

digocero

As JAI no máis alto

As Xornadas de Automatización Industrial celebran a súa décima edición



Fenda dixital urbana-rural: o principio da fin

A contratación de banda larga no rural supera o 90%



A nosa terra precisa 1.842 profesionais dixitais

O mapa de emprego de Telefónica confirma a demanda de expert@s TIC

Galicia é Potencia

Comezamos o ano con debates e novidades arredor da Intelixencia Artificial

MÁS INFORMACIÓN EN:
[HTTPS://jai.uvigo.es](https://jai.uvigo.es)



X JORNADAS

sobre **TECNOLOGÍAS y SOLUCIONES**
PARA LA **AUTOMATIZACIÓN INDUSTRIAL**

10 AL 14 DE FEBRERO DE 2025

EN EL SALÓN DE ACTOS DE LA ESCUELA
DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SEDE CAMPUS (CUVI)

Universidade de Vigo



Escola de
Enxeñaría Industrial

Equipo

DIRECTOR:

Xosé M^o Fernández Pazos
director@codigocero.com

WEBMASTER:

Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com

REDACCIÓN:

Fernando Sarasketa
Sonia Pena
redaccion@codigocero.com

FOTOGRAFÍA:

Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

DESEÑO E MAQUETACIÓN:

Óscar Louzán
foro@codigocero.com

PUBLICIDADE:

publicidade@codigocero.com

EDITA:

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

IMPRIME:

Tórculo Comunicación Gráfica, S.A.
Tel.: 981 958 321
info@torculo.com

Número 258

(Xaneiro - Febreiro 2025)
Publicación periódica.

Depósito Legal: C-2301/01

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

Foto portada: Shutterstock

Fotos páxinas: 1, 4, 6, 10, 11, 12, 13
e 32 Freepik

Membros



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

Sumario

nº 258

REPORTAXES

- 4** Galicia demanda 1.842 profesionais dixitais, segundo o Mapa de Emprego de Telefónica
- 5** José Duato lembra no CITIC unha das grandes materias pendentes da IA: a sustentabilidade
- 6** O Campus de Vigo acolle este inverno as Xornadas JIB de IA e saúde
- 7** O Campus de Vigo alberga en febreiro a nova edición das JAI
- 8** O concurso de microrrelatos da RAG e PuntoGal reivindicará o uso do galego
- 9** Santiago converterá a estrutura en desuso do parque de bombeiros nunha factoría maker e xuvenil
- 10** O presidente do CPEIG, achéganos as claves para saber diferenciar o gran da palla na Rede
- 11** O CEIP organiza unha nova edición da Olimpíada Informática Galega, a OIG
- 12** Medra máis dun 8% o uso da sede electrónica da Xunta
- 13** A contratación de Internet de banda larga no rural de Galicia supera xa o 90% dos fogares



- 5** José Duato impartiu a 2ª charla do ciclo Convergencia verde para un futuro sostible, organizado pola Cátedra Inditex-UDC e o CITIC

- 14** Comeza a conta atrás para a gala final de YouTubeiras
- 15** A Xunta solicita o apoio do Goberno central para unha factoría de IA e saúde
- 16** Un equipo do CiQUS desenvolve unha técnica para prever o sobrequecemento dos dispositivos
- 17** O avatar LexIA marca un cambio de era no Consello Consultivo de Galicia
- 18** Entrevistamos a Manuel Prol, o xenio do mundo de Apple

- 20** A nosa cultura deu novas mostras de vitalidade na Rede
- 21** O Ramón Piñeiro presentou unha web que xeorreferencia os santuarios das Cantigas de Romaría
- 22** As empresas e as entidades galegas converten a innovación nunha constante

NOVAS

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

TREBELLOS

- 26** Debullamos con todo luxo de detalles os trebellos tecnolóxicos da tempada

XOGOS

- 28** Repasamos o máis salientábel dos días pasados en materia de xogos e consolas
- 30** Chega a 3ª edición dos Premios ETIV-UVigo
- 31** Recoñecemento no Festival Enfoque a un alumno do Campus de Ferrol





Búscanse especialistas en TIC

Galicia demanda 1.842 profesionais dixitais, segundo o Mapa de Emprego da Fundación Telefónica

Galicia precisa 1.842 profesionais das Tecnoloxías da Información e a Comunicación (TIC), segundo os datos do Mapa de Emprego da Fundación Telefónica, onde se sinala que a provincia da Coruña lidera en Galicia esta demanda con 751 empregos dixitais sen cubrir na actualidade, seguida de Ourense (714), Pontevedra (283) e Lugo (94). En total falaríamos de 1842 novos profesionais. O mapa analiza as ofertas de emprego publicadas nos últimos tres meses nos portais Infojobs, Tecnoempleo, Ticjob e Buscojobs con tecnoloxía baseada en *Big Data* e Intelixencia Artificial.

Por tipo de oferta, o Mapa de Emprego de

Fundación Telefónica revela que os perfís dixitais máis solicitados na provincia da Coruña son o de dixital xestor de proxectos, seguido do de profesional técnico TIC, consultor/a TIC e administrador de sistemas, mentres que os especialistas IoT (Internet das Cousas) ocupan o último posto da lista.

En canto ás habilidades, as máis solicitadas para desenvolver estes traballos son a linguaxe Java, as tecnoloxías da computación na nube (Cloud Computing), as redes de comunicación e as devasas dixitais para incrementar a ciberseguridade (*firewall*). Para a clasificación dos postos ofertados, o Mapa de Emprego de Fundación Telefónica utiliza a clasificación europea ESCO

(siglas de *European Skills, Competences, Qualifications and Occupations*), que funciona como un dicionario que describe, identifica e clasifica as ocupacións profesionais, as competencias e as cualificacións relevantes para o mercado laboral, a educación e a formación na UE.

A Fundación Telefónica engade que a dixitalización e a transformación tecnolóxica dispararon a demanda empresarial de perfís tecnolóxicos en Galicia. A comunidade, con 1.842 postos vacantes, ocupa o sexto lugar entre as rexións españolas con máis oferta de emprego dixital. Por diante atópanse Madrid (17.617), Cataluña (12.291), C. Valenciana (3.323), Andalucía (3.305) e País Vasco (1.915). ■

Máis Hubs de Activación

A Consellería de Emprego e a Fundación Santa María La Real anunciaron que van manter a súa colaboración para “continuar impulsando a inserción laboral das persoas con máis dificultades de acceder a un traballo”. Farano a través dunha nova edición do programa Hubs de Activación da empregabilidade, con dúas fases que abranguerán medida de lanzadeiras de emprego para beneficiar, en total, a 120 persoas sen traballo.

O obxectivo do programa, que se prolongará ata novembro de 2025, “é activar persoal e profesionalmente aos participantes, mellorando a súa empregabilidade con competencias transversais e coas habilidades máis demandadas no mercado laboral -incluídas as competencias verdes-, ademais de reducir a fenda dixital”.

A primeira fase da iniciativa está en marcha e desenvolverase ata abril de 2025 de maneira simultánea no Centro de Orientación ao Emprendemento, situado na Coruña e que abrangue a lanzadeira Emprego Activa e a lanzadeira Despega, e no centro do Instituto de Seguridade e Saúde Laboral de Galicia (ISSGA) de Redondela, coa lanzadeira de Emprego Nómade. En cada localidade participan 30 persoas.

En maio do vindeiro ano iniciarase a segunda fase, tamén con lanzadeiras no Centro de Orientación ao Emprendemento e na localidade de Pontevedra, e na que en total poderán participar outras 60 persoas.

Durante os seis meses que duran as diferentes lanzadeiras, as persoas participantes obteñen unha guía en orientación laboral para actualizar a súa busca de emprego na contorna dixital, aprender a manexar os principais portais de traballo, optar a postos emerxentes no mercado laboral, mellorar o contacto con empresas e enfrontarse con éxito a unha entrevista de traballo.



O CITIC da Universidade da Coruña acolleu o luns 20 de xaneiro unha conferencia sobre

IA e sustentabilidade a cargo de José Duato, CTO da empresa Qsimov Quantum Computing, catedrático da Universidade Politécnica de Valencia e académico de recoñecida traxectoria. A sesión, titulada *Cara a unha Intelixencia Artificial medioambientalmente sostible* e organizada no marco da Cátedra Inditex-UDC de IA e Algoritmos Verdes, partiu dunha análise do estado actual das tecnoloxías intelixentes, facendo un percorrido polo presente e o futuro da aprendizaxe profunda (*Deep Learning*) que é, segundo dixo, o método de IA máis potente, con potencia para afrontar o desafío do procesamento de enormes cantidades de datos, do desenvolvemento de novos métodos e do deseño de arquitecturas paralelas máis potentes. Porén, sinalou, este tipo de tecnoloxías teñen varias materias pendentes en materia de sustentabilidade enerxética.

Durante o relatorio, José Duato analizou en profundidade o impacto ambiental das tecnoloxías de Intelixencia Artificial, facendo fincapé no consumo enerxético que implica o adestramento e uso de modelos avanzados de aprendizaxe profunda, como GPT-3. Explicou que “o adestramento deste

Algoritmos verdes e hardware eficiente

José Duato impartiu a 2ª charla do ciclo *Converxencia verde para un futuro sostible*, organizado pola Cátedra Inditex-UDC e o CITIC

tipo de modelos pode chegar a consumir unha cantidade de enerxía equivalente á xerada por unha planta nuclear nunha hora, mentres que o uso masivo destas ferramentas acada niveis de consumo comparábeis ao de cidades enteiras”. Tamén destacou que o consumo enerxético da IA podería representar o 30% do total mundial para 2030 e representar o 80% da enerxía utilizada en centros de datos.

Na súa intervención, Duato expuxo solucións concretas para reducir este impacto, entre as que destacou “os avances en algoritmos máis eficientes, coñecidos como algoritmos verdes, deseñados para optimizar os cálculos e minimizar o consumo enerxético”. Tamén falou sobre os avances tecnolóxicos en hardware, como os aceleradores

especializados e a integración de transistores tridimensionais, que melloraron a eficiencia dos sistemas actuais. Subliñou “as oportunidades futuras que presentan tecnoloxías emerxentes como os transistores de nanotubos de carbono e os sistemas de computación analóxica, capaces de realizar múltiples operacións de forma simultánea cun consumo enerxético menor”. O investigador tamén explicou “que as matemáticas axudaron a optimizar os procesos de adestramento de modelos de IA a través de, por exemplo, algoritmos *backpropagation*, que permiten que as máquinas aprendan dos seus erros e, co tempo, melloren as súas predicións”.

A conferencia concluíu cunha reflexión colectiva sobre a necesidade de avanzar cara a unha

IA consciente do seu impacto ambiental. A actividade reuniu a un público diverso de profesionais, persoal de investigación e estudantes interesados no futuro da tecnoloxía e a súa relación coa sustentabilidade, consolidando o compromiso da Cátedra INDITEX-UDC coa promoción dun desenvolvemento tecnolóxico máis respectuoso co medio ambiente.

O ciclo de conferencias da Cátedra Inditex-UDC

Esta é a segunda conferencia celebrada no ciclo *Converxencia verde para un futuro sostible*, que forma parte do programa de actividades proposto pola cátedra.

Alba Meijide, consultora e deseñadora de proxectos de IA falou tamén neste ciclo sobre *Innovación responsable*, explicando como estas ferramentas poden ser un poderoso recurso para a sustentabilidade a través de dous exemplos prácticos.

A Cátedra Inditex-UDC, concedida polo Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública, anteriormente o Ministerio de Asuntos Económicos e Transformación Dixital, céntrase na procura de solucións respectuosas co medio no eido dos algoritmos verdes. O seu obxectivo é promover a investigación, a innovación e a transferencia de coñecemento neste ámbito para contribuír ao desenvolvemento sostíbel e á protección do medio ambiente. ■



Froito da ecuación innovación e tecnoloxía igual a saúde nace a idea da primeira edición das *Jornadas de Ingeniería Biomédica (JIB)*, unha proposta xurdida directamente da inxerencia do alumnado do grao e do mestrado de Enxeñaría Biomédica que, co apoio da Escola de Enxeñaría Industrial, o SERGAS e o *Consejo Estatal de Estudiantes de Ingeniería Biomédica e Ingeniería de la Salud* propuxeron estas xornadas.

O dito encontro será entre o 10 e o 14 de febreiro na Escola de Enxeñaría Industrial, no Campus de Vigo, coincidindo coa celebración das Xornadas sobre Tecnoloxías e Solucións para a Automatización Industrial (JAI).

As JIB 2025 centraranse na enxeñaría da saúde e o programa inclúe unha exposición de equipamento biomédico, que se poderá visitar entre os días 10 e 14, e dous simposios. O principal obxectivo é crear un espazo que permita poñer en valor de maneira específica as innovacións tecnolóxicas aplicadas á saúde, salientando a relevancia da enxeñaría biomédica no desenvolvemento de solucións avanzadas para o diagnóstico e tratamento de doenzas e fortalecer a conexión entre eido universitario e o profesional. Asemade, estas xornadas pretenden ser unha plataforma para inspirar a estudantes e profesionais, amosando as oportunidades e desafíos do sector.

IA curativa

As Xornadas de Enxeñaría Biomédica porán o foco nas tecnoloxías intelixentes ao servizo da saúde

Indo aos relatorios, o primeiro será o día 11 de febreiro, titulado: *Hacia un futuro inteligente: tecnología e IA para transformar el manejo de la apnea del sueño*, será impartido por María Luisa Torres (xefa de sección de Pneumoloxía do Hospital Álvaro Cunqueiro) e Manuel Casal Guisande (enxeñeiro industrial e investigador posdoutoral do Instituto de Investigación Biomédica Galicia Sur).

O segundo simposio será o día 13 de febreiro: *Presente y futuro de la cirugía endovascular*, correrá a cargo de José Manuel Encisa de Sá (xefe de Cirurxía Vascular do Hospital Álvaro Cunqueiro e profesor de Medicina da USC) xunto con José Manuel Blanco (de Siemens Healthineers).

A exposición do equipamento biomédico, que se inserirá dentro do *showroom* Industria 4.0 das JAI, comprenderá material empregado por diversos servizos do hospital Álvaro Cunqueiro (equipamento de sono e de ventilación, máscaras, interfaces, técnicas eco endoscópicas respiratorias, próteses

traumatolóxicas, etc). Ademais, tamén presentarán dotacións e tecnoloxías empresas como BETA Implants, KUNE Implants e Fabrux.

Segundo o director da EEI, José Fariña, as JIB'2025 están dirixidas a un público multidisciplinar e a idea é que sexa un foro no que poñer en valor a formación e o interese da figura da enxeñeira ou enxeñeiro biomédico no ámbito da sanidade, xa que o auxe da tecnoloxía no sector sanitario e o seu impacto na mellora da calidade de vida

dos pacientes, así como na eficiencia dos sistemas sanitarios, serviu como detonante para este proxecto.

Irina Collazo é unha das estudantes implicadas na organización, xunto con Silvia Abreu, ambas membros de Ceebis, o *Consejo Estatal de Estudiantes de Ingeniería Biomédica e Ingeniería de la Salud*. Considera que a celebración destas xornadas será unha oportunidade única para que o alumnado do grao e do mestrado en Enxeñaría Biomédica vexa diferentes alternativas de futuro.

Engadir que na organización deste evento están implicados tamén: Alberto Fernández Villar (xefe de Pneumoloxía do Hospital Álvaro Cunqueiro) e Manuel Casal Guisande (investigador e docente nesta área).

Para rematar, José Fariña (director da EEI) engadiu que as JIB'2025 teñen o potencial de se converter nun evento transformador para o grao e o máster en Enxeñaría Biomédica da UVigo e, a longo prazo, para a formación nesta área en Galicia e en España. Neste senso, salienta que permitirán estreitar a conexión coa industria, xa que "proporcionarán unha ventá directa ao mundo profesional, permitindo que estudantes da EEI coñezan de primeira man as innovacións e demandas do mercado". Alén disto, serán unha panca para o fomento da empregabilidade, a través do *networking* e o contacto con empresas líderes, coas que as e os asistentes poderán establecer conexións clave para o seu desenvolvemento profesional. ■





Visión de futuro

En febreiro volven as JAI con catro mesas redondas e 70 relatores-expertos

Regresan este mes de febreiro os históricos encontros JAI (Xornadas sobre Tecnoloxías e Solucións para a Automatización Industrial) da UVigo tras dúas décadas unindo o mundo profesional e o universitario arredor das tecnoloxías industriais máis avanzadas, a robótica e da Intelixencia Artificial. A décima edición destes encontros celebrárase finalmente do 10 ao 14 de febreiro, novamente na Escola de Enxeñaría Industrial da Universidade de Vigo e unha vez máis impulsadas por Ignacio Armesto, profesor da Área de Enxeñaría de Sistemas Automática da UVigo.

A cita reunirá profesionais, investigadores e estudantes de ámbalas beiras da raia galego-portuguesa, do resto da Península e doutros países europeos e contará na súa axenda cun variado e completo

programa de mesas redondas, charlas e demostracións, que se poden consultar na web das JAI (jai2024.uvigo.es).

A listaxe de mesas redondas está formada por *Transformación da industria. Novos modelos produtivos* (o luns 10 de febreiro, moderada por José Luis Casal, de CIONET); *Robótica, Automatización e Intelixencia Artificial: claves do futuro 5.0* (o martes 11 de febreiro e organizada por AER Automation, contando con profesionais expertos das compañías BitMetrics, Pilz, Tecnalía, Bosch-Rexroth, Festo e Kuka); *Ciberseguridade industrial* (o mércores 12 de febreiro, organizada por ISA España e reunindo a expertos de Ree, Govertis, FINSA e Stellantis); e *Investigación en robótica* (o xoves 13, organizada por HispaRob, contando con docentes e investigadores das universidades Carlos III de Madrid, Stanford, Sevilla e Naples Federico II).

Ademais, as JAI contarán no seu programa con 70 relatores expertos de empresas sobranceiras no eido da automatización, a robótica e a Intelixencia Artificial industrial, abordando cuestións como a IA, a Industria 4.0, a dixitalización, a robótica colaborativa e sensiti-va, os xemelgos dixitais, a Internet das Cousas, o mantemento predictivo, a sustentabilidade ou a protección tecnolóxica (ciberseguridade).

Os relatorios serán achegados por profesionais de empresas e entidades como a Fundación Diego González Rivas, OPC, Russula, CTAG, LogicMelt, Endress+Hauser, Innomatics, Kivnon, Sick, Kuka, Omron, Robotnik, Becolve, Siemens, Inprotech, Weidmüller, AER, Rittal/ePlan, IFM, Rexroth, Schunk, Binariál, Infranor, Weg, Beckhoff, Pilz, ISA, Bonfiglioli, Festo, Banner Engineering, Murr Elektronik, MIR, Phoenix Contact, Tecdesoft, RobotPlus, HispaRob, Cognex, ESET, Harting, Nozomi, Leuze, AuthUSB e IEEE Robotics & Automation Society.

A axenda inclúe tamén unha mostra ou sala de demostracións de sistemas onde as persoas asistentes poderán interactuar coas propostas de automatización máis revolucionarias e mergullarse en casos reais da súa aplicación.

As persoas interesadas en acudir ás xornadas poden inscribirse nas mesmas antes do 31 de xaneiro a través da web das JAI. ■

Dende 2004

As JAI comezaron a súa andaina no ano 2004. Nadas a xeito de foro de reunión de empresas do sector co alumnado e co profesorado, estas xornadas teñen a vontade de dar a coñecer as últimas tendencias e novidades nos ámbitos da automatización, dixitalización e robotización industrial. Fano a través de mesas redondas e relatorios, principalmente. Ademais, as JAI contan cunha zona expositiva, con demostradores dalgunhas das tecnoloxías presentadas no evento, nos primeiros anos (principalmente) autómatas programábeis, sistemas de control distribuído ou robots industriais e, agora, cunha presenza cada vez maior de Intelixencias Artificiais, tecnoloxías de Aprendizaxe Profunda e Internet das Cousas ou contribucións á Realidade Virtual e Aumentada, sen esquecer novidades en xemelgos dixitais, inspeccións aumentadas, monitoraxe de máquinas, converxencias en redes industriais, rastrexabilidades intelixentes, tecnoloxías de visión 3D ou intraloxísticas automatizadas, temas todos eles abordados nas máis recentes edicións das JAI.

Miniliteraturas dixitais

O concurso de microrrelatos da RAG e PuntoGal reivindicará o uso do galego con premios para todas as idades

A Real Academia Galega e PuntoGal abren este 1 de febreiro a oitava edición do seu concurso de microrrelatos, que premiará un ano máis as mellores historias de ata 200 palabras escritas por autoras e autores de todas as idades.

Creado co obxectivo de “reforzar a presenza da lingua e da identidade galegas no mundo dixital”, o certame repartirá nove premios, tres en cada categoría: infantil (ata 11 anos), xuvenil (de 12 a 17 anos) e persoas adultas (a partir de 18 anos). Ambas as entidades animan especialmente a participar á xente máis nova, que, segundo explicaron, “atópase nunha etapa vital fundamental para afianzar o uso e os afectos cara ao idioma propia do país”. A convocatoria manterase aberta todo o mes de febreiro coincidindo cunha nova campaña que permite rexistrar un dominio .gal durante dous anos por 15 euros máis IVE.

Os presidentes da Real Academia Galega e de PuntoGal, Víctor F. Freixanes e Manuel González González, formarán parte do xurado da categoría de persoas adultas canda a académica correspondente Débora Campos, escritora e xornalista arxentina con raíces galegas; o director xeral de PuntoGal, Darío Janeiro; e a tamén xornalista e profesora Yolanda Virseda. O xurado que elixirá os contos gañadores das modalidades infantil e xuvenil integraran a historiadora e académica correspondente Ana Romero Masiá, directora do Instituto José Cornide de Estudos Co-

ruñeses; o historiador e tamén correspondente da RAG Xosé María Lema Suárez; a presidenta do Padroado do Museo do Pobo Galego e integrante da directiva de PuntoGal, Concha Losada; a filóloga Cristina Ríos, membro do equipo técnico de PuntoGal; e o director de Aira Editorial, xornalista, crítico literario e escritor César Lorenzo Gil.

As persoas gañadoras do VIII Concurso de microrrelatos da RAG e PuntoGal recibirán distintos premios tecnolóxicos e relacionados coa lectura, segundo se detalla nas bases dispoñíbeis na páxina web do concurso, relatos.gal. As entidades convocantes difundirán neste espazo e nas súas respectivas webs os textos gañadores, que poderán ademais lerse en papel, xunto aos finalistas, na revista Luzes, que colabora nesta iniciativa dende a primeira edición.

Os presidentes da RAG e PuntoGal presentaron a nova edición do concurso en rolda de prensa xunto a Xosé Manuel Pereiro, codirector de Luzes, e Cristina Ríos en representación dos xurados. “Con este concurso, a Academia e PuntoGal convidamos a nenos e nenas, adolescentes e persoas adultas a empregaren o galego como ferramenta creativa coa que ollar e escribir o mundo, expresar desacougos e esperanzas, íntimas e colectivas, de hoxe e de sempre, explorando novas formas de expresión que proxecten o noso idioma en todas as facetas da vida e cara ao futuro”, salientou Víctor F. Freixanes, destacando que entre as persoas gañadoras e finalistas houbo novas voces, de moi curta idade no seu momento, como as de Nee Barros (2002) e

Alba Guzmán (2003); debutantes serodios no mundo editorial, como Paloma de Toro (1985) e Carlos Neira Suárez (1950); e tamén nomes como os de Héctor Cajaraville ou Marta Villar, gañadores do Premio Xerais 2015 e 2024, respectivamente.

Sinalou que o concurso da RAG e PuntoGal é en calquera caso unha iniciativa aberta a toda a cidadanía, a persoas de calquera idade, profesión e condición, pero ambas as institucións destacaron “o especial interese que teñen en promover a participación das novas xeracións”.

A oitava edición do concurso de microrrelatos coincidirá no tempo cunha nova campaña de PuntoGal, engadiu o seu presidente, quen recorda que o dominio de Galicia ten como “función fundamental dar visibilidade á súa lingua e a súa cultura no ciberespazo”. Os rexistradores acollidos á promoción, que ofrece dous anos de rexistro por un máximo de 15 euros máis IVE, son Dinahosting, Openprovider, Don Dominio, OVH.com e INWX. As condicións desta promoción poden consultarse en dominio.gal ou dirixíndose directamente ás empresas rexistradoras. ■





Salgueiriños referente xuvenil... e innovador

A Factoría Moza de Santiago ofrecerá áreas *maker* e de *coworking*

O Concello de Santiago propúxose sacar do abandono as estruturas en estado de progresivo que, no barrio de Salgueiriños, ían ser destinadas a albergar o parque comarcal de bombeiros. Esta vontade de recuperación vén de frutificar no proxecto Factoría Moza, cuxos detalles foron debullados pola concelleira de Dereitos, Servizos Sociais e Xuventude, María Rozas, e a técnica de Xuventude no Concello, Noela Vilas.

“A Factoría Moza”, sinalaron, “transformarase nun equipamento deseñado para atender as necesidades e as demandas da xente nova de Santiago”. Será un espazo para a cultura *maker* e robótica, a creación e interpretación musical, a formación en saúde ou educación sexual, a lectura, a actividade física, a cultura urbana ou o traballo colaborativo e innovador (*coworking*).

A tenenta de alcaldesa, María Rozas, explicou que unha vez decidido, atendendo a razóns operativas e de seguridade, que o futuro parque de bombeiros construírase en Meixonfrío, o Goberno “viu as potencialidades da estrutura de Salgueiriños para ofrecer á mocidade uns servizos que non podemos facilitar, por falta de espazo, desde o Centro Xove da Almáciga”. María Rozas lembrou que en Santiago están empadroados preto de 9.000 mozos e mozas de entre 15 e 35

anos, e son 23.000 os que están matriculados na USC: “Trátase dun grupo poboacional moi importante, habitualmente bastante esquecido polas administracións, cando é precisamente dos mozos e mozas de quen depende o noso futuro colectivo”.

A concelleira de Dereitos e Servizos Sociais, Promoción Económica e Xuventude salientou que con esta proposta “a vontade do Goberno é tamén mudar un espazo degradado, cunha imaxe case apocalíptica despois de case vinte anos coa estrutura de Salgueiriños sen rematar”. María Rozas explicou que, tras avaliar o estado do esqueleto e as súas potencialidades, chegou-se a un anteproxecto que fala dun edificio cunha superficie construída de case 4.500 metros cadrados, distribuídos en tres plantas.

Ese espazo permitirá que a Factoría Moza atenda a diferentes áreas temáticas. Así, haberá unha zona pensada para a música, con ata sete salas de ensaio e gravación, “frente ás tres actuais da Almáciga nas que

é difícil atender toda a demanda”, e cunha sala de concertos con capacidade para unhas 600 persoas.

Unha segunda zona do edificio de Salgueiriños será para formación, asesoramento e estudo, con aulas, unha biblioteca integrada na rede municipal, espazos para obradoiros, e despachos nos que se prestará asesoramento sobre temas de interese para a mocidade como saúde mental ou educación sexual.

A terceira área temática é a da actividade física, con zona para practicar danza, ximnasio e tamén un espazo *maker*; e a cuarta é a zona de traballo tipo *coworking*, que terá acceso independente desde o exterior do edificio.

Por último, haberá unha área de lecer e interacción social, nun gran espazo central a modo de praza cuberta, e con zonas para a práctica do skate e outras disciplinas vinculadas á cultura urbana. María Rozas quixo destacar as posibilidades de ocio que ofrecerá a Factoría Moza, “porque vivimos nun modelo no que é difícil aos mozos e mozas atoparen alternativas que non vaian vencelladas aos centros comerciais ou ao consumo”. A tenenta de alcaldesa tamén salientou que o anteproxecto mantén a gran torre da estrutura de Salgueiriños, que ademais de conectar diferentes plantas servirá de miradoiro e como soporte para anunciar os eventos que se vaian producindo no edificio, “ao tempo que será un elemento que conserve a memoria do propio equipamento e da súa historia”. ■





Por Fernando Suárez
presidente do CPEIG, achéganos as claves para saber
diferenciar o gran da palla no universo dixital

Coidado cos titulares



Nunha época marcada pola sobreinformación e as mensaxes simplificadas, resulta máis importante que nunca analizar criticamente os titulares que capturan a nosa atención. As mensaxes impactantes teñen o poder de moldear percepcións, despertar emocións e influír nas nosas decisións, pero tamén poden distorcer a realidade ou, peor aínda, incidir negativamente no desenvolvemento da sociedade. Recentemente, dous casos en particular puxeron de manifesto esta problemática, e merecen ser discutidos para fomentar unha reflexión crítica.

Unha recente campaña nacio-

nal suscitou gran controversia ao comparar a entrega dun teléfono móbil a un adolescente con ofrecerlles alcol ou drogas. Aínda que comprendo e comparto a preocupación sobre o uso responsable da tecnoloxía por parte dos menores, considero que este paralelismo é profundamente desproporcionado e contraproducente.

Equiparar o uso de dispositivos tecnolóxicos con adicións potencialmente mortais trivializa os verdadeiros problemas asociados a estas últimas, á vez que demoniza unha ferramenta que, utilizada de maneira adecuada, pode enriquecer a vida dos mozos. En lugar de avogar polo alarmismo, deberíamos enfocar os nosos esforzos na educación

e formación, tanto na contorna familiar como no educativo. Prohibir o acceso á tecnoloxía non só é unha solución inviable, senón tamén contraproducente, xa que fomenta o descoñecemento e a dependencia non regulada.

É imprescindible promover un uso saudable e consciente dos dispositivos, ensinando aos menores para manexar as oportunidades e os riscos que estes conlevan. A solidez dunha sociedade tecnoloxicamente avanzada non se mide polas restricións que impón, senón pola capacidade de formar individuos críticos e responsables na súa interacción coas ferramentas dixitais.

Doutra banda, as recentes declaracións de Jensen Huang, CEO de NVIDIA, sobre o futuro da

computación cuántica tamén expoñen unha reflexión necesaria. Huang afirma que esta tecnoloxía non será practicamente útil ata máis aló do 2040, o que podería interpretarse como unha invitación á pasividade. Con todo, este tipo de prognósticos non debe disuadirnos de actuar desde agora.

A historia recente da tecnoloxía mostra que chegar tarde ás grandes disrupcións conleva un custo significativo. Europa experimentou esta realidade en ámbitos como a intelixencia artificial, o 5G e a computación na nube, onde a falta de investimento temperán e de estratexias formativas relegounos a un papel secundario fronte a outras potencias.

A computación cuántica, aínda que aínda nas súas primeiras etapas, ten o potencial de revolucionar sectores enteiros, desde a ciberseguridade ata a simulación de materiais. Se esperamos ata que sexa "util" para empezar a investir en infraestrutura, investigación e formación de talento, xa perderíamos a oportunidade de ser relevantes no seu desenvolvemento.

Anticiparse significa investir en capacidades humanas e técnicas mesmo cando o retorno inmediato non está garantido. É un compromiso co futuro que require valentía e visión estratéxica.

Os titulares simplistas e as proxeccións reduccionistas poden condicionar as nosas accións e decisións de formas inesperadas. Nun mundo onde a tecnoloxía evoluciona rapidamente e transforma a nosa realidade, debemos ser cautelosos coas mensaxes que consumimos e difundimos. Abordar os retos tecnolóxicos desde a formación e a anticipación é a clave para construír unha sociedade máis preparada, crítica e resiliente. O camiño non é a alarma nin a prohibición, senón o coñecemento e a acción informada. ■



Chega a edición 2025 da Olimpíada Informática Galega

Xa comezou a perfilarse un dos grandes eventos tecnolóxicos da tempada na nosa terra: a celebración da OIG, a Olimpíada Informática Galega organizada polo Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), en colaboración coas tres universidades galegas (Universidade de Vigo - UVigo, Universidade da Coruña - UDC e Universidade de Santiago - USC). A cita (a Olimpíada) será o vindeiro 15 de febreiro e conta unha vez máis co apoio e colaboración do CITIC da UDC.

Lembrar que o pasado martes 22 de xaneiro pechouse o prazo de inscrición para as e os participantes.

Segundo lembra o CPEIG, o obxecto da OIG, destinada a estudantes de secundaria (ESO), bacharelato e ciclos formativos de grao medio, é a promoción do

coñecemento e das vocacións nesta disciplina da informática tan presente en todos os ámbitos hoxe en día e necesaria para a formación integral da mocidade.

A olimpíada celebrarase de xeito presencial o sábado 15 de febreiro na Escola Técnica Superior de Enxeñaría da US, en horario de 10.00 a 14.30 horas, coa colaboración da Facultade de Informática da Coruña da UDC e da Escola Superior de Enxeñaría Informática da Uvigo.

A competición consistirá na resolución de seis problemas nun prazo de tres horas. Cada problema deberá resolverse empregando unha linguaxe de programación que permita automatizar a súa resolución. Na OIG permítese o uso de C++, Python ou Java. Os problemas da olimpíada soen centrarse no deseño correcto e eficiente de algoritmos.

O Colexio de Enxeñaría Informática engade que o número máximo de participantes na OIG 2025 será de 40 e que no caso de que o alumnado preinscrito supere ese número, a selección das 40 persoas participantes realizarase por orde de preinscrición. Neste caso, a listaxe de persoas seleccionadas e a lista de agarda darase a coñecer o 24 de xaneiro de 2025.

A OIG permitirá seleccionar a dous representantes galegos para participar na XXIX Olimpíada Informática Española (OIE), que se celebrará do 4 ao 6 de abril de 2025 na Facultade de Informática da Universidade da Coruña, primeira vez que a olimpíada española se celebra en Galicia, evento que tamén contará coa colaboración do CPEIG para a súa organización. De aí, os gañadores poderán acceder á Olimpíada Informática Internacional, que se celebrará en setembro de 2025 en Bolivia.

A olimpíada está habitualmente patrocinada por diversas entidades e empresas do sector TIC. Na edición de 2024 colaboraron Abanca, Atos, Bahía Software, Clúster TIC Galicia, Councilbox, Duacode, DXC Technology, Emetel, Extreme Networks, Google Clouds, Minisat, NTT Data e Sixtema. Grazas a estas entidades patrocinadoras, haberá premios adicionais para os seguintes postos na clasificación, ademais de para a mellor programadora feminina e para a/o mellor participante da ESO. ■

Edición do ano pasado

A edición do ano pasado culminou o 3 de febreiro na Escola Superior de Enxeñaría Informática do Campus de Ourense da UVigo. Participaron 26 estudantes de Educación Secundaria (ESO), Bacharelato e Formación Profesional de grao medio de toda Galicia, procedentes de quince centros educativos e residentes na Coruña (4 participantes), Vigo (2), Ribeira (1), Ames (1), Santiago de Compostela (5), Brión (2), Negreira (1), Narón (1), O Barco de Valdeorras (2), Teo (1), Burela (1), Ferrol (1), O Porriño (1), Redondela (1), Vedra (1) e Allariz (1).

Os gañadores foron, en primeira posición, Pedro Rey Anca, natural de Ferrol e estudante de 2º de Bacharelato do IES Saturnino Montojo de Ferrol; e no segundo posto Hugo Domínguez Conde, de Vedra e estudante de 1º de Bacharelato do CPR Manuel Peleteiro de Santiago. A mellor rapaza clasificada foi Isabel Villar García do CPR Manuel Peleteiro de Santiago, e o mellor estudante da ESO resultou ser Miguel Pérez Barreiro, do IES Politécnico de Vigo.

Administración dixital en clave ascendente

Medra máis dun 8% o uso da sede electrónica da Xunta

O Goberno galego, a través da axencia AMTEGA (Consellería de Facenda) fixo balance do uso e actividade da sede electrónica autonómica en 2023, ano no que rexistrou o inicio de 1.469.297 trámites, un 8,3% máis que o ano anterior. En total, 447.770 persoas (físicas ou xurídicas) empregaron esta canle no dito período para presentación de solicitudes, escritos ou comunicacións.

“Estas cifras constatan a consolidación da sede electrónica como o punto de entrada á Administración Electrónica”, confirmaron fontes de AMTEGA, engadindo que “a oferta de procedementos que poden iniciarse en liña continúa a medrar e, en 2023, había dispoñíbeis un total de 2.130, 161 máis que o ano anterior”.

A maioría dos trámites, un 50,6%, están dirixidos á cidadanía; o 29,7% son para as empresas; o 10% para entidades sen ánimo de lucro, e un 9,2% están dirixidos ás entidades locais.

Son datos do estudo *A Administración Dixital da Xunta de Galicia*, publicado o pasado luns 30 de decembro, e elaborado polo Observatorio da Sociedade da Información en Galicia (OSIMGA), adscrito á Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia.

No informe conséntase que durante 2023 houbo 4.509.478 accesos á carpeta cidadá, preto dun 5% máis que en 2022 (a carpeta cidadá é o espazo persoal no que os usuarios teñen acceso aos seus datos, á situación dos seus trámites coa Administración e á xestión destes desde un único punto). Asemade, subiu tamén o número total de usuarios activos de Chave365, ata acadar os 1.511.441, o que supón un incremento de máis de 33 mil respecto ao ano anterior.

O documento sinala un crecemento do 14,1% das notificacións a través da plataforma notifica.gal, que sumaron 1.715.777. Ademais, en 2023, un total de 23.915 persoas contaban con tarxetas intelixentes de empregado público para a identificación e a sinatura electrónica. O número de documentos asinados en liña en 2023 superou os 10 millóns, mantendo a tendencia ascendente dos últimos anos.

Respecto á presenza en Internet, no informe sinaláse que o catálogo de redes sociais da Administración galega ascendía en 2023 a un total de 438 iniciativas, que suman un total de 3.060.619 seguidores, un 24,8% máis que no 2022. “O portal institucional da Xunta de Galicia recibiu o pasado ano máis de 13 millóns de visitas, cunha media de 470.103 visitantes mensuais distintos, que viron máis de 26 millóns de páxinas”, conclúe. ■

A fenda de xénero esvaécese

O informe *Mulleres en Dixital: O uso das TIC desde unha perspectiva de xénero*, que vén de publicar o observatorio OSIMGA apunta á ausencia de fenda de xénero dixital na nosa Comunidade. No informe dise que “as diferenzas por xénero na frecuencia de uso de Internet e dispositivos electrónicos en Galicia son mínimas, pero no 2023 adiantáronse as mulleres, xa que navegaron por Internet o 91,7% nos tres meses previos á enquisa, fronte ao 91,3% de homes”.

Tamén se fai saber que o incremento no uso da Rede por parte das mulleres é a tendencia tanto en Galicia como no

resto de España e que no caso galego “o aumento foi dun 4,4% entre 2020 e 2023”. A diferenza de xénero en Galicia (0,4) é



Uns trinta responsábeis TI visitaron a sede da AMTEGA no marco de SinFiltro

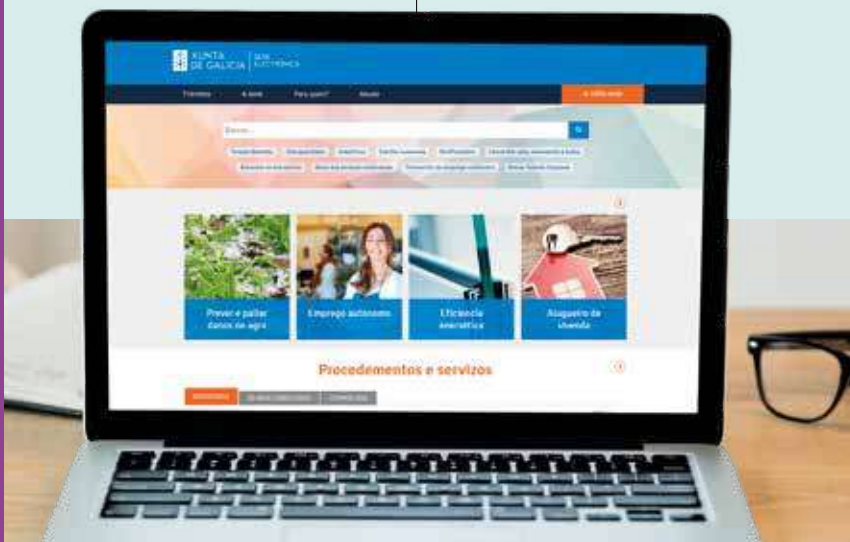
A Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia

(AMTEGA) recibiu o pasado mes de decembro a visita dunha trintena de responsábeis das áreas de sistemas e tecnoloxías de información de empresas e institucións. A visita encadrouse no marco das actividades de divulgación e debate do ciclo SinFiltro que organiza semestralmente o asesor e divulgador Marcelo Castelo.

O obxectivo destes encontros, que xa se desenvolveron con anteriori-

dade en empresas como Abanca ou Inditex, é o de ofrecer un marco informal para o intercambio de experiencias e información entre as persoas que levan o peso da transformación dixital nos sectores privados e público.

O director da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, Julián Cerveño, actuou como anfitrión da visita e explicou aos asistentes o modelo de Goberno da IA da Xunta e o marco no que se desenvolve, que inclúe a Estratexia Galicia Dixital 2030 e, proximamente, a Lei para



moi similar á da media española (0,3). En ambos casos, a dixitalización por parte das mulleres supera lixeiramente á dos homes.

No informe indícase tamén que as mulleres que declararon utilizar Internet nos tres meses previos á enquisa acadan

o 91,7% superando aos homes en 4 décimas. O acceso de homes e mulleres á Rede é case universal ata os 44 anos. A partir de aí, hai unha lixeira vantaxe das mulleres.

O uso do comercio electrónico en Galicia amósanos unha lixeira vantaxe de 2 puntos porcentuais por parte dos homes.

Ademais, o 93,1% das mulleres usaron nos últimos tres meses dispositivos que se poden conectar a Internet, 0,6 puntos máis que os homes. O uso é practicamente idéntico e universal por xéneros ata os 44 anos. Dos 45 anos en adiante, baixa o seu uso en ambos xéneros pero as mulleres superan aos homes en máis dun punto en todas as franxas. As mulleres realizaron máis actividades de aprendizaxe na rede que os homes. ■



o desenvolvemento e impulso da Intelixencia Artificial en Galicia, cuxo proxecto acaba de ser aprobado polo Consello de Goberno.

Responsábeis de departamentos técnicos da Administración autonómica participaron nunha rolda de presentacións sobre a estratexia da Xunta, que combina tecnoloxías con atención ás persoas e ao

territorio. Entre elas, o novo modelo de atención socio-sanitario en residencia intelixente de maiores e persoas con discapacidade; o Centro de Control e Coordinación de Incendios de Galicia; os usos da IA e a Internet das Cousas (IoT) na sanidade; ou a estratexia e goberno con sistemas de almalenamento e xestión na nube. ■

Terra conectada

A contratación de Internet de banda larga no rural de Galicia supera xa o 90% dos fogares



O

Observatorio da Sociedade da Información e Modernización de Galicia (OSI-

MGA), dependente da axencia autonómica AMTEGA, compartiu o pasado Nadal o informe sobre a *Modernización tecnolóxica no rural*, unha publicación que destaca que a contratación de Internet de banda larga na Galicia non urbana acadou o 90,3% dos fogares en 2023. No estudo tamén se fai saber que a idade é o principal condicionante da evolución da modernización tecnolóxica nas áreas do rural de Galicia.

Igualmente, infórmase que a contratación de Internet de banda larga medrou dende un 69,4% en 2016 ata o 90,3% de 2023, o que implica un crecemento de máis dun 30%. "A porcentaxe achégase cada vez máis a media de Galicia, que está nun 94,3%, o que indica que se está a reducir a fenda entre os ámbitos rurais e urbanos", sinalase no informe, onde se indica que "a contratación de Internet do rural está por riba do 96% no caso de fogares con tres ou máis persoas, pero baixa ata o 74,3% no caso dos fogares nos que soamente vive unha persoa".

Ademais, a taxa de persoas que usan dispositivos electrónicos no rural "é practicamente o mesmo entre homes e mulleres, mesmo lixeiramente superior no caso das segundas (87,9% fronte ao 87,5%), polo que non hai fenda de xénero", indícase, engadíndose que "as diferenzas principais teñen que ver coa idade". Así, o informe sinala que "practicamente todas as persoas do rural de entre 16 e 44 anos (por riba do 99%) declaran usar dispositivos electrónicos" e que "a porcentaxe é tamén moi significativa no caso das persoas de entre 45 e 54 anos (un 95,6%), aínda que esta porcentaxe baixa ata o 87,2% entre os 55 e os 64 anos; e ao 60,4% no tramo de entre 65 e 74 anos".

Por outra banda e meténdonos xa no terreo do comercio electrónico, máis da metade das persoas do rural que usan Internet fan compras por esta canle, fronte ao 72,3% que o fan nas áreas urbanas. Porén, preto do 90% das persoas do rural de entre 25 e 34 anos compran por Internet, "unha cifra que contrasta co 10,3% das persoas de entre 65 e 74 anos".

Os datos para a elaboración deste informe proveñen da Enquisa Estructural de Fogares do Instituto Galego de Estatística. ■

Conta atrás para a gala final de Youtubeiras

Vinte finalistas aspiran a gañar os galardóns da 8ª edición do certame

As entidades organizadoras dos Premios Youtubeiras+ anunciaron no Concello de Narón a relación das canles e persoas finalistas, vinte en total, que aspiran a ser as gañadoras nalguna das sete categorías nas que se dividen nesta súa oitava convocatoria. Segundo fixeron saber, a gala de entrega será o sábado 1 de febreiro, ás 19.00 horas, no Pazo da Cultura de Narón.

Marián Ferreiro, alcaldesa de Narón; Soledad Agra, deputada de Igualdade, Lingua e Dereitos Cívís da Deputación da Coruña, e Javi Sánchez, artista coñecido co nome de Meiga-i e quen presentará a gala, deron a coñecer a listaxe de finalistas do certame. Estes galardóns enmárcanse no proxecto Youtubeiras, organizado polos servizos de normalización lingüística de dez concellos (Ames, Carballo, Ferrol, Moaña, Narón, Oleiros, Pontevedra, Rois, Santiago de Compostela e Teo), das tres universidades e da Deputación da Coruña co obxectivo “de fomentar a creación de contidos dixitais en galego con temáticas e formatos diversos, así como promover e visibilizar os diferentes perfís de persoas xeradoras de contidos na Rede”.

A asistencia á gala é gratuíta para o público xeral. As entradas pódense conseguir no propio Pazo da Cultura, chamando ao teléfono 981 102 897, de luns a sábado, de 9.30 a 14.00 horas e de 17.30 a 20.30 horas, ou a través do correo electrónico taquilla.pazo@naron.gal

Segundo explicou a deputada de Igualdade, Soledad Agra, a oitava edición do certame, que leva por lema *Fachenda ao cadrado*, registrou a inscrición de 89 canles, 49 de YouTube e 40 de TikTok. “Superamos a cifra da edición anterior, na que contamos coa concorrencia de 68 canles”, desvelou Agra. A representante da Deputación da Coruña tamén engadiu outra cifra para definir esta oitava edición. “Os vídeos que se inclúen nestas canles supoñen un total de 19.720

minutos de contidos dixitais en galego”, rematou.

Agra lembrou que os Premios Youtubeiras+ repartirán nesta nova edición 7500 euros, que se distribuirán entre as súas sete categorías. As persoas gañadoras nos apartados de canle de YouTube e canle de TikTok recibirán 1250 euros cada unha, mentres que quen consigan os galardóns de creación de contidos, revelación, calidade lingüística e rede, ademais do Premio do Público, levarán 1000 euros. Para este último galardón, o Premio do Público, votaron 5056 persoas a través da web de Youtubeiras (youtubeiras.gal).

Vinte canles e persoas en conxunto son finalistas nas sete categorías nas que se dividen os Premios Youtubeiras+. As finalistas á mellor canle de YouTube son *Exército Mekemeke*, *IagoRAW* e *O Faiado Podcast*, mentres que na categoría de mellor canle de TikTok o son Sara Seco Rial, Pradorua e Konachadas. O Premio á Creación de Contidos decidírase entre Rodri Míguez; Anxo Sánchez e María Prado, de Pradorua, a única finalista en dúas categorías. O Premio Revelación disputarase entre Arquivo Anab, Carlota Casal Ramos e Galiactiva.

O Premio á Calidade Lingüística decidírase entre A Debate no Eirado, Galego para Peques e Luís do Río, mentres que optarán como finalistas ao Premio Rede OU kél, Pablo Rodríguez Vila e Rebelico. Por último, tres son os vídeos finalistas ao Premio do Público: *A revolución galega de 1846*, de Orgullo Galego; *Non máis bágoas*, de Xurxo Varela; e *Queimas controladas*, de Savia Nova.

O xurado desta oitava edición está conformado por Andrea Villa, xornalista; Carlos Callón, profesor e escritor; Mónica Valencia, técnica de Normalización Lingüística do Concello de Ourense; Sara Varela, guionista, e Iago Gordillo, realizador audiovisual e gañador do Premio Youtubeira 2023. ■



A FactorIA

A Xunta solicita o apoio do Goberno central para unha fábrica de IA centrada na saúde

O conselleiro de Educación e Ciencia, Román Rodríguez, mantivo o pasado 15 de xaneiro unha reunión en Madrid coa secretaria de Estado de Dixitalización e Intelixencia Artificial do Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública, María González, para presentarlle o interese de Galicia por albergar unha Fábrica europea de IA (Intelixencia Artificial) centrada nas ciencias da vida e solicitar, así, o apoio do Goberno central.

Na reunión tamén participaron a directora xeral de Dixitalización e Intelixencia Artificial do Ministerio, Aleida Alcaide; o vicepresidente de Investigación Científica e Técnica do CSIC, José María Martell; a directora da Axencia Galega de Innovación da Xunta, Carmen Cotelo, e o director do Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), Lois Orosa. O conselleiro de Ciencia agradeceu o espírito de colaboración e a receptividade para un proxecto que “agora deberá desenvolver o traballo técnico e financeiro de xeito conxunto”, dixo.

O obxectivo desta xuntanza foi obter o respaldo do Estado á proposta, requisito fundamental para optar á convocatoria europea do EUROHCP JU (*European High Performance Computing Joint Undertaking*), o consorcio europeo dedicado á supercomputación.

A potencial candidatura impulsada desde Galicia está liderada polo CESGA e impulsada pola Xunta de Galicia e co apoio científico do CSIC como patrón do CESGA e “susténtase na solidez da I+D+i galega”, explicou o conselleiro, destacando que o Goberno de España valorase “moi positivamente” a iniciativa que a Xunta desenvolve no CESGA e os proxectos que están poñendo en marcha.

A delegación do Goberno galego desprazado a Madrid sinalou que esta futura Fábrica de IA “permitiría impulsar a creación e fortalecemento de *startups*,

mellorar a competitividade das empresas, atraer talento e crear emprego a través de novas infraestruturas a disposición de todos os axentes dos sectores vinculados ás ciencias da vida, como a investigación sanitaria ou a biotecnoloxía. Isto permitiría acelerar enormemente a innovación e a investigación nestes ámbitos”.

Engadiron que as fábricas de IA “son espazos onde se deseñan, proban e implementan solucións de IA” e para “acadalo contan coas infraestruturas tecnolóxicas necesarias, ofrecen talento investigador e dótanse de ferramentas avanzadas”; des-

te xeito, as fábricas funcionan “como centros de innovación que aceleran a creación de aplicacións intelixentes, fomentan a colaboración entre empresas, universidades e centros de investigación e contribúen ao fortalecemento dun sector dixital avanzado e competitivo”.

O Goberno galego lembrou qu esta proposta “non parte de cero nesta carreira por acadar unha factoría europea de IA”, senón que “xa conta cun sistema sólido integrado por centros de investigación das tres universidades públicas galegas, clústeres empresariais, *hubs* de innovación dixital con

carácter europeo, fundacións de investigación sanitaria e entes e axencias especializadas das Administracións autonómica e estatal”. Apóiase, ademais, nas Estratexias de especialización intelixente (RIS3) e de Consolidación da biotecnoloxía de Galicia como follas de ruta das políticas públicas. Así mesmo, conta co apoio científico do CSIC, a principal institución científica a nivel estatal con centros de investigación en todo o territorio español e padroa e segunda máxima usuaria do CESGA.

A factoría de IA galega sumariase e complementaríase con outras factorías europeas que veñen de ser concedidas recentemente como a do Barcelona Supercomputing Center-Centro Nacional de Supercomputación (BSC-CNS). No caso da factoría galega estaría especializada na área das ciencias da vida baixo o concepto de *one health*, que procura equilibrar e optimizar de maneira sostible a saúde das persoas, os animais e os ecosistemas. ■





▲ As persoas autoras do estudo (de esq. a dita.): Marcel Santos, Noa Varela e Francisco Rivadulla.

A USC compartiu os detalles dun proxecto iniciado no seu seo para axudarnos a prever o sobrequecemento dos dispositivos electrónicos, mellorar o seu rendemento e aumentar a súa vida útil, xestionando de maneira eficiente a calor que xeran estes sistemas durante o seu funcionamento a través do control da condutividade térmica dos diversos materiais que os compoñen.

Segundo explica a USC, mentres que a corrente eléctrica pode controlarse con facilidade nos materiais electrónicos convencionais, a calor formula un reto distinto: os fonóns, as partículas que transportan o calor en sólidos cristalinos, non posúen carga nin momento magnético, o que dificulta en gran medida a súa manipulación.

Neste punto entra en xogo o Centro Singular de Investigación en Química Biolóxica e Materiais Moleculares (CiQUS) da USC, onde un equipo de investigadores desenvolveu unha técnica innovadora que permite trazar circuitos térmicos en certos óxidos de ferro e cobalto, logrando regular o fluxo de calor en áreas moi localizadas destes materiais.

“Mediante esta técnica conseguimos reducir a condutividade térmica en rexións micrométricas

Regulando (e mellorando) a temperatura dos dispositivos

Un equipo do CiQUS desenvolve unha técnica para prever o sobrequecemento dos trebellos electrónicos

de diversos materiais ata un 50%”, sinalou Francisco Rivadulla, director do estudo e catedrático do Departamento de Química-Física da Universidade de Santiago de Compostela.

O persoal científico utilizou a punta dun microscopio de forzas atómicas para aplicar un campo eléctrico moi localizado sobre a superficie do material e xerar patróns micrométricos cunha condutividade térmica definida: “Mediante a aplicación do campo eléctrico puidemos controlar a concentración local de ións de osíxeno no material, que actúan como unha barreira para a propagación dos fonóns, determinando a súa condutividade

térmica”, detallou Marcel Claro, outro dos autores do traballo.

Ademais do equipo liderado por Rivadulla no CiQUS, a investigación tamén contou coa colaboración dos profesores Carlos Vázquez e Arturo López Quintela, do iMATUS.

Con esta tecnoloxía, os investigadores lograron aplicar campos eléctricos de millóns de voltios por centímetro, o que permite desprazar e acumular os ións negativos de osíxeno dentro do material, creando barreiras artificiais para a propagación da calor. “Optimizando a composición do óxido conseguimos que o proceso -a alternancia entre os distintos

estados térmicos- sexa estábel no tempo”, explica Noa Varela, primeira autora do estudo, que engade que “as áreas con condutividade térmica reducida manteñen a súa estabilidade en condicións ambientais, pero poden revertirse mediante un leve quecemento en aire, o que permite reutilizar o material repetindo o proceso de modificación da condutividade térmica tantas veces se queira”, conservando deste modo a funcionalidade dos dispositivos tras múltiples ciclos.

A USC engade que o traballo publicado en *Advanced Materials* supón un novo paso cara a xestión da calor na microelectrónica, abrindo a porta ao deseño de compoñentes que disipen a calor de forma controlada en diversos dispositivos e sistemas de almacenamento de enerxía. O obxectivo xeral da liña de traballo deste grupo de investigación é conseguir sistemas capaces de controlar o fluxo de calor en nano e microestruturas coa mesma eficacia que os circuitos eléctricos manexan a corrente. Neste contexto, os transistores térmicos que conseguen controlar o transporte de calor en resposta a estímulos eléctricos están chamados a xogar un papel clave na próxima xeración de dispositivos. ■



De esquerda a dereita, María Almodóvar, a premiada Vanesa Brea e José A. Oreiro

Un avatar galego chamado LexIA

O asistente virtual marca un cambio de era no Consello Consultivo de Galicia



Por José A. Oreiro
Romar, secretario
xeral do Consello
Consultivo de Galicia

Nun mundo cada vez máis interconectado e dixitalizado, as institucións públicas enfróntanse ao reto de adaptarse aos novos tempos sen perder de vista os valores que as sustentan. A tecnoloxía non é só unha ferramenta, senón unha oportunidade para transformar a maneira en que interactuamos coa cidadanía. É neste contexto onde nace LexIA, unha iniciativa pioneira do Consello Consultivo de Galicia que revolucionou a forma na que a información xurídica está ao alcance de todos.

O éxito de LexIA levou ao Consello Consultivo a recibir, por primeira vez na súa historia dende a súa creación en 1996, un premio de gran relevancia do que xa se fixo eco Código Cero no número anterior. Un recoñe-

cemento que non só celebra a innovación, senón que tamén marca un antes e un despois na relación entre o ámbito xurídico e a tecnoloxía.

Que é LexIA?

LexIA é un avatar intelixente deseñado para facilitar o acceso á información do Consello Consultivo de Galicia. Este proxecto, desenvolvido con recursos propios, pon en coñecemento dos cidadáns a actividade do órgano. Grazas ao seu deseño amigable e intuitivo, LexIA converteuse nunha ponte entre a administración e a cidadanía, promovendo a transparencia e o acceso igualitario á información. Ademais, o desenvolvemento do avatar en galego reforza o compromiso do Consello Consultivo coa cultura e a lingua de Galicia, garantindo que o seu servizo sexa accesible para todos os galegos.

LexIA como ferramenta a disposición do servizo público

Un paso fundamental na integración de LexIA dentro da actividade do Consello Consultivo será a súa incorporación na base de datos dos ditames e informes que elabora esta institución, e que están dispoñibles ao público a través da súa páxina web.

Outro dos proxectos para este ano 2025 é introducila como un recurso didáctico nos cursos de formación que a institución organiza en colaboración coa Escola Galega de Administración Pública (EGAP).

Esta iniciativa reforza o compromiso do Consello Consultivo coa modernización e a capacitación dos profesionais, asegurando que os avances tecnolóxicos beneficien directamente a quen traballa no ámbito xurídico e administrativo.

Vanesa Brea e María Almodóvar: Recoñecemento á innovación pública

O desenvolvemento e éxito de LexIA foi posible gracias a Vanesa Brea, quen desde a Secretaría do órgano liderou o proxecto. Este esforzo valeulle un premio como empregada pública innovadora. Tamén é obrigado destacar o traballo de María Almodóvar, do departamento de Comunicación, alma máter do proxecto e áter ego de LexIA na realidade tanxible.

A transparencia, a accesibilidade e a excelencia como pilar do Consello Consultivo

O Consello Consultivo de Galicia é un referente na busca da excelencia. Dende a súa creación, traballou para garantir que a súa actividade estea guiada polos principios de transparencia, accesibilidade e rigor xurídico. Proxectos como LexIA son unha extensión natural deste compromiso, utilizando a tecnoloxía para democratizar o acceso á información e facela comprensible para todos.

O desenvolvemento de LexIA reflicte como os valores tradicionais dunha institución que ten a seu precedente histórico no Conseil d'État francés, creado por Napoleón en 1799, poden coexistir e fortalecerse con ferramentas modernas, construíndo unha ponte entre o pasado e o futuro das Administracións Públicas. Neste sentido, outros organismos están seguindo de cerca o desenvolvemento de LexIA, e seguramente no futuro moitos deles contén un avatar intelixente que fagas ás veces de guía de acceso á Administración. ■

— Tras unha traxectoria de éxito na canle de YouTube TuAppleMundo, que sumou preto de 2 millóns de subscribers, con vídeos con varios millóns de reproducións, o grovense Manuel Prol decidiu lanzarse a unha nova aventura en liña, comezando unha canle de cero baixo a marca *Genius Manu* (como referencia aos expertos que dan servizo aos clientes nas tendas oficiais de Apple nas chamadas *Genius Bar*), reforzando o carácter persoal do proxecto, mentres mantén en paralelo outra canle dedicada á realidade estendida (*NEXT Manu*).

— Como foron os teus inicios na creación de contido na Internet?

— Pois mira, eu era un rapaz que gustaba moito os móbiles, sobre todo, Android. Parece mentira, pero si. Non tiña moito presuposto. Empecei cun móbil Android, buscando en Internet, en YouTube, encontrei a un rapaz que estaba buscando xente para redactar nunha web nova. Era sobre Apple. Mandeí o pouco currículum que tiña (con 17 anos) e empecei a escribir artigos na web.

Despois saíu o tema da canle de YouTube con vídeos sobre Apple, aplicacións... Así empezou todo.

— Que era o que facías inicialmente?

— Ao principio, como era tan espontáneo, era un pouco o que estaba nese momento de moda, por dicilo así. Xogos, aplicacións... se había unha nova actualización, falábase da actualización, das novidades, o día a día da marca.

En principio era só YouTube. De feito non aparezo nos vídeos coa miña cara. Dábame moita vergoña saír así, e foi algo bastante oculto. Era a miña voz, gravando a pantalla, e sobre iso, falaba de xogos, de aplicacións ou de vídeo.

— E como foi ese cambio de non dar a cara a case converterte nun influencer?

— Foi cando xa tiña bastantes subscribers dixeran: «O seguinte paso é xa mostrar a miña cara, que a xente me coñeza un pouquiño máis, o que fago...». Tamén empecei a saír en Instagram, que daquela estaba crecendo moito, e noutras redes sociais. Tamén en Twitter. Compartir un pouquiño máis alá do que se vía en YouTube.

Manuel Prol, o xenio do mundo de Apple



– E como deches o paso cara á profesionalización?

– Todo foi pouco a pouco. Quería rematar os meus estudos, porque estaba compatibilizándoos con YouTube. O que facía eran traballar 5-6 horas na canle de YouTube e o resto do tempo estudar. Ao final rematei a carreira, rematei o mestrado, e tiven que decidir. Aí foi todo máis profesional e din o paso de facelo todo moito máis exacto, cun horario fixo, sendo máis constante coas redes sociais. Ao final foi algo moi gradual. Non foi un cambio moi radical.

– Facer negocio coa creación de contidos en liña é algo que pode facerse de moitos xeitos. Ti por onde tiras? Patrocinadores? O programa de partners de YouTube? Micromecenado?

– Hai xente que incluso ten subscricións para que os seareiros o apoiem, pero a miña fonte principal sempre foi o programa de partners de YouTube. Simplemente a publicidade que sae dentro dos vídeos permite que poidamos monetizar o contido. Con que a xente poida ver gratis todo o meu contido, vendo esas partes da publicidade fai que nós poidamos manter isto como unha profesión.

Pouco a pouco tamén ían achegándose marcas que querían colaborar, por exemplo, para facer publicidade dentro dos vídeos do seu software, das súas aplicacións. Iso tamén ía complementando, pero máis que nada, no noso caso en concreto, era o 70% da publicidade que se ingresa a través de YouTube.

– E como xestionas o resto de redes sociais? Utilízalas como un xeito de potenciar a túa entidade propia?

– Teñen entidade propia porque nós tamén intentamos dar un contido diferente. Pero a nivel de monetización as redes sociais non pagan. É algo que moita xente non sabe, pero o contido que subimos é simplemente para complementar que logo



esa xente vaia traspasándose a YouTube, de algunha maneira. Que me coñeza, que se logo sae un iPhone, a través de coñecerme en Instagram, xa me busque directamente en YouTube.

Pero é verdade que cos colaboradores, coa xente que fai publicidade connosco, é unha forma de crear packs. Podemos inserir a publicidade en YouTube, pero tamén introducir ese contido en Instagram, para que a xente coñeza máis ese produto. Ao final é una forma de complementar o principal, que sería YouTube.

– E no caso de TikTok? Porque o teu non son precisamente os bailes.

– Despois da pandemia explotou. Ao comezo parecía que alí a xente só bailaba, pero agora hai contido de moito valor, con creadores que permiten que aprendamos practicamente de todo: dende dereito até calquera afección.

É unha forma de chegar a moita xente, que a través de aí me coñezan e logo poidan ver os meus vídeos, que é o importante sempre.

Tento traer o que interesa á xente. Combinar o que me gusta e o que a xente busca. Facer tutoriais, que é o que máis se busca.

– Os teus contidos máis importantes son os relativos a Apple. Nese caso, que tipo de contidos son aos que dás máis importancia? Contidos de actualidade? De longa cola?

– Tento combinar un pouco todo. Tento traer o que interesa á xente. Combinar o que me gusta e o que a xente busca. Facer tutoriais, que é o que máis se busca. A xente ten problemas co seu iPhone, quere buscar solucións, e aí estou eu, como unha ponte entre a xente que busca ese contido e o resultado.

Tamén tento que haxa novas como, por exemplo, os vindeiros iPhones que van saír, os vindeiros produtos da mazá... moita xente está interesada no que vai vir.

E logo, tamén, actualizacións. É algo moi popular na miña canle, porque hai moita xente que quere saber as novidades que van chegar na seguinte actualización. Por exemplo, cando sae unha novidade en WhatsApp. É bastante popular iso.

– Tes unha canle sobre realidade estendida. Nesa liña de produtos, por onde cres que vai ir o mercado? Porque na actualidade estamos a ver un contraste entre grandes visores e produtos para vestir.

– A xente déixase levar polo deseño, sempre foi así e sempre será así. Agora mesmo hai dispositivos moi grandes, que son practicamente de realidade virtual e de realidade mixta, porque é o que a tecnoloxía pode ofrecer. Pero os dispositivos van ser cada vez máis pequenos, como aconteceu cos móbiles.

Os dispositivos tipo Ray-Ban Meta, dispositivos cunha pequena pantalla como se fosen unhas lentes como calquera outras, creo que vai ser o futuro. Podo estar errado, pero o investimento das empresas está indo por aí, así que vai ser a clave no futuro. ■

Galicia nas nosas pantallas

A NOSA CULTURA DEU NOVAS MOSTRAS DE VITALIDADE NA REDE



O GALEGO NAS PLATAFORMAS SERÁ UN DOS TEMAS DO FORO DA LINGUA

→ O Consello da Cultura Galega (CCG) pon en marcha un foro participativo, baixo o epígrafe *Un país coa súa lingua*, a través do cal ofrecer medidas concretas e prioritarias para avanzar na recuperación do vigor do galego. O foro porá o foco en vertentes tecnolóxicas como as plataformas audiovisuais, onde é fundamental, sinalou o CCG, garantir a presenza do galego.

O programa foi debullado pola presidenta do CCG, Rosario Álvarez; a vicepresidenta e coordinadora deste foro, Dolores Vilavedra; e o coordinador do Observatorio da Cultura Galega, Hakan Casares.

O foro porá o foco nos ámbitos máis críticos para a lingua galega (educación e infancia e prestixio social). Farao con seis



mesas temáticas que se desenvolven entre febreiro e xullo deseñadas para “garantir unha análise integral e transversal de todas as facetas que se deben atender nun proceso de normalización”.

O proceso ten unha fase pública que se desenvolve entre

febreiro e xullo que arrinca o 27 de febreiro, coa primeira mesa Educación e socialización, moderada por Nel Vidal. Nela abordarase a educación e a transmisión interxeneracional; os recursos educativos dixitais e a familia; a mocidade e tamén a lingua vehicular no ensino. ■

EDICIÓN DE RÉCORD DOS PREMIOS MESTRE MATEO

→ A Academia Galega do Audiovisual abriu o período de votacións para escoller as finalistas dos XXIII Premios Mes-

tre Mateo, cuxa gala final será en Lalín o vindeiro 15 de marzo.

Esta edición bateu récord de candidaturas inscritas tanto nas

categorías de produción, cun total de 199 obras, como de profesionais, con 536 participantes.

A Academia lembra que a categoría de longametraxe mantén o récord do ano pasado de dez inscricións e “dá conta da boa saúde do audiovisual galego”.

As categorías de programa, curta de imaxe real e curta de animación bateron tamén o récord de participacións. As series de televisión manteñen a súa tendencia á alza e incrementan inscricións con respecto aos dous últimos anos, con producións estreadas na CRTVG e en plataformas como Netflix, Movistar Plus e Prime Video. ■



A RAG ACTIVA UNHA WEB SOBRE CASTELAO

→ A Real Academia Galega comezou o ano estreando na súa web un novo espazo (academia.gal/ano-castelao) no que irá amosando ao longo do Ano Castelao os fondos que custodia relacionados coa vida e a obra do rianxeiro máis universal, dende manuscritos e fotos ata materiais bibliográficos e hemerográficos. Como lembraremos, este 2025 celébrase o 75 cabodano do pasamento do ilustre rianxeiro en Bos Aires, que falecía na capital arxentina tal día coma hoxe, o 7 de xaneiro de 1950.

A RAG quixo sumarse ás celebracións que lembrarán a figura e o legado do autor de *Un ollo de vidro* estreando un novo sitio web no que irá incorporando, ao longo dos vindeiros meses, distintos fondos que custodia relacionados con quen é “sen dúbida a gran figura política e cultural da Galicia contemporánea”, explicou o presidente da institución, Víctor F. Freixanes. ■



Chamamento da USC a chegar voces ao Proxecto Nós

Comezou un novo ano e prosegue a súa andaina o Proxecto Nós, impulsado pola Universidade de Santiago de Compostela e a Xunta de Galicia (Secretaría Xeral de Lingua) e desde 2023 financiado a través de fondos PERTE-Next Generation. Segundo lembraron as ditas entidades, o proxecto está mergullado na actualidade nunha recollida masiva de datos de voz en galego a través da plataforma Common Voice. A USC acompañou esta campaña dun chamamento ao seu alumnado para que contribúa ao proxecto a cambio de créditos optativos.

“O propósito”, explica a Universidade, “é dotarmos de recursos de tecnoloxía da fala en galego para garantir a comunicación con máquinas ou con outras persoas a través de máquinas, algo especialmente importante na era da Intelixencia Artificial”.

A USC lembra tamén que o galego está entre as primeiras dez linguas en Common Voice en canto ao número de frases recollidas, principalmente grazas á chegada dun gran volume de frases por parte do Proxecto Nós. Engade que tralo lanzamento da fase inicial da campaña de recollida de voces hai xa case un ano, hoxe dispónse de arredor de 300 horas de voces. Porén, o obxectivo está fixado en máis de 1.000 horas de gravación, “para o que son preferíbeis as contribucións de usuarios que non fan achegas puntuais, senón constantes”, explican dende a institución educativa compostelá, engadindo que co obxectivo de obter a maior cantidade de datos acordouse o recoñecemento con créditos optativos por actividade a aquel estudantado que participe tanto na recollida da súa propia voz como nas tarefas de verificación das mensaxes doutras persoas usuarias.

Para participar, a persoa falante de galego debe entrar na plataforma doagalego.nos.gal a través de calquera dispositivo conectado á Internet (ordenador con micrófono e sistema de reprodución de son, teléfono móbil etc.), ler unha serie de frases proporcionadas e ademais escoitar e validar as frases gravadas por outras persoas. Para que o alumnado da USC poida equivaler a súa actividade cun crédito deberá colaborar con 25 horas de gravación de voz e de validación de fragmentos xa gravados.



Tesouros do noso pasado

O Centro Ramón Piñeiro presentou unha web que xeorreferencia os santuarios das Cantigas de Romaría

O Pazo de San Roque (Santiago) acolleu en decembro a presentación dun novo recurso en liña do Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades: unha ferramenta que xeorreferencia os santuarios evocados nas Cantigas de Romaría, unha modalidade das coñecidas como as de Amigo.

Na presentación desta páxina web (www.cirp.gal/romarias.html), creada polas directoras do proxecto, Pilar Lorenzo e Mercedes Brea, o secretario xeral de Lingua, Valentín García, considerou “esencial” a posta en marcha destes recursos para a investigación das Cantigas de Romaría, que son propias da Lírica profano galego-portuguesa e que “teñen esta denominación porque citan os santuarios e lugares de peregrinación a ermidas, onde se atopaban os namorados protagonistas destas composicións”.

Valentín García explicou que, dentro das Cantigas de Amigo,

existe un grupo de textos da autoría de poetas diferentes que “dotaron os seus versos dun selo único ao situalos nunha ermida, santuario ou igrexa”. Ao respecto, precisou que na maioría dos casos cada trobador ou xograr menciona un haxiotopónimo propio, “que se acaba convertendo nun signo de autoría que non pasa desapercibido para os expertos na materia nin para os propios lectores”.

García lembrou que “a singularidade” deses textos foi a que determinou que as responsábeis do proxecto Lírica profano galego-portuguesa do Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades decidisen poñer en marcha este novo recurso. Segundo detallou, esta páxina web ofrece unha serie de mapas nos que aparecen xeorreferenciados os santuarios citados, ao tempo que inclúe un estudo desta modalidade das Cantigas de Amigo. Ademais incorpora imaxes actuais daqueles escenarios xeográficos. ■

2025 arrinca con innovación

O sector TIC galego comeza o ano con importantes e revolucionarias novidades

GaliciaDigital estrea novas oficinas na Praza Maior de Lugo



→ A empresa GaliciaDigital (Interdix Galicia S.L.) vén de inaugurar novas oficinas para atención ao público na Praza Maior de Lugo, no número 13, 2º dereita. Ata o momento, a firma de comunicación en liña, pioneira no panorama galego, levaba funcionando no número 30 da rúa das Nóreas desde a creación da empresa e do portal galiciadigital.com, hai case 25 anos.

Segundo explicaron os seus responsábeis, o traslado da oficina de atención ao público á Praza Maior provén do desexo de “ofrecer un mellor servizo aos seus clientes e ao pú-

blico en xeral, cunhas instalacións modernas e accesíbeis, que sigan sendo punto de referencia e de xuntanza dos numerosos colaboradores da súa plataforma en Internet”.

Coa inauguración destas novas instalacións, a empresa busca “reforzar o seu labor informativo e de opinión a través da súa plataforma dixital, así como o seu traballo centrado no deseño e desenvolvemento web, servizo que se ve complementado con outros como rexistro de dominios, aloxamento e mantemento web, xestión de redes sociais, comercio electrónico, e todo tipo de servizos dixitais”. ■



Optare adquire Cinko Shared Service Center

→ A empresa galega Optare Solutions completou a adquisición do 100% do capital social de Cinko Shared Service Center, compañía con sede en México DF especializada en consultoría tecnolóxica e automatización de procesos mediante tecnoloxías avanzadas como RPA (Automatización Robótica de Procesos). Esta operación reforza a presenza de Optare Solutions no

mercado LATAM e complementa a súa oferta en solucións de automatización.

Na nota publicada por Optare explícase que segundo as máis recentes estimacións, CinkoSSC pechará o exercicio 2024 con ingresos de aproximadamente 1,4 millóns de euros, o que contribuirá de maneira significativa a incrementar a cifra de negocios consolidada de Optare na rexión. ■

Caisoft axúdanos a adaptarnos ao sistema Verifactu

→ Tendo en conta que a partir de xaneiro de 2026 as empresas estarán obrigadas a utilizar un software de facturación homologado ao sistema Verifactu da Axencia Tributaria, a empresa galega Caisoft comprometeuse a facilitar aos negocios esta adaptación e por este motivo vén de lanzar API Portal SIF, unha solución deseñada para unha

integración sen complicacións de calquera software, xa sexa un ERP, TPV, PMS ou outro sistema de xestión.

O software terá as mesmas características xa coñecidas polos clientes de Caisoft pero adaptado á Lei Antifraude e preparado para futuras normativas. O obxectivo desta solución é “xestionar os rexistros de facturación sen alterar o fluxo de traballo das

empresas, cun control total sobre a emisión, recepción e estado das facturas, garantindo a correcta vinculación dos rexistros e a súa conformidade coa AEAT, a Axencia Tributaria”.

Dende Caisoft explican que a solución inclúe entre outras vantaxes conexión directa coa AEAT, automatización total, máxima seguridade e ademais reforza a súa capacidade de adaptación a novas contornas de demandas. Engaden que contan con recursos para acompañar ás empresas, a través da supervisión e o asesoramento dos técnicos informáticos de Caisoft, para acompañar ás empresas en cada paso, resolvendo as dúbidas e garantindo unha implementación áxil e sinxela. ■





A galega Redegal captou 3,8 millóns na súa saída a bolsa

→ A empresa tecnolóxica ourensá Redegal comezou o ano 2025 cun importante fito tecnolóxico na súa andaina: a captación de 3,8 millóns de euros na

súa saída a bolsa, cifra que supera as expectativas das que se partían (expectativas de 3 millóns). Esta ampliación de capital previo á saída a BME veu acompañada

da entrada dun novo investidor, Axon Partners, referencial consultora tecnolóxica, que pasa a ser un dos grandes accionistas da firma.

“Grazas a esta inxeción de capital, Redegal poderá potenciar o seu crecemento inorgánico e consolidar así a súa

posición no mercado español e latinoamericano”, sinalou Redegal nun comunicado, indicando que para este fito empresarial contou co apoio de Link Securities e DCM Asesores, entidades expertas en mercados de capitais.

A firma galega Redegal, que celebrou en outubro os seus 20 anos de andaina, está formada por máis de 160 profesionais distribuídos entre España e México e adícase principalmente a brindar solucións TIC como tendas en liña,

desenvolvementos web e servizos avanzados de mercadotecnia dixital, entre outras contribucións ás empresas, ás administracións e á cidadanía. No seu haber figuran achegas tan destacadas como a súa ferramenta de analítica Binnacle.

Redegal, que conta cun hub en México desde hai máis de 14 anos, foi creada en Ourense en febreiro de 2004, estreitamente vencellada á ESEI (Escola Superior de Enxeñaría Informática da Universidade de Vigo). ■

Impulso ao talento nas fileiras de Balidea

→ A empresa tecnolóxica Balidea, con sede principal en Santiago, resultou adxudicataria do Bono Talento Empresa, axuda concedida pola Consellería de Emprego, Comercio e Emigración da Xunta (a través da Subdirección Xeral de Cualificación e Capacidades para o Emprego) para a realización de proxectos formativos de curta duración. A empresa TIC explicou que froito desta axuda, levarase a cabo unha iniciativa de adestramento avanzado de 48

horas de duración dirixida a un equipo de 25 profesionais, todos eles con responsabilidades na dirección e xestión de equipos e proxectos en Balidea.

Esta axuda enmárcase na Axenda de Capacidades para o Emprego e está co-financiada pola Unión Europea no marco do programa Fondo Social Europeo Plus (FSE).

Os Bonos Talento Empresa son apoios dirixidos ás empresas para impartir “microcredenciais”, que son accións formativas de carácter non formal, de

curta duración, de entre 16 e 100 horas, dirixidas aos seus traballadores, para financiar o investimento na capacitación do seu persoal e co obxectivo de “mellorar o seu rendemento e capacidades e, deste xeito, incrementar a súa competitividade”.

A formación de Balidea será impartida pola Galicia Business School, que o fará de forma presencial, na oficina da empresa TIC de Santiago de Compostela, entre o 14 de xaneiro e o 16 de marzo de 2025. ■

Altia desenvolverá o Portal de Clientes do EIBG

→ O pasado 28 de A empresa galega Altia European Services, con sede en Oleiros, asinou na recta final de 2024 un contrato co European Investment Bank Group (EIBG, composto principalmente polo EIB e o EIF) para desenvolver un Portal de Clientes do Grupo (PCG) común e integrado e, desta forma, ofrecer unha solución dixital para as interaccións e servizos con clientes, intermediarios financeiros, mandatarios e socios do EIBG. A duración do contrato esténdese ata finais de 2025.

En palabras de Altia, “o contrato permitiranos mobilizar a nosa experiencia na xestión de proxectos para institucións públicas europeas e incorporar varios equipos nas diferentes etapas do proxecto, incluídas tarefas como a análise, a definición do percorrido do usuario, o deseño e a implementación final do portal utilizando a plataforma de desenvolvemento *low-code* OutSystems”.

O Banco Europeo de Inversións (BEI) é a institución de préstamos a longo prazo da Unión Europea, propiedade dos seus Estados membro. ■



A Deputación da Coruña e Orgullo Galego fomentarán o uso do galego nas redes sociais



colectivo en redes que naceu en 2016 e que na actualidade conta coa comunidade máis grande en lingua galega.

“O seu traballo a prol da difusión e da cultura e da lingua galega é extraordinario, polo que quixemos traballar con el para fomentar o seu uso entre a rapazada, a través dunha ferramenta tan valiosa como son as redes sociais”, destacou a deputada, engadindo que “podemos facer un gran traballo para potenciar o galego nas redes sociais, por iso queremos animar a crear contido na nosa lingua, e tamén amosar todo que se está facendo agora mesmo, que é moito e dunha gran calidade”. Pola súa banda, Iglesias debullou os detalles das charlas, “nas que amosamos a situación actual da lingua nas redes sociais, a súa evolución dende os anos 90, e vemos as canles que hai en galego que falan de temas moi diversos: deporte, ciencia, cultura, tecnoloxía...”. Ademais, dixo, “mostramos que a lingua galega non é un atranco para crear contido, xa que nos permite chegar a milleiros de persoas de todas as partes do mundo, como é o caso de Orgullo Galego”. ■

→ A área de lingua da Deputación que dirixe a outense Soledad Agra presentou o programa *O galego e as redes sociais* que desenvolve en colaboración con Orgullo Galego. A deputada Soledad Agra, e o responsable do medio dixital, Borja Iglesias, deron a coñecer os detalles deste proxecto que

nace para “fomentar o uso do galego nas redes sociais, e amosar os contidos que se están desenvolvendo entre a mocidade”.

En concreto, realizaranse 20 obradoiros en centros de ensino público de secundaria da Costa da Morte e Terras de Soneira, impartidos por Orgullo Galego, un

O CPEIG celebra o Día da Protección de Datos avogando pola educación dixital

→ O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), con motivo do Día Europeo da Protección de Datos que se celebra este martes 28 de xaneiro (data proclamada pola Comisión Europea, o Consello de Europa e as autoridades de Protección de Datos dos estados membros da Unión Europea), pon de manifesto a necesidade de que a sociedade estea informada e concienciada sobre os perigos aos que están expostos os usuarios de Internet.

O presidente do CPEIG, Fernando Suárez, subliñou a necesidade urxente de reforzar a educación dixital e a implementación de medidas adaptativas de ciberseguridade. “O avance da Intelixencia Artificial Xenerativa e as tecnoloxías descentralizadas están xerando un entorno onde a privacidade dos datos e a seguridade da identidade dixital son máis vulnerábeis que nunca”, destacou, lembrando que “o uso da IAX non só permitiu crear ataques de *phishing* máis convincentes, senón tamén facilitou a automatización da recompilación de datos, aumentando a eficacia dos ataques dirixidos”. Ademais, o presidente colexial indicou que as tecnoloxías descentralizadas, como as que sustentan o metaverso e a Web3, presentan novos riscos, ao permitir transaccións e experiencias virtuais que carecen de regulacións claras sobre a protección de datos persoais. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira





A Competición de Robots da UVigo chega á súa décima edición

➔ A Competición de Robots da Escola de Enxeñaría Industrial de Vigo cumpre dez anos e para celebralo xa está a preparar unha nova edición con novos premios e sorpresas, segundo apuntou o director da escola, José Fariña.

Dende o 15 de xaneiro xa se atopa aberto o prazo de inscrición para a dita competición, que se levará a cabo o 25 de abril.

A xeito de curiosidade, cómpre dicir que en 2024 participaron medio milleiro de estudantes de 28 centros das catro provincias e nesta edición, co gallo de festexar o X aniversario, buscan dar máis prioridade e protagonismo ao alumnado participante e aos seus centros e por iso as principais novidades céntranse nos premios e nos recoñecementos. Para logralo contarán, por primeira vez, coa

colaboración da AER Automation (Asociación Española para la Robótica y la Automatización), que se une ao proxecto outorgando o premio STEAM ao centro que participe na competición cun maior número de estudantes nas diferentes categorías recollidas nas bases do concurso, de maneira que se recoñeza o seu labor na preparación das persoas máis novas para os retos do futuro. ■

A Xunta achega un novo programa de campamentos tecnolóxicos: Dixicamp

➔ O presidente da Xunta, Alfonso Rueda, anunciou unha iniciativa en materia de formación e conciliación grazas á cal este verán "os centros educativos ofrecerán por primeira vez campa-

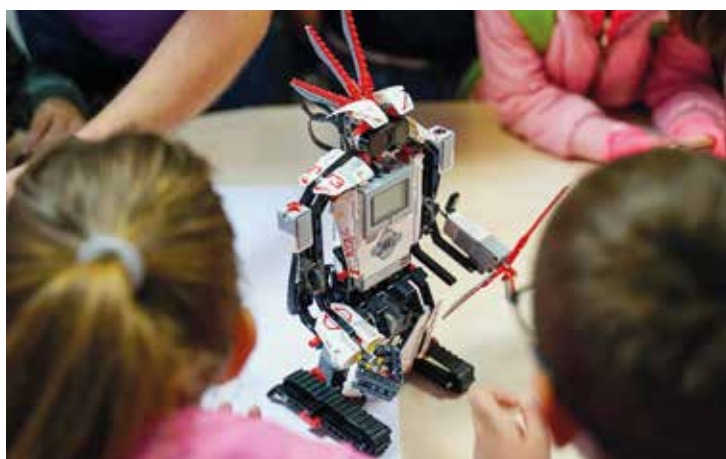
mentos gratuítos de balde para as familias". Trátase do programa Dixicamp, que contará con máis de 9.000 prazas gratuítas e cuxa temática centrarase na mellora das competencias dixitais do alum-

nado. Para levar a cabo esta medida "investiranse máis de 2 millóns de euros", indicou.

A Consellería de Educación e Ciencia deu conta deste programa, dirixido ao alumnado de entre 9 e 17 anos,

para estadias en quedas dunha semana de duración que, tal e como apuntou Rueda, "celebraranse desde o 23 de xuño ata o 5 de setembro, é dicir, coincidindo co período de vacacións escolares", cando os centros abrirán para acoller esta iniciativa.

Estes campamentos estarán "atendidos por profesionais especializados en competencias dixitais" contratados especificamente, xa que o obxectivo é reforzar os coñecementos do alumnado nese ámbito e, deste xeito, "contribuír a atallar a fenda dixital". ■



O CITIC e o CESGA organizan unha xornada sobre computación cuántica

CitasTIC: la computación cuántica

JUEVES 30 ENERO | DE 12:00 A 13:30 H.

CITIC | CAMPUS DE ELVIÑA | A CORUÑA

"Computación cuántica contada en 10 minutos"

charla inicial impartida por Diego Andrade Canosa

Ven a jugar a QLab, Laboratorio cuántico

Plazas limitadas por orden de inscripción - hasta el día 23 de enero
Participa y gana premios aprendiendo sobre cuántica
Actividad gratuita. No se requieren conocimientos previos.

➔ O xoves 30 de xaneiro, de 12.00 a 13.30, o Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións da UDC (o CITIC), abre as súas portas a todas as persoas interesadas en coñecer os segredos da computación cuántica nunha xornada única e gratuíta.

Neste evento, o investigador do CITIC Diego Andrade Canosa ofrecerá unha charla titulada *Computación cuántica contada en 10 minutos*, na que explicará os conceptos clave deste cálculo avanzado de forma breve, de maneira clara e accesíbel. A actividade está deseñada tanto para os curiosos como para os interesados en profundar no tema sen necesidade de coñecementos previos.

Tras a charla, os asistentes terán a oportunidade de participar nun divertido reto: o xogo QLab, inspirado na computación cuántica e desenvolvido polo Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA). Neste xogo, os participantes poderán enfrontarse en dúas liñas de dificultade, *Liña I* e *Liña II*, mentres aprenden e divírtense en equipo (cada un deles estará formado por un máximo de 4 persoas, que competirán entre si, e a persoa gañadora de cada equipo levará un premio).

A xornada está organizada polo CITIC coa colaboración do CESGA. ■

TREBELLOS

Novo teclado ergonómico deseñado por Microsoft

Microsoft abandonou a súa liña de accesorios informáticos, deixándoa en mans de Incase, marca que aproveitando os deseños da compañía de Redmond vai comercializar un teclado ergonómico bastante interesante, que combina comodidade e unha experiencia de tecleo natural e de calidade, á vez que presenta novidades como unha tecla de Copilot.

O Incase Compact Ergonomic Keyboard terá

un prezo de 118,95 euros e sorprende pola súa finura e contorno curvado para facilitar que os pulsos repousen comodamente mentres se teclaea. Presenta teclas de tamaño completo cun percorrido de 1,3 milímetros (conseguindo unha boa sensación de tecleo) e pode conectarse por Bluetooth até con 3 dispositivos. Funciona cun par de baterías AAA que garanten unha autonomía de até 36 meses.



Lenovo lanzará unha consola portátil con licenza oficial de SteamOS

Aproveitando o éxito da Steam Deck dende Lenovo lanzaron o ano pasado a súa consola portátil Lenovo Go, baseada no sistema operativo Windows 11, e no marco do CES de Las Vegas anuncian ás máquinas que a sucederán, como a Lenovo Legion Go S con pantalla de 8 polgadas e sistema operativo Windows, aínda que a grande nova nesta ocasión é que estará tamén dispoñible con SteamOS, converténdose na primeira consola portátil con licenza oficial do sistema operativo co que funciona a Steam Deck de Valve, permitíndolle así gozar das bondades da tenda de Steam e das moreas de xogos optimizados para Steam Deck.

A Lenovo Legion Go S contará cunha pantalla táctil de 8 polgadas con resolución WUXGA e un refresco de 120 Hz, procesador AMD Ryzen Z2G ou Z1 Extrema, até 32 GB de RAM LPDDR5X, batería de tres celas cunha capacidade de 55,5 Whr, conectividade Wi-Fi 6e, un par de conectores USB 4, lector de tarxetas microSD e un peso de 730 gramos.

Está previsto que a versión con Windows saia á venda este mesmo mes a un prezo de 729,99 dólares con 32 GB de RAM e 1 TB de almacenamento, mentres que pola versión con SteamOS haberá que agardar até maio, cando chegará ao mercado por 499,99 dólares con 16 GB de RAM e 512 GB de almacenamento.

LG presenta un proxector con forma de lámpada de pé

LG quixo sorprender no CES de Las Vegas co seu novo proxector modelo PF600U, que busca facerse cun lugar no fogar grazas á súa proposta combinada de proxector, altofalante Bluetooth e lámpada LED de ambiente.

Este produto está inspirado nunha lámpada de pé, pero integra un proxector Full HD cun brillo de 300 lumen ANSI (ou sexa, que precisa dun ambiente escuro para operar) e incorpora

tamén webOS (de xeito que conta coas aplicacións propias dun Smart TV para recibir os contidos sen fíos).

O proxector conta tamén con altofalantes estéreo para ofrecer un son inmersivo, e a súa luz ambiental pode iluminar o espazo con 9 cores e 5 niveis de brillo. Unha novidade que chegará ao mercado coa intención de converterse nun referente de integración no fogar.



Novos auriculares de conducción ósea para a oficina

Dende hai máis dunha década Shokz é o grande referente mundial en auriculares con tecnoloxía de conducción ósea, e tras o éxito dos OpenComm2 como solución para o traballo remoto, está a iniciar a comercialización dos novos auriculares OpenMeet, que nos EE.UU. poden adquirirse por dende 219,95 dólares (aínda non iniciaron a súa distribución europea). Queren percibirse como un produto de oficina, cun deseño amplo e confortable incluso co uso de lentes.

A idea deste tipo de auriculares é deixar os ouvidos libres, para poder manter a conexión co mundo que nos rodea, mentres podemos atender a

chamadas telefónicas e videoconferencias grazas á conectividade Bluetooth 5.4 dos auriculares (que promete funcionar até a 30 metros de distancia), sendo especialmente destacable o seu micrófono, que ao estar instalado nun brazo estendido pode captar mellor a voz e aplicar unha cancelación de ruído moi efectiva, que promete ser capaz de eliminar até o 98,6% do ruído ambiental nas nosas conversas.

Estes auriculares sen fíos teñen unha autonomía de até 15 horas, un peso de só 78 gra-

mos, e unha combinación de tecnoloxías de son para unha maior calidade: con DualPitch mesturan a conducción ósea de Shokz con transmisión aérea para unha maior calidade sonora á vez que minimiza a filtración sonora ao exterior coa tecnoloxía LeakSlayer 3.0.



Obsbot fai máis accesibles as súas cámaras web PTZ

A Obsbot Tiny SE chega como unha cámara impulsada por IA que busca ser unha proposta económica pese a estarmos ante unha cámara PTZ (ou sexa, que pode rotar, inclinarse e facer zoom). Esta cámara integra un gimbal de 2 eixes, ofrece seguimento de rostro e corpo dun xeito suave e preciso (para manter ao usuario en plano durante directos e presentacións) e pode capturar vídeo Full HD até a 100 imaxes por segundo.

O seu sensor CMOS apiado de 1/2,8 polgadas ofrece imaxes nítidas e cores vivas, ten IOS nativo dual e *Staggered HDR* para unha boa calidade de imaxe en contornos escuros e luminosos.

Aparte do seguimento avanzado mediante IA con zoom automático, tamén conta con control por xestos e outros métodos de control alternativos (como o aproveitamento dun panel Stream Deck para un manexo áxil). O seu prezo oficial é de 149 euros, o que supón un aforro importante fronte á cámara Obsbot Tiny 2, que custa actualmente 369 euros.

Novo estabilizador para móbiles de Insta360

O Insta360 Flow 2 Pro promete ser o mellor estabilizador para smartphones do mercado, con integración nas aplicacións nativas do iPhone, cunha nova xeración da tecnoloxía de seguimento Deep Track 4.0 AI con seguimento de zoom activo e seguimento de varias persoas, e resulta moi práctico ao integrar patas de trípode e pau de *selfie*, converténdose nunha solución moi completa para a gravación de vídeo e a realización de directos dende o móbil.

Aparte da súa boa integración con iOS, o dispositivo tamén é compatible con Android, e en todos os casos ofrece numerosas funcións creativas para realizar tomas propias dun guindastre



cinematográfico, picados e contrapicados estables, combinacións de movementos de varios tipos e incluso a posibilidade de que o estabilizador xire 360 graos de xeito ilimitado.

Entre as funcións avanzadas deste estabilizador está un modo de *teleprompter*, ofrece a posibilidade de control remoto mediante Apple watch ou un segundo smartphone, ten un curioso espello pequeno na súa parte traseira para poder realizar autorretratos coa cámara traseira do teléfono e tamén conta con interesantes accesorios como un soporte magnético (para poder tirar proveito dos dispositivos con MagSafe).

O Insta360 Flow 2 Pro sae á venda por a partir de 169,99 euros.



PS5, Xbox Series X|S, PC, macOS, Amazon Luna

ASSASSIN'S CREED

Unha feble Ubisoft volve adiar o lanzamento do novo xogo

En setembro Ubisoft anunciaba que precisaba de tempo adicional para conseguir que o seu vindeiro grande xogo, *Assassin's Creed Shadows*, puidese estar á altura do que o público esperaba, polo que decidira adiar o seu lanzamento até o 14 de febreiro de 2025, pero finalmente non son quen de manter tal data, e agora teñen que recoñecer que o xogo non verá a luz até o vindeiro 20 de marzo.

Pode parecer que estamos ante un retraso máis dun grande xogo, para evitar que o seu lanzamento sexa desastroso, pero nesta ocasión

podería haber máis factores a ter en conta, pois xurdiron rumores de que o xigante chinés Tencent estaría a preparar a compra de Ubisoft, compañía de videoxogos que está sumida nunha seria crise tras encadear varios fracasos.

En outubro comentábase que a familia Gillemot (fundadores da compañía) estaría interesada en facerse co control da empresa coa colaboración de Tencent, para apartar a compañía do mercado bolsista e poder estabilizar o seu valor (que caeu un 45% no último ano), pero polo momento só están a explorar as súas distintas opcións de futuro.



PC

ASSETTO CORSA EVO

Está dispoñible en acceso anticipado

Dentro dos xogos de condución está a buscar deixar pegada *Assetto Corsa EVO*, título que aposta polo realismo, e que os máis ansiosos poden gozar xa no seu ordenador persoal grazas a que está dispoñible en Steam mediante acceso anticipado a un prezo promocional de 31,99 euros.

O xogo incluírá vehículos de distintas clases que abranguen anos da historia do motor, dende coches clásicos até coches de carreiras, reproducidos con grande realismo mediante o motor Kunos, que simula tamén o rendemento

mecánico, electrónico e aerodinámico, combinado coa fidelidade dos circuitos creados mediante a tecnoloxía Laserscan.

Cómpre salientar que este motor é compatible con configuracións de pantalla tripla e visores de realidade virtual (aínda que esta última modalidade de xogo aínda está sen pulir).

En acceso anticipado o xogo conta cos modos práctica, carreira rápida e autoescola, cinco circuitos de competición e 20 vehículos como o Audi RS 3 Sportback, o Chevrolet Camaro ZL1, o Porsche 911 GT3 Cup (992) ou o Volkswagen Golf 8 GTI Clubsport.



PS5, Xbox Series X|S



GTA VI

Podería facturar máis de 3 mil millóns de dólares o primeiro ano

Aínda que a industria do videoxogo estea a pasar por un momento crítico pola volta á normalidade tras a pandemia, o sector está esperanzado ante o lanzamento dunha nova entrega de *Grand Theft Auto* en 2025, poñéndose sobre a mesa unhas previsións económicas de auténtico infarto.

Aseguran que *Grand Theft Auto VI* chegará no outono a consolas PlayStation e Xbox cunhas reservas que poderían superar os 1.000 millóns de dólares en facturación, pechándose o ano cunha facturación de 3.000 millóns de dólares, superando claramente a calquera outro produto cultura.

Coa estimación duns ingresos de 3.200 millóns de dólares en 12 meses *Grand Theft Auto VI* superaría os

ingresos das grandes producións cinematográficas, e incluso superaría os resultados dos dous grandes éxitos de 2024 xuntos: *Del Revés 2* e *Deadpool y Lobezno*.

O feito de que o tráiler de *Grand Theft Auto VI* superase os 231 millóns de reproducións e teña preto dun millón de comentarios deixa claro que o interese polo vindeiro grande xogo de Rockstar Games é moi importante, aínda que iso tampouco é ningunha sorpresa se temos en conta o éxito de *Grand Theft Auto V*, que non só tivo boas vendas cando se lanzou en 2013 para Xbox 360 e PlayStation 3, senón que tamén repetir boas cifras nas súas revisión para as dúas seguintes xeracións de consolas, manténdose aínda hoxe como un dos xogos máis vendidos de cada mes.

PC, PS5

BLACK MYTH WUKONG

É o Xogo do Ano 2024 en Steam

Atenda dixital de xogos Steam realizou unha votación entre os seus usuarios para escoller os mellores xogos do ano, arrasando nestes Premios Steam 2024 o título chinés *Black Myth Wukong* ao conquistar os galardóns de Xogo do Ano, Mellor Xogo Difícil e Xogo Excepcional con Boa Trama.

Ante este éxito o director de Game Science, Feng Ji, realizou unha publicación en Weibo agradecendo aos xogadores que apoiaron o seu traballo, aproveitando a ocasión para comentar que continúan a traballar para levar o xogo a Xbox, laiándose de que lles estea a resultar moi complicado

polas limitacións impostas pola plataforma. Os xogos de Xbox Series X|S teñen que ser capaces de funcionar na consola máis básica, que conta con 10 GB de memoria compartida, provocándolle grandes dificultades xa que carecen de anos de experiencia en optimización (o que tamén se percibe na versión para PlayStation 5, que presenta algúns problemas de rendimiento).

Espérase que o xogo reciban unha grande expansión de pagamento no futuro, cando sería bastante probable que se producise o lanzamento para as consolas de Microsoft, ampliando así as posibilidades de negocio.





sionais da prensa especializada e profesorado universitario será quen seleccione os proxectos gañadores, que serán anunciados nunha gala prevista para finais de curso. ■

UDC, esta non é a primeira vez que este estudante do Campus Industrial de Ferrol obtén un premio por este título. O pasado mes de novembro, este mozo, graduado en Música, fíxose tamén co primeiro galardón nos Premios Xuventude Crea 2024, na categoría de Creación de Videoxogos, que promove a Consellería de Cultura, Lingua e Xuventude da Xunta de Galicia. Nesta ocasión, obtivo un diploma acreditativo e un cheque por valor de 2.000 euros.

O xurado do I Festival Novo Enfoque, integrado por recoñecidos profesionais da industria do cine e do eido da creación en Galicia, recoñeceu tamén, na categoría de Videoxogos, o traballo realizado pola produtora Emergency Meeting Studios co título Speels & Spices. Detrás deste xogo están un grupo de estudantes do grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos, titulación que se imparte na Facultade de Ciencias da Comunicación, no Campus da Coruña, quen obtiveron a Mención por Deseño Global cun título protagonizado por Soso, Vainilla, Percebe e outros moitos chefs con poderes especiais.

O Festival Novo Enfoque entregou tamén outros galardóns nas categorías de Imaxe Real e de Animación, así como unha Mención Especial do Festival FacomFest e un premio outorgado polo público. ■

Videoxogo.gal réunese co conselleiro de Cultura e o director de AGADIC



O conselleiro de Cultura, Lingua e Xuventude, José López Campos, e o director de AGADIC (Axencia Galega das Industrias Culturais), Jacobo Sutil, reuníronse o pasado 14 de xaneiro coa nova directiva da asociación Videoxogo.gal para abordar a situación actual do sector en Galicia, o seu potencial e as diferentes accións conxuntas para impulsar o seu desenvolvemento e profesionalización. Na xuntanza participaron o novo presidente da asociación, Rubén Calles, e máis Concepción González Agulla e Miguel Ángel Areán, vogais do devandito colectivo.

Entre as medidas analizadas destacaron a nova liña de axudas mediante a que a Xunta investirá 150.000 euros en novos proxectos de videoxogos galegos, apoiando as di-

ferentes fases do proceso que vai desde a idea ata a chegada ao mercado; as subvencións para asistencia a feiras e foros de negocio especializados ou a recente incorporación ao Sistema Galego de Centros Museísticos do Museo do Videoxogo (MUVI), creado en 2020 en Cangas (Pontevedra).

Informar tamén que a asociación galega de videoxogos e contados interactivos, Videoxogo.gal, comezou 2025 anunciando a renovación da súa xunta directiva co obxectivo de dar pulo ao seu crecemento e conseguir un maior impacto no sector.

A renovación da directiva formalizouse na asemblea extraordinaria da asociación celebrada o pasado 30 de decembro, na que se escolleu como presidente a Rubén Calles Lijó (Ao Norte), como vicepresidenta á localizadora de videoxogos

Alba Calvo Porrúa, como tesoureira a Uxía Baños Selas (Visualhouse), como secretario a Rafael Alcalde Azpiazu (Clarcat) e Concepción González Agulla (Electronic Arts), Pablo Monroy Romero (OverPowered Team), Nacho Pintos Magdalena e Miguel Ángel Areán Míguez (Polygon-e) ocupando as catro vogalías.

Esta directiva serve de representación a natureza multidisciplinar do sector do videoxogo no que se combinan deseño, programación, guión, música, localización, dobraxe, mercadotecnia...

Videoxogo.gal continuará a traballar para mellorar a súa comunicación e consolidar unha comunidade que contribúa a un tecido industrial que facilite a creación de empresas sólidas que ofrezan empregos estables e de calidade nesta importante industria cultural. ■

DÍA DOS MEDIOS EN GALEGO

A LINGUA
QUE NOS UNE



LERIA

21.30h



A BANDA DA LOBA

22.45h

07.02.2025

PLAYA CLUB

ANDÉN DE RIAZOR, S/N, A CORUÑA

VIII
EDICIÓN

PREZO 7€, ATA COMPLETAR AFORO

ENTRADAS DISPOÑIBLES EN ENTRADIUM.COM

TODA A INFORMACIÓN EN
MEDIOSENGALEGO.GAL

8:30
PM

ORGANIZA:



ASOCIACIÓN DE
MEDIOS EN GALEGO

COLABORAN:



XUNTA
DE GALICIA



Deputación
DA CORUÑA



PLAYA CLUB