en mal estado). Poñámonos tamén na hipótese de que non temos nin idea do tempo que levaba alí e que queremos preparala como boamente sabemos sen matar a ningún dos comensais convidados ó xantar.



Pois ben, unha solución á nosa medida sería o SensorFreshQ, un nariz electrónico que detecta as bacterias nas materias crúas dos alimentos. O devandito aparello toma 2000 lecturas por minuto para determinar se o peixe, o caxoto do polo ou o que queiramos aproveitar pódese comer ou non. Ten tres estados básicos que alumean con cadansúa cor: o verde significa moi ben, o laranxa non tan ben pero aproveitábelo e o vermello significa moi mal, é dicir, alimento de gato de aldea.

Máis información en www.amazon.com.



Obxectivo: reunir a 500 internautas

A Arousa Party 2007
celebrarase no recinto
Fexdega de Vilagarcía
entre o 4 e o 6 de maio

REDACCIÓN

 www.arousa-party.com
www.fexdega.es

O eixo das *partys* informáticas semella estar a desprazarse cara a Galiza, malia que as cifras sobre o nivel de aceptación na nosa terra do que teña que ver coa Sociedade da Información semellan máis ben pobres, segundo os datos publicados estes días polo INE estamos máis ou menos coma sempre: metidos con medio corpo nunha fenda dixital xunto con estremeños e manchegos.

Porén, a mocidade galega está nun extremo ben diferente ó do resto da poboación, e reclama máis tecnoloxía, máis acceso ás redes e, sobre todo, máis encontros para verse as caras uns ós outros e compartir coñecemento. Así o entende a Asociación de Internautas das Rías Baixas Galegas (AIRBAG), que vén de presentar unha nova edición de Arousa Party, unha xuntanza para internautas e tamén para non internautas e que vai encamiñada a achegar algo máis ca un teito para protexer ós mozos e mozas do mal tempo. É dicir: terán redes (1 xiga mínimo de velocidade), xogos, relatorios, mesas redondas e exposicións. Haberá prazas para 500 internautas. Ademais, serán tres xornadas de conexión: do 4 ó 6 de maio en Fexdega (Vilagarcía).

A Arousa Party será algo máis ca unha LAN party, entendéndose esta coma *“unha festa que reúne a un grupo de persoas coas súas computadoras para xogar, compartir e intercambiar información, amais de poder coñecer xente, facer amigos e aprender doutras persoas sobre tecnoloxía”* (Wikipedia dixit). Para comezar, será máis ca unha party porque o recinto Fexdega de Vilagarcía acollerá de xeito simultáneo a edición de 2007 de Imaxinaria, a Feira de Inventos e Innovación Tecnolóxica, un evento que, polos seus obxectivos e contidos acáelle á party informática (e viceversa) coma un capítulo do mesmo libro. Esta é a opinión dos organizadores de ámbolos encontros, sendo o fin desta unión de forzas atraer a meirande cantidade de visitantes.

Dito doutra maneira: é máis que posible que se che interesan os desenvolvementos tecnolóxicos e os inventos tamén estea entre as túas prioridades estar decote actualizado nas redes e noutros asuntos.

E achegar coñecemento e abrir ben as orellas para que os demais che fornezan del.

O proxecto Arousa Party non é novo. Nestas liñas estamos a falar xa da segunda edición da xuntanza, e a do ano pasado tivo éxito abondo, polo que se deduce das cifras que vén de presentar a organización.

Na convocatoria 2006 participaron 250 internautas, e a party púidose ver reflectida en numerosos medios informativos galegos (La Voz, Faro de Vigo, Diario de Arousa) e españois (Custom PC, que lle dedicou á xuntanza unha plana enteira). Todo isto fai que as esperanzas dos organizadores vaian alén de acadar un nivel de éxito semellante coa edición 2007, dobrando ou triplicando a participación, tanto de persoas inscritas como de visitantes en xeral. Pegados ó pulso, AIRBAG conta con varios ases na manga: este ano elixíronse mellores datas e, ademais, vai coincidir coa celebración de Imaxinaria, un evento ben consolidado a nivel internacional.

Os obxectivos da Arousa Party son os mesmos cós do ano pasado, pero anovados e máis centrados en afondar no valor de compartir.

- Que a xente en xeral coñeza Internet e todas as posibilidades que ofrece.
- Que os usuarios dispoñan de información xeral, *“considerando que a Rede é a mellor enciclopedia que existe”*, sinalan os organizadores.
- Reflexionar sobre os últimos avances na Sociedade do Coñecemento. Os cursos, as conferencias e as charlas xogan un papel fundamental neste apartado de divulgación.

Datos ó voo

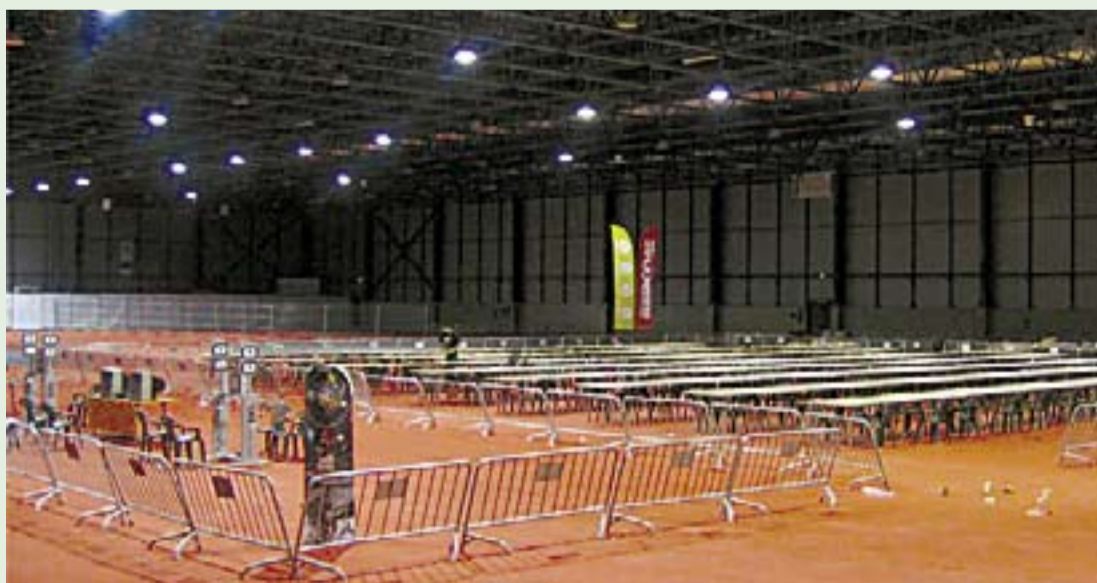
- A organización quere contar con 500 participantes, repartidos en 16 mesas dispostas en dúas columnas ó longo do recinto de Fexdega con 24 persoas cada unha. Sexa como sexa, a capacidade real de visitantes é de 1.500.
- A cada persoa inscrita se lle achegará un punto de conexión á Rede máis un enchufe onde conectar a regreta para a conexión eléctrica do seu computador (xa sexa fixo ou portátil).
- O espazo que se habilitará para a party terá unha superficie de 6.500 metros cadrados.
- Haberá un total de 15 relatorios.
- Está previsto que acudan ás charlas preto de 2.000 persoas.
- A organización calcula que polo recinto pasarán máis de 7.000 visitantes entre o 4 e o 6 de maio.
- Habilitaranse 30 videoconsolas de acceso libre para os visitantes.
- No espazo que rodea ó recinto haberá 450 tendas para acampar.
- A velocidade mínima de conexión á Rede será de 1 xiga.
- A party contará cun espazo para exposicións que poderá albergar preto de 120 stands.



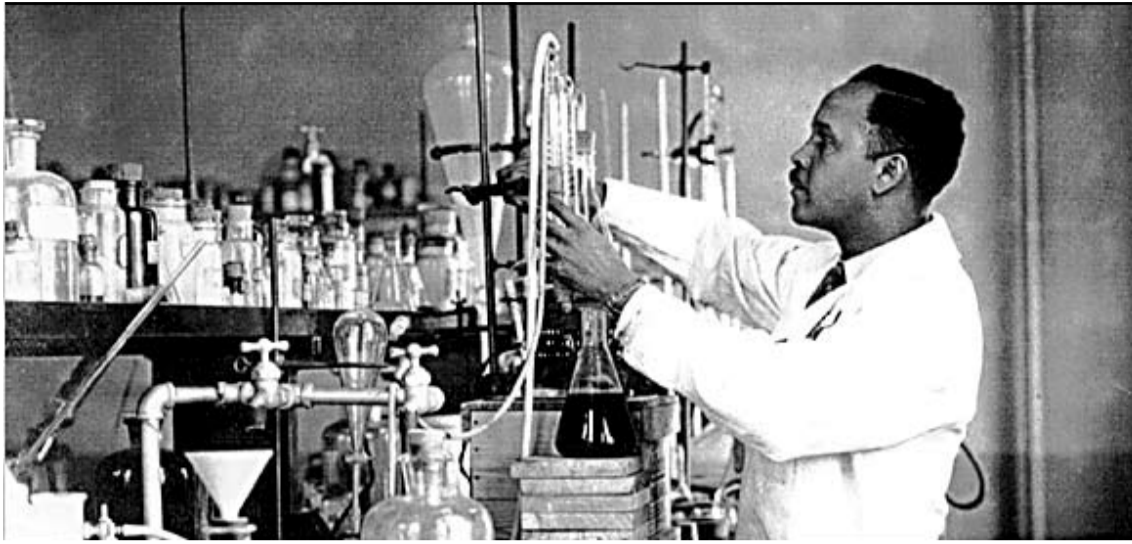
Características do recinto

O recinto do recinto feiral Fexdega ten as seguintes características:

- 40.000 metros cadrados de recinto.
- 11.000 metros cadrados cubertos.
- 405 prazas de estacionamento propio máis de 300 municipais no espazo exterior.
- Vestiarios para espectáculos e eventos deportivos.
- Aulas para seminarios e cursos.
- Capacidade para albergar case 8.000 persoas de pe e 5.800 sentadas.
- Conexións a Internet a través de liña ADSL e sistema WiFi.



Fexdega informa que ten capacidade este ano para 500 internautas



A feira dos inventos de Vilagarcía é tamén un punto de encontro de investigadores.

Información que cómpre ter en conta

- O salón ten capacidade para máis de medio centenar de expositores, que ocuparán máis dun terzo da superficie da nave de exposición.
- A feira contará cun bazar con produtos xa fabricados.
- Ofrecerá unha exposición de inventos tradicionais con placas que identifiquen ós seus autores.
- Porase en marcha un programa de actividades para acompañantes do expositor que xira arredor de excursións pola bisbarra.
- Habilidade un xurado para valorar os inventos de maior interese. Logo, celebrarase un acto de entrega de premios.
- Organizaranse relatorios e actividades formativas e informativas, amais dun curso de xestión da innovación na empresa.
- O horario do salón será o seguinte. Das 12.00 ás 21.00 horas.

REDACCIÓN.



Un lugar onde non se presenta nada que se presentase antes. Este ben pode ser un dos moitos xeitos posibles de dar a coñecer a mostra Imaxinaria de Vilagarcía, o Salón Internacional de Inventos e Innovación Tecnolóxica que organiza a Fundación Fexdega e que nesta edición 2007 (xa é a quinta) ficará de portas abertas do 4 ó 6 de maio, coincidindo coa Arousa Party Net, da que tamén falamos nestas páxinas. Trátase dunha xuntanza que é tamén unha exposición dos desenvolvementos daquelas persoas que, coa única axuda das mans e imaxinación, levan a cabo algún tipo de ferramenta, dispositivo ou trebello que non se fixera antes, e que (ademais) teña utilidade. Mais este ano a feira inclúe unha importante novidade: os organizadores están a encamiñala cada día máis cara ó eido científico e a innovación no eido das empresas e das institucións públicas. En definitiva, cara á Investigación e máis o Desenvolvemento (I+D), fórmula-binomio da que tanto se fala nos últimos tempos e que (a xulgar polas estatísticas) en Galiza e no estado español enteiro aínda non se leva á práctica tanto como

se debería. Neste senso, non é de estrañar que Imaxinaria tamén vaia dirixida a activar na medida do posible o espírito de desenvolver o novo, de aí que a pretensión sexa convertela tamén en ponte entre os creadores e as empresas que estean dispostas a fabricar o prototipo ou a poñelo no mercado.

Zona expositiva para inventores, organismos e empresas

O salón inclúe zonas expositivas onde os inventores dan a coñecer as súas propostas e tamén incorpora un programa de conferencias e intervencións. Entre outras entidades de interese, estará presente (un ano máis) a Oficina Española de Patentes e Marcas, que vai concorrer coa finalidade de facilitar asesoramento a inventores e creadores que aínda non deron comezo ó proceso de rexistro da súa patente. Tamén contará cun *stand* propio o Instituto Galego de Promoción Económica (IGAPE), amais das universidades galegas. O programa tamén inclúe un certame de recoñecementos ás propostas máis salientables.

Para a os organizadores, é crucial (se cadra, hoxe máis que nunca) estimular con estes eventos a creatividade dos innovadores,

A innovación da que che gustaría escoitar falar

O salón dos inventos Imaxinaria 2007 centrarase na importancia da I+D para as empresas

Este ano, o salón dos inventos Imaxinaria coincide no recinto Fexdega con Arousa Party Net. O obxectivo? Fomentar o espírito innovador entre a mocidade e contribuir a divulgar as vantaxes da Sociedade da Información entre toda a cidadanía (incluídos os inventores). Algo así como apoiar uns obxectivos noutros para acadar un éxito de participación maior. O salón Imaxinaria 2007 xirará (un ano máis) arredor do que coñecemos como capacidade inventiva do ser humano. Porén, este ano Fexdega quere abranguer máis eido científico ca nunca, e tamén máis I+D ca nunca, no eido público e no empresarial. Máis datos en www.fexdega.es/imaginaria.

tendo en conta as propostas que poden achegar en cuestións de tanta importancia como a mellora da calidade de vida das persoas ou a loita contra o cambio climático, a contaminación ou e mesmo as catástrofes naturais.

Un aire máis tecnolóxico

O feito de que este ano Imaxinaria coincida con Arousa Party Net tamén lle vai achegar un aire

distinto ó salón dos inventos, con respecto ó que aconteceu outros anos. É dicir, non van ser dous salóns perfectamente delimitados, senón que un vai beber do outro: os mozos da *party* botándolle un ollo ás innovacións presentadas, ás conferencias e tamén ás presentacións e os asistentes á feira atendendo a temas como o software, fogar dixital ou novidades multimedia.

Inventos presentados en anteriores edicións

Por Imaxinaria teñen pasado multitude de participantes procedentes dos máis diversos eidos de traballo, algúns destes situados en puntos ben afastados, polo menos a primeira vista: dende galpóns habilitados de xeito improvisado até centros científicos de traballo. A innovación, ímolo dicir ben claro, pode saír de calquera escenario. Entre os inventos máis salientables de edicións anteriores, podemos rescatar os seguintes:

- Un hidrorreactor desenvolvido en Portugal que aproveita a enerxía de correntes fluviais e mariñas.
- Un sistema que permite que bloqueemos un teléfono a distancia.
- Un cadaleito de poliespán deseñado especialmente para as incineracións, económico e ecolóxico.
- O coitelo xamoneiro máis rápido do mundo.
- Unha empuñadura para bolsas especialmente deseñada para evitar as molestias das asas dunha bolsa convencional.
- Un protector inchable para mando a distancia.
- Un dosificador con fórmula para converter a auga da billa marinizada.
- Unha bicicleta asistida con motor eléctrico con catro prazas e unha placa solar no teito que pode chegar ós 25 quilómetros por hora e ten autonomía para tres horas (incluíndo a posibilidade de combinar a enerxía solar co das propias pernas do usuario).
- Unha cunha submarina para a rexeneración das praias. Consiste nunha estrutura de bloques de formigón que se sitúan cunha certa inclinación no leito mariño co fin de evitar a fuga de area e permitir a rexeneración dos ecosistemas.



O salón Imaxinaria, na súa edición 2005.

Un ano de experiencia en 18 xigabytes

Gordon Bell afonda na Web na súa experiencia de resumir unha vida enteira nunha base de datos

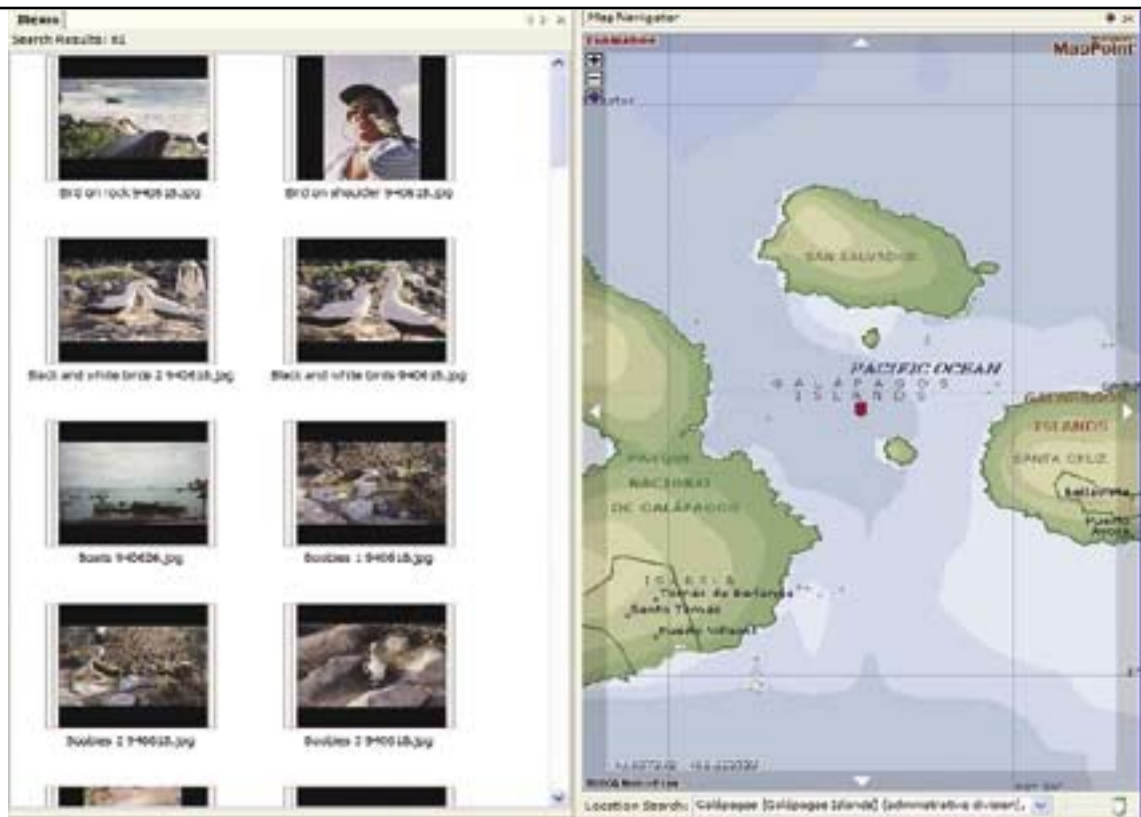
F.S.



Pódese resumir unha vida enteira nunha base de datos ou mesmo nun blog?

Dicíalle eu recentemente a unha boa amiga blogueira que os cadernos virtuais son o rastro das cousas que lle pasan ás persoas: as súas viaxes, os seus intrínsecos de aburrimiento no fogar e coa chuvia batendo forte nos cristais, o momento no que coñecen ó seu compañeiro/a e o momento en que se despiden del ou dela (un blog pode chegar a confundirse coa vida mesma, e é probable que haxa xente xa que viva en base a como a contaría no seu blog). Isto máis ou menos, pero ó grande e sen contemplacións, é o que vén de tentar facer o cidadán Gordon Bell, un médico e investigador e inglés vinculado á casa Microsoft: gravar a súa existencia nunha base de datos dixital e, en contra do que se poida pensar, non vai ser unha inmensa base, senón unha relativamente pequena *caixa* de 150 Gb. Vale: non está aí todo o máis senlleiro da traxectoria desta persoa, pero si que (nos seus propios termos) o máis significativo.

Todo isto e máis podemos velo nun artigo seu que é como unha declaración de intencións, publicado en *Scientific American* (recomendable para os que saiban inglés e, para os que non saiban, prérgolles que non usen o tradutor de Google). O caso é que Gordon encamiña unha boa parte do texto a



amosar que é posible resumir un ano no mundo en 18 Gb se suprimimos todo o que é banal. Isto significa que 1,1 TB abondaría para resumir 60 anos de vida. No Navegante, que onde se fala máis polo miúdo estes días do proxecto, especificábase que, malia que o pareza, non é novo. De feito, xa o puxo en marcha o creador do hipertexto, Vannevar Bush nos anos corenta. Porén, o que non aclara ben Gordon é o que acontece cando a vida que levas é moito máis intensa en experiencias có do teu veciño. É dicir: non é o mesmo resumir 40 anos vendo Salsa rosa, Dolce vita e Teletenda bebendo cervexas no sofá que pasar esas catro décadas camiñando o mundo dun currunchito a outro e meténdote na pel dos outros.

En fin, a min todo isto lémbreme moito á película *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Michel Gondry. Falo da xa mítica secuencia na que ó protagonista se lle pide unha clínica de limpeza de memoria que colla todo o que teña pola casa que lle lembre á súa moza, á que está decidido a esquecer polo ben da súa saúde e a súa vida en xeral. Ó día seguinte volve á clínica cunha bolsa do lixo chea de cousas (figuriñas,

agasallos miúdos, peites, cremas, afeites) e agarda na sala de espera con outros doentes con cadansúa bolsa ategada de lembranzas, todos eles incómodos e ollándose con desconfianza.

Sexa como sexa, Gordon Bell segue adiante co seu proxecto, e xa van alá cinco anos de gravación continua de todo o que acontece ó seu arredor. A iniciativa, que está apoiada por Microsoft e chámase oficialmente Myfilebits, baséase en rexistrar todo o que pasa ó redor de Bell: sons, imaxes e mesmo arrecendos.

Podemos ver información sobre o proxecto aquí:

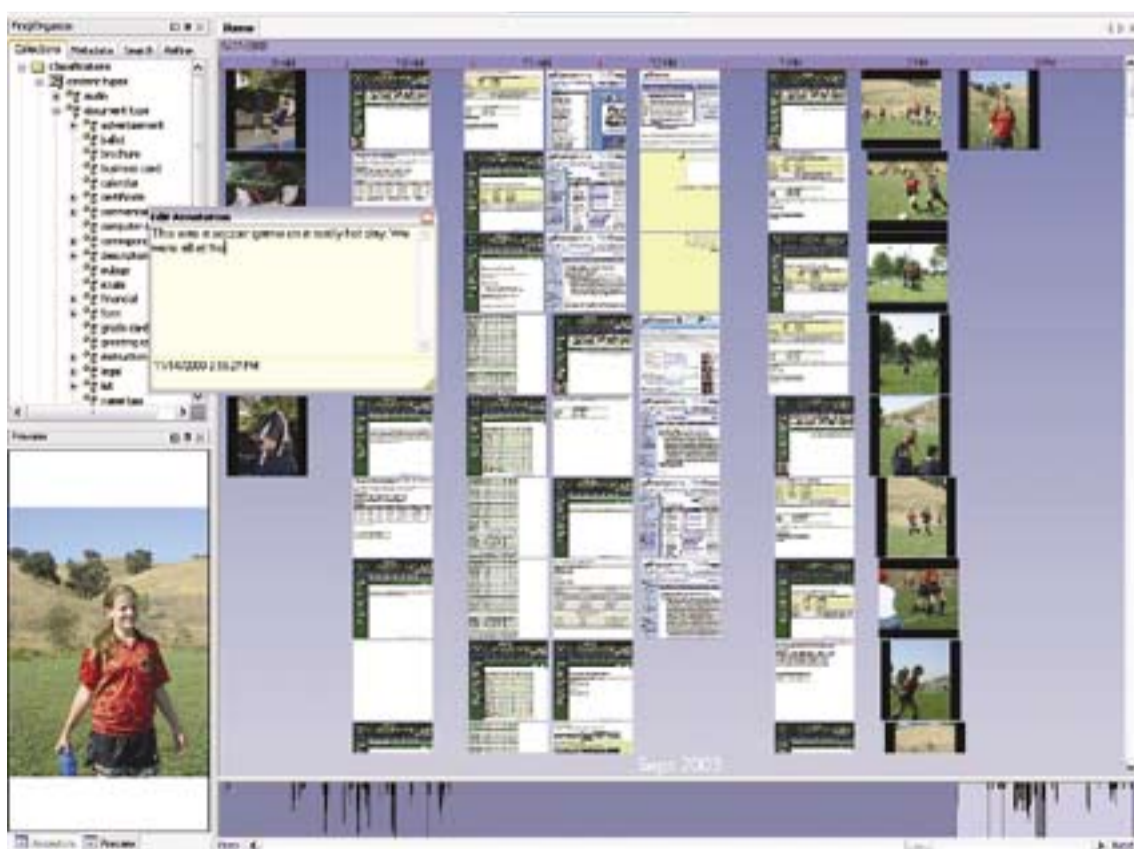
<http://research.microsoft.com/barc/mediapresence/MyLifeBits.aspx>

E o artigo de Bell en *Scientific American* aquí: <http://sciam.com/> Este proxecto de recompilación dunha vida enteira en bits leva dende hai máis de cinco anos alentando a imaxinación dos internautas, que vén na historia de Graham Bell o principio dun argumento de ciencia ficción que se cadra resulta até bo de máis para ser levado a un libro ou mesmo á gran pantalla. Un agasallo finalmente cumprido mesmo nos máis miúdos detalles e que ten o seu xermolo (axeitado se cadra como primeiro plano dun filme) no intre en que Bell deixou de apegar post-it en tódolos currunchos da oficina na que traballaba para pasar a rexistrar a información a través de métodos máis vinculados á tecnoloxía: escaner e fotocopiadora. Por alí comezou a pasar todo o que se poñía ó alcance da man e tivécese relación co seu traballo, cruzando finalmente a liña en ocasións tan fina que separa o eido das tarefas laborais da propia experiencia vital. En certa maneira, Bell foi vítima desa teima tan relacionada co noso tempo de rexistrar e preservar a meirande cantidade información, do mesmo xeito que hai persoas que non se desfán nunca dos xornais que caen nas súas mans, nin sequera dos suplementos.

Paseniño, foi incluíndo tamén música, cartas, imaxes da súa vida, e todo elo baixo as normas estritas dun sistema de clasificación ideado por el mesmo, e que dispoñía os

datos en diversas categorías que logo facilitaban a recuperación dos mesmos. De aí a perder o interese o pasado para meterse en rexistrar o día a día só houbo un paso, e foi entón (ou se cadra no intre xusto: un pouco máis tarde de ter a idea de documentar a súa vida de agora, se cadra uns minutos despois) cando Microsoft apareceu en escena e co apoio económico e tecnolóxico preciso para converter en realidade o proxecto, que deu comezo oficialmente coa entrada en xogo da SenseCam, un aparello miúdo que é como unha cámara aberta e operativa ás 24 horas do día, obtendo unha fotografía tras outra, até dous milleiros por xornada. Todo iso completouse con outros dispositivos que tamén gravaban os sons e mesmo detalles tan miúdos coma os arrecendos e os cambios no ar. As declaracións de Bell ó respecto son abondo elocuentes: "*Vexo este proxecto como unha memoria de repostos, en caso de que acabe por esquecer feitos que aconteceron na miña vida*".

O proxecto Mylifebits ten moito tamén de argumento *borgiano*, e tamén dese medo que está a botar raizames cada vez máis fondas en todos nós e que consiste no medo a perder de xeito progresivo as lembranzas que atesouramos, a acordar e descubrir que non somos quen de ver a cara das persoas que quixemos. E trae á memoria a Jorge Luis Borges porque o gran escritor arxentino falaba nun dos seus moitos relatos en París (documentado por Enrique Vila-Matas en *París non remata nunca*) dunha das arelas do home dende que o mundo é mundo e máis concretamente do seu pai, que é a de non esquecer as lembranzas estreitamente relacionadas cos seres queridos, algo que por outra banda é máis que inevitable, xa que as lembranzas son imaxes que recuperamos cada vez que recordamos, e as imaxes áchanse en constante deterioro. Ou sexa, que cando facemos memoria por vez primeira, só lembramos a imaxe ou o reflexo daquilo que vivimos, e logo a imaxe da imaxe (o reflexo do reflexo), e así sucesivamente.



Ano 2002: Last.fm

Last.fm foi creada en 2002 por catro amigos alemáns e austríacos. Felix Miller, Martin Stiksel, Michael Breidenbruecker e Thomas Willomitzer. A idea



orixinal era a dunha radio en liña na que, mediante os perfís musicais, podíanse xerar listaxes de reprodución dinámicas, pois os usuarios dispuñan dos botóns que lles permitían ir afacendo o seu perfil: amor (ou favorito) e vetar. Pouco despois, fusionouse con Audoscrobbler, un proxecto dun informático coñecido como "RJ" que tiña desenvolvido unhas API que amoreaban a música escoitada polos usuarios para permitir xerar listaxes colaborativas. Nos últimos anos, Last.fm acadou unha gran popularidade grazas á perfecta integración das súas dúas utilidades básicas coa Web 2.0: por unha banda, a produción de escolmas de reprodución favoritas a través dos distintos plugins de código aberto, que toman nota do que o usuario escoita para engadilo logo ó seu perfil persoal xerando listaxes e gráficos que pode compartir en fotos e blogs con apenas un par de clics e, por outra banda, a posibilidade de achar novas propostas, grazas ás súas ferramentas de comunidade e ás recomendacións automáticas obtidas a través da agregación dos temas e artistas favoritas do resto dos usuarios.

Amáis dos servizos de balde que lle achegan un importante trasfego e abondosos ingresos por publicidade, a compañía ofrece contas de pago que, por unha cifra de máis ou menos tres dólares ó mes, lle permiten ó usuario (entre outras cousas) eliminar a publicidade ou saber que escoitan en cada intre os seus amigos.

Ano 2003: Skype

Tras ter posto ás discográficas e ás entidades de dereitos de autor en pe de guerra coa creación de Kazaa, os que foran creadores dunha das redes de descarga P2P máis populares, os suecos Niklas Zennström e Janus Friis, fundaron en 2003 a rede de telefonía IP Skype, un programa de



balde (malia que a súa tecnoloxía e código son propietarios) que permite ós usuarios comunicarse entre eles. En aparencia, este concepto P2P da comunicación telefónica deixa pouco marxe ó negocio, pero o servizo Skype Out, que ofrece chamadas dende o PC á rede convencional por un custo moito máis baixo que a través das operadoras telefónicas converteuse

tamén nun éxito ó achegar ós usuarios chamadas de longa distancia a prezos mínimos. Ademais, o servizo Skypelin, que pon en xogo un número telefónico para recibir chamadas no PC dende un número telefónico tradicional tamén se ten convertido en relativamente popular. Deste xeito, combinando servizos básicos e gratuítos con outros de pago a prezos moi competitivos, Skype ten acadado en apenas catro anos unha excepcional masa crítica de usuarios, converténdose na forma máis popular de telefonía IP. Dende que en setembro de 2005, Ebay mercou este servizo por nada menos que 2.600 millóns de dólares, Skype non fixo máis que gañar popularidade, clientes e seareiros que non só instalan o software gratuíto senón que recargan nas súas contas saldo para levar a cabo chamadas ou mercar algún dos seus múltiples produtos que permiten empregar a conexión de banda ampla para chamar a través de Skype sen ter que facelo cun computador.

Ano 2004: Flickr

Flickr é hoxe en día un dos sitios preferidos polos internautas á hora de compartir e organizar fotos. Flickr foi lanzado a principios de 2004 por Ludicorp, unha compañía que nacera en 2002 en Canadá, popularizándose axiña como rede social de imaxes e como un dos sitios case imprescindibles da Web 2.0 en xeral e os bloggers en particular, ó permitir subir e etiquetar as imaxes para logo



compartilas de xeito doado. O seu enorme éxito entre os usuarios de moi diversos perfís (algúns deles até pagan unha cota de 24,95 dólares ó ano por dispor duns servizos máis avanzados e completos) e perspectivas de negocio trouxeron consigo quen en marzo de 2005 Yahoo! mercase a Ludicorp e a súa creación de apenas un ano de "vida" tan só uns días despois de que un dos seus fundadores, Stewart Butterfield, dixese que pensaba darlle un puñazo nos focíños a quen volveuse a preguntarlle polos ruxeruxes de compra.

Ano 2005: Mobuzz TV

Naceron no mesmo ano có omnipresente e arquicomentado YouTube e tamén se dedican ó vídeo por Internet pero as semellanzas practicamente rematan aí. MobuzzTV non é un recompilador de vídeos senón



unha canle de televisión en liña dirixida a esa clase de público que prefire Internet a outros medios de comunicación ou un videoblog de alta calidade fundado por Anil de Mello, o seu CEO e produtor no que traballan ó menos outras seis persoas que sacan adiante dous magazines diarios (un en inglés e outro en español) duns cinco minutos de duración en distintos

formatos para distintas plataformas. MobuzzTV aprovéitase e vese favorecida pola xeralización da banda ampla e o gran número de dispositivos que son quen de reproducir vídeo, achegando ademais da visualización en liña, videopodcasts, sindicación RSS e vídeos multiplataforma para gañar unha esixente audiencia que, malia

as dificultades (a finais de 2006 sufriron un hackeo e o posterior roubo dos discos duros que amoreaban copias de seguridade) vai medrando a moi bo ritmo.

Ano 2006: BuyVip

Xa se tiñan rexistrados outras tentativas semellantes cos denominados "clubs de compras" pero finalmente chegou en 2006 o intre do gran chimplo das páxinas de vendas privadas, das que BuyVip é en España (a firma española está presente tamén países como Alemaña, Italia ou Portugal) o máis coñecido representante xunto ó seu gran competidor Privalia. Ámbolos dous teñen investido dende o seu lanzamento recente unha considerable cantidade en publicidade co obxectivo de acadar un bo número de usuarios rexistrados, que é o primeiro paso para lograr o éxito, pois estes clubs de venda privada dedícanse a ofrecer produtos de primeiras

marcas a prezos moito máis baixos cós que se poden atopar nas canles de distribución habituais.

A técnica está en que os usuarios rexistrados reciben tarxetas de convite para participar na venda de produtos de determinadas marcas ás que, no caso de interesarlles, deben inscribirse previamente para cando se abra o período de venda poder acceder a mercais. Deste xeito, é posible negociar antes para obter mellores prezos, que son precisamente o mellor reclamo para acadar novos clientes. Non sabemos polo de agora se estas empresas conseguirán entrar en números negros, pero polo menos os investidores semellan confiar nelas: BuyVip pechou non hai moito unha rolda de financiamento por un importe nada menos que de dous millóns de euros procedentes de, entre outras empresas, MCI, Valkiria Network e do fondo capital risco de Intercom (Infojobs, Emagister...). A súa máis directa competidora, Privalia, recibiu 400.000 euros de investidores como La Caixa ou Europa Press.

NOVA ECONOMÍA



The Warriors: versión PSP

SEVI MARTÍNEZ

Se fas memoria de seguro lembrás a película. MMMmmmm. Naturalmente terás que ter xa algunha que outra primavera ás costas. *The Warriors* foi unha dos filmes máis populares no ano da

súa estrea nas pantallas de medio mundo, e falamos de 1979. Tendo en conta esta premisa, e a media de idade dos xogadores de PSP, podería parecer que un lanzamento deste tipo é algo filantrópico, pero os que xa pasamos dos trinta agradeceremos un detalle coma este infinitamente. Infinitamente. O filme de Walter Hill reclama o seu lugar na pequena gran consola de Sony cunha gran posta en escena. O obxectivo é aproveitar ó máximo o rendemento do *gadget*, tentando trasladarnos dun golpe até os primeiros anos das bandas das rúas en Estados Unidos nos finais da década dos setenta (1979). Non hai rap, non hai hip hop. Non trates de atopar aquí nada parecido o San Andreas, grazas a Deus. A compañía Take Two é a encargada de levar desta volta a historia da loita das bandas pola supremacía no territorio de Coney Island. A historia parte co discurso co

que se inauguran os inquietantes acontecementos que dan a trama o filme: a morte de Cyrus, líder da banda dos Riffs durante un discurso nunca reunión multitudinaria no Bronx. O seguinte, e aí entras ti e a túa PSP, é un chouto ó pasado na figura de Rembrandt tentando de entrar na banda dos Warriors tres meses antes. Dende este intrins aprenderás a dar e recibir golpes a esgalla emulando as mellores versións *maquineiras* 2D *Beaten Up* nas que deixaches tantas moedas de a 25 pesetas. Claro que cuns gráficos abraiantes, unha banda sonora de cine (e nunca mellor dito) e unha velocidade acorde cos case trescentos euros que deixaches na tenda de aparellos electrónicos no seu día (Póñame unha PSP rápido;¡¡¡, antes de que o pense...).

O xogo *The Warriors* xa tivo a súa oportunidade en XBOX 360...a nena bonita das consolas



de sobremesa a que só lle falta que a poidas levar no autobús. Proba superada con esta versión para portátil.

O prezo deste disco para PSP é de case corenta euros 39.93€ e leva nas rúas dende o día 23 de febreiro. O idioma no que escoitarás os avatares en todo o xogo é o inglés das illas... para que practiques. Pero *tranqui*, que está perfectamente subtulado en español.

Longa vida os Warriors. E por favor se podes non deixes de ver o filme.

Frontlines: Fuel of War (para a agardada PS3)



“Ansiedaaaadd...de tenerte en mis brazos...” reza un dos boleros máis famosos da historia da música e que ben podería formar parte da banda sonora dos días pasados devecendo pola chegada do último dos monstros de sobremesa... tarde... noite... e madrugada.

Falamos, como non, da moi agardada Play Station 3 de Sony, a que coñeceremos en adiante como PS3 dá continuidade ó vreiro aberto polos compañeiros de Nintendo:

unha máquina que non quere pórllle portas o campo limitando o seu emprego ós xogos e que promete moitas máis vantaxes e usos: dende a comunicación a alta velocidade até a xestión de asuntos domésticos.

Estes días son días de promoción e Sony presentou xa un gran número de programas para a súa PS3 e que tan só coñecemos polo momento polos anuncios. Entre eles atopamos títulos como *FrontLines (Fuel of war)*, un título que saíu xa ó mesmo tempo que a PS3 e que

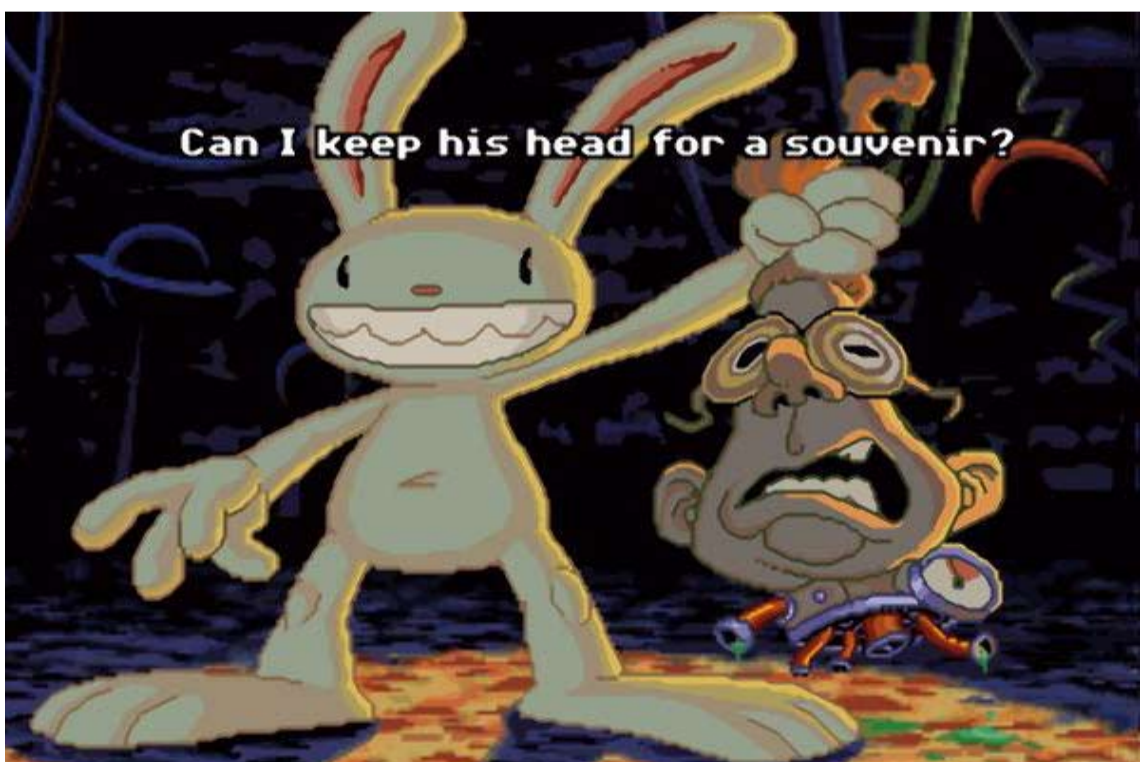
recrea un futuro non moi afastado onde os recursos son escasos e, como sempre, a partida xógase nos campos de batalla. Desta volta os malos serán a coalición da *Estrela Bermella* (Rusia e China) e os bos: os demais, deixémolo aí L

Un programa baseado no *Battlefield 1942* que promete moito e no que atoparemos máis de sesenta armas e vehículos perfectamente posibles na data 2024, que é cando se desenvolve a acción.

Trátase dun xogo enfocado ó *multiplay* para aproveitar as vantaxes das plataformas para as que está elaborado, que serán XBOX e PS e que aínda non ten prezo asignado. Prezo que terás que engadir ós case 600 euros que cómpre desembolsar por unha marabilla de última xeración como esta.

Sam e Max preparan a súa estrea na XBOX

UN dos xogos máis populares de finais dos anos 90 foi o *Sam e Max*. A historia de dous detectives do máis surrealista. Sam, un can, e Max, un coello con problemas de nervios, traballaban xuntos na axencia de detectives da que eran titulares. Cun aspecto entre Mike Hammer e Colombo de tenda veterinaria a verdade e que deron moitas e moi boas horas de xogo e risos (*Sam & Max Hit The Road* de Lucas Arts).



Agora, despois de moitos anos, Sam e Max van abrir a lata da XBOX. O título aínda está no aire...como a produción (J). O asunto vai

en serio promete a propietaria dos dereitos **TELLtale**. E para iso emitiu un chamado a todos aqueles programadores coñecedores da historia destes

dous investigadores para que se sumen o proxecto. Si, estamos a falar dunha oferta de traballo. Nunca se sabe.



5 Levamos
anos contigo,
celebrao connosco

Código III Cero
 Revista de Novas Tecnolóxicas de Galicia - <http://www.codigozero.com>



07 XUVENTUDE GALIZA.NET

30, 31 de marzo e 1 de abril de 2007
Santiago de Compostela
Palacio de Congresos e Exposicións

Teléfono xove 902 152 535

2007

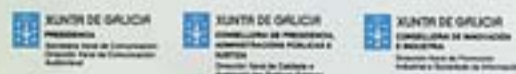
XUNTA DE GALICIA

Para máis información:
Teléfono xove: 902 152 535
www.xuventudegaliza.net

PATROCINADORES



COLABORADORES



 XUNTA DE GALICIA
VICEPRESIDENCIA DA IGUALDADE E DO BENESTAR
Secretaría Xeral do Benestar
Dirección Xeral de Xuventude e Solidariedade

