

codigocero.com

# Código

Revista de ciencia e tecnoloxía de Galicia

Nº  
250

2  
ANOS  
INFORMANDO



## Achégase a gala anual da informática galega

Prosegue a chuvia de premios da Noite do CPEIG



## Entramos na MD Boutique

Alba Meijide cóntanos os segredos dun proxecto que suma estilo e tecnoloxía



# Luísa Villalta pétalo na Rede

A Internet galega ferve de contidos relacionados co 17 de maio



Así se fan tecnoloxías intelixentes  
O CITIC celebrou ao grande o Día da Ciencia na Rúa



Voamos alto... e ben  
BFAero distinguida no informe Funcas 2024



# codigocero.com

## DIARIO DE NOVAS TECNOLÓXICAS DE GALICIA

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

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

A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.



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

Síguenos en:



## Equipo

### DIRECTOR:

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

### WEBMASTER:

Marcus Fernández  
webmaster@codigocero.com

### REDACCIÓN:

Fernando Sarasketa  
Sonia Pena  
redaccion@codigocero.com

### FOTOGRAFÍA:

Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

### DESEÑO E MAQUETACIÓN:

Óscar Louzán  
foro@codigocero.com

### PUBLICIDADE:

publicidade@codigocero.com

### EDITA:

Grupo Código Cero Comunicación S.L.  
Rúa das Hedras nº 4, 1º G  
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 250

(maio - xuño 2024)  
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, 2, 8 e 9 Freepik

### Membros



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

# Sumario

## nº 250

## REPORTAXES

- 4** A Deputación da Coruña acada o aprobado en materia de ciberseguridade (ENS)
- 5** O CITIC celebrou o Día da Ciencia na Rúa apostando firme polas tecnoloxías inclusivas
- 6** Ricardo Cao recolle o Premio Nacional de Estatística concedido polo INE
- 7** A RAGC e a UVigo home-naxean ao enxeñeiro José Pazos Arias
- 8** O noso sector tecnolóxico xerou preto de 4.000 postos de traballo no último lustro
- 9** Activada na Coruña a tarxeta Xente Nova no móbil
- 10** O CPEIG distinguirá á AETD e a Cristina Vázquez (Teimas)
- 12** Fernando Suárez (CPEIG) analiza o papel do galego na Intelixencia Artificial
- 13** BFAero recoñecida como a mellor aceleradora avanzada de España no Funcas 2024
- 14** A Rede galega envórcase en achegar información sobre a vida e obra de Luísa Villalta



- 14** A Rede é un espazo tan axeitado coma calquera outro para celebrar o Día das Letras Galegas e o legado de Luísa Villalta

- 17** Política Lingüística e Feiraco lanza unha nova edición do seu concurso de microrrelatos
- 18** Sonia Méndez fálanos dun filme que aborda a hiperconectividade na mocidade
- 20** Volve o Día das Rapazas nas TIC da man do CPEIG, o CESGA e o CITIUS
- 22** As empresas e as entidades galegas converten a innovación nunha constante

- 30** Entrevistamos a Alba Meji-de con motivo da posta en marcha da MD Boutique

## 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





# Obxectivos de ciberseguridade logrados

A Deputación da Coruña acadou un resultado positivo nos criterios establecidos polo ENS

**O** informe que vén de elaborar o Consello de Contas para verificar o estado da seguridade informática da Deputación Provincial da Coruña acadou un resultado positivo. Deste xeito, a institución provincial logrou os obxectivos de ciberseguridade establecidos polo Esquema Nacional de Seguridade (ENS), de obrigado cumprimento para todos os entes públicos.

O ente fiscalizador presentaba a mediados de abril os informes das deputacións provinciais da Coruña e Pontevedra, pechando así o traballo iniciado o pasado ano coa elaboración dos correspondentes aos entes provinciais de Lugo e Ourense.

Así, o eido obxectivo específico

consiste en achegar unha avaliación sobre o deseño e a eficacia operativa de oito controis de seguridade informática, identificando, no seu caso, deficiencias de control interno que puideran afectar negativamente ás cinco dimensións de seguridade contempladas no marco do Esquema Nacional de Seguridade (ENS): a confidencialidade, a integridade, a dispoñibilidade, a rastrexabilidade e autenticidade.

Os controis básicos de ciberseguridade avaliados foron: Inventario e control de dispositivos físicos (CBCS 1); Inventario e control de software autorizado e non autorizado (CBCS 2); Proceso continuo de identificación e remediación de vulnerabilidades (CBCS 3); Uso controlado de privilexios administrativos (CBCS 4); Configuracións

seguras do software e hardware de dispositivos móbiles, portátiles, equipos de sobremesa e servidores (CBCS 5); Rexistro da actividade dos usuarios (CBCS 6); Copias de seguridade de datos e sistemas (CBCS 7), e Cumprimento normativo (CBCS 8).

Indo ás conclusións do informe, dicir que revelan que os controis revisados presenta unha efectividade abonda ao situarse os seus índices de madurez por riba dos obxectivos de referencia e niveis de esixencia definidos polo ENS para cada un dos controis. Dito doutro xeito: a entidade provincial controla e mide o cumprimento cos procedementos e adopta medidas correctoras cando se require.

Alén disto, o Consello de Contas conclúe que a Deputación coruñesa ten establecidos os órganos de gobernanza de ciberseguridade precisos para dispor un Sistema de Xestión de Seguridade da Información (SXSÍ).

Engadir que o informe reconece as boas prácticas desenvolvidas polo ente provincial como son a súa certificación na categoría media do Esquema Nacional de Seguridade; a adhesión estrita ao Regulamento Xeral de Protección de Datos (RXPd) e á factura electrónica; unha xestión da configuración dos equipos conforme aos estándares do Centro Criptolóxico Nacional (CCN), e un Control de Acceso á Rede (NAC) para todos os seus activos. ■

## Só A Coruña

**E**n base ás conclusións do informe do Consello de Contas, só a da Coruña entre as deputacións galegas alcanzaría os obxectivos de ciberseguridade establecidos. Mentres, as institucións de Pontevedra, Lugo e Ourense quedarían máis afastadas da maioría dos parámetros medidos, sobre todo en ámbitos como a configuración dos equipos (hardware e software) para frear ataques. Con todo, a Deputación de Pontevedra destacou en ámbitos como o sistema do rexistro da actividade ou a realización de copias de seguridade de datos e sistemas. A de Lugo salientaría no garantir das metas de ciberseguridade fixadas no cumprimento normativo e a gobernanza. A de Ourense sacaría a mellor puntuación a nivel normativo e no cumprimento das copias de seguridade.

**A** Coruña celebrou o sábado 4 de maio o Día da Ciencia na Rúa coa asistencia dun milleiro de persoas, demostrando a responsabilidade da cidade herculina coa divulgación científica e a participación cidadá. A presenza do CITIC un ano máis neste evento, fortalece o seu rol como axente activo na transferencia de coñecemento e tecnoloxía, e destaca o seu compromiso coa inclusión social e a accesibilidade.

O CITIC uniuse á celebración cun programa deseñado para fomentar unha experiencia interactiva e educativa para todos os asistentes co foco posto nas tecnoloxías inclusivas. Desde temperán e ata o atardecer, o centro ofreceu diferentes actividades estreitamente comprometidas coa innovación, a investigación e a inclusión social.

O obradoiro de circuítos e luz que dirixiron Adriana Dapena e Paula María Castro, investigadoras do CITIC, ofreceu aos participantes unha experiencia práctica para comprender os principios básicos da electricidade e a iluminación. Na carpa principal, os asistentes tiveron a oportunidade de mergullarse no mundo da tecnoloxía adaptativa e a inclusión a través de varios proxectos que foron explicados por persoal investigador do centro. Os rapaces e rapazas puideron probar xogos acondicionados para persoas con discapacidade, como o Mario Kart na Nintendo Switch, que conta cunhas adaptacións para os mandos feitas en impresión 3D que permitían o seu manexo a través do tronco ou da cabeza.

Ademais, expuxéronse outros produtos que empregan Makey Makey ou micro:bit, da man das investigadoras Betania Groba, Patricia Concheiro e María del Carmen Miranda, como un piano de texturas artesan ou



# Tecnoloxía para a inclusión

O CITIC celebrou o Día da Ciencia na Rúa

un balancín que permite xogar a videoxogos empregando só o movemento das pernas. Esta ferramenta funciona como un mando de consola e está feita a partir dunha táboa de equilibrio que normalmente se utiliza para exercicio físico. “Non sabía que se podía xogar ao Mario Kart coa cabeza. É moi difícil para min, pero é importante que todos os nenos poidan desfrutar como o fago eu”, comentaba entusiasmada Clara, unha das nenas que poido probar o proxecto de mandos adaptados.

Tamén se amosaron as HoloLens ou o Robobo, o robot que funciona co teléfono móbil e que foi ideado por investigadores do CITIC para o seu uso como ferramenta educativa en Intelixencia Artificial e robótica.

Ademais das presentacións na carpa principal, o CITIC contou co proxecto de Raúl Martínez Díaz, un videoxogo personalizado para as persoas con discapacidade, no que os participantes debían clasificar e arrastrar diferentes obxectos, frecuentes nunha casa, ao espazo concre-

to ao que pertencían. Diego Darriba, investigador do CITIC, empregou un *Robot Maqueen* para amosar aos máis pequenos como o aparello percorría un circuíto dándolle unhas directrices a través de Microsoft MakeCode, unha plataforma para aprender a programar en liña.

Os estudantes do IES Maximino Romero de Lema amosaron o prototipo deseñado como parte do programa Talentos Inclusivos, que está a celebrar a súa cuarta edición. O grupo do centro educativo está traballando nun comunicador que, mediante un botón, emite unha mensaxe e, á súa vez, proxecta unha imaxe animada con IA que pode empregarse para tarefas cotiás, coma pedir auga.

Tamén se presentaron proxectos innovadores, como *GriDall-e*, unha adaptación de Manuel Lagos e Paula de Santos, investigadores do centro, para a xeración de imaxes con IA. Así, os nenos e nenas tiveron a posibilidade de crear diferentes debuxos a partir dunha serie de opcións que podían engadir, como a paisaxe de fondo, persoas ou animais, cores da roupa ou expresións faciais.

No marco da xornada, puxéronse en marcha algunhas demostracións de produtos deseñados en edicións pasadas de Talentos Inclusivos, como a pintura con produtos de apoio de cabeza, co que os rapaces puideron poñer a proba as súas habilidades artísticas.

A contribución do CITIC ao Día da Ciencia na Rúa é un claro exemplo de como a ciencia e a tecnoloxía poden ser aplicadas para o beneficio social. ■





**R**icardo Cao, reitor e catedrático da Universidade da Coruña e investigador do CITIC, recolleu estes meses de abril (o luns 29) o Premio Nacional de Estatística, concedido polo Instituto Nacional de Estatística (INE) en outubro de 2023, nun acto celebrado en Madrid. Cao recibiu o premio de mans de Elena Manzanera Díaz, presidenta do INE, e de Israel Arroyo Martínez, secretario de Estado de Economía e Apoio á Empresa.

O galardón reconece a súa traxectoria no eido da investigación estatística a nivel nacional e internacional, ademais da súa experiencia na aplicación desta rama da matemática en proxectos sociais e económicos.

Ricardo Cao comezou o seu discurso citando a Manuel Rivas: “No meu país danse as grazas!” Desta forma, aproveitou para agradecer ao INE a creación deste premio en 2020, a todos os equipos cos que colaborou, a quen apoiou a súa candidatura e á súa familia. Mencionou tamén o apoio recibido por parte do CITIC, das súas compañeiras e compañeiros do grupo de investigación Modelización, Optimización e Inferencia Estatística (MODES), ao Centro Mixto de Investigación da Universidade da Coruña e a empresa Navantia.

Na súa intervención debullou os que considera serán algúns dos principais retos da Estatística no próximo lustro. En primeiro lugar, o paso da Estatística á Ciencia de Datos. Isto é, segundo as súas palabras, “a transición dunha ciencia que contempla problemas asociados ao deseño

# O Premio Nacional de Estatística vaíse para a UDC

O reitor, catedrático e investigador do CITIC Ricardo Cao recolleu o galardón concedido polo INE

de procedementos de recollida, depuración e análise a outra na que cobra especial importancia o almacenamento de datos, o seu procesamento e a súa estruturación ou desestruturación”.

Un reto ao que se engade “a redución de rumbos. Un asunto especialmente presente no contexto da análise de datos a gran escala: o *Big Data*. Nesta situación é frecuente que



## Reitor dende comezos de ano

**A**Ricardo Cao tomou posesión do seu cargo como reitor da UDC o pasado 16 de xaneiro, amosando no acto oficial de investidura cales serán os seus principais retos e liñas de traballo: unha aposta firme pola universidade pública de calidade, acometer a renovación dos campus, fortalecer aínda máis a capacidade de xerar I+D+i da UDC, intensificar a participación da comunidade universitaria no goberno e nos procesos de decisión, favorecer a igualdade de oportunidades para o alumnado e tamén para o persoal, impulsar a xustiza social e a rendición de contas e incrementar a eficiencia na xestión e a consecución dos Obxectivos de Desenvolvemento Sustentábel (ODS).

eses conxuntos sexan obtidos mediante métodos que de forma natural non representen fielmente á poboación da que proveñen”. Por iso, sinalou, mellorar esas técnicas xogará un papel determinante na evolución desta ciencia.

Ricardo Cao fixo especial referencia ao que supuxo o proxecto COVIDBENS, “un dos máis fascinantes cos que me atopei”, e no que colaboraron máis de dúas dúas de persoal investigador, cun nexo común, a loita contra a pandemia a través do coñecemento obtido pola análise de datos procedentes de PCR e secuenciado xenómico de mostras obtidas de augas residuais. Nunha entrevista publicada polo CITIC a mediados de novembro, Cao facía referencia a este proxecto afirmando que “permitíunos traballar na procura de modelos estatísticos máis eficientes de epidemioloxía baseada en augas residuais, que non conviría esquecer, porque resultaron moi útiles e poderíanse seguir usando como se está facendo noutros países da UE e aplicando en enfermidades como a gripe”. ■



# As mans que fixeron a Sociedade da Información

A RAGC e a UVigo homenaxean ao enxeñeiro de telecomunicación José Pazos Arias

**A** Real Academia Galega de Ciencias (RAGC) e a Universidade de Vigo celebraron o pasado 2 de maio un acto de homenaxe ao profesor José J. Pazos Arias (1964-2023), natural do concello pontevedrés de Baiona, falecido o pasado mes de decembro. Era académico numerario da RAGC e catedrático de Enxeñaría Telemática da UVigo.

No transcurso do evento, que tivo lugar na Escola de Enxeñaría de Telecomunicación da institución viguesa, participaron o reitor da UVigo, Manuel Reigosa; o presidente da RAGC, Juan Lema; a directora da Escola de Enxeñaría de Telecomunicación da Universidade de Vigo, Rebeca Díaz; o director do centro atlantTic da UVigo, Martín Llamas; o académico da RAGC Pedro Merino; Martín López, catedrático do Departamento de Enxeñaría Telemática da UVigo; e Fernando Pérez, catedrático do Departamento de Teoría do Sinal e as Comunicacións da UVigo e académico da RAGC. Unha vez

clausurado o acto, colocouse unha placa no exterior da Escola de Enxeñaría de Telecomunicación e plantouse unha oliveira en memoria do profesor homenaxeado, coa presenza da súa familia.

José Pazos cursou os seus estudos de Enxeñaría de Telecomunicación (especialidade de Telemática) na Universidad Politécnica de Madrid (UPM). Tras un breve paso pola empresa, en 1988 aceptou o desafío de

regresar á súa terra e comezar a aventura de dar forma e calidade á Escola de Enxeñaría de Telecomunicación da Universidade de Vigo, que iniciaba a súa andaina. O profesor contribuíu ademais a poñer os alicerces do futuro Departamento de Enxeñaría Telemática (do que foi o seu primeiro director), xunto a varias materias da especialidade. Máis tarde foi subdirector da Escola e director da Área de Novas Tecnoloxías da Universidade de Vigo.

Logo de doutorarse pola UPM en 1995, fundou o Grupo de Servizos para a Sociedade da Información da Universidade de Vigo.

Segundo salientaron a UVigo e RAGC na homenaxe deste 2 de maio, "o intenso esforzo investigador de José Pazos no eido dos sistemas de recomendación automática, labor ao que dedicou a maior parte da súa carreira, traducíuse nun bo número de publicacións en congresos e revistas internacionais, varias teses doutorais dirixidas, proxectos a nivel nacional e europeo, e unha significativa colaboración co mundo empresarial, o que

lle fixo merecedor da Cátedra de Enxeñaría Telemática".

Na súa intervención, Martín López, catedrático do Departamento de Enxeñaría Telemática da UVigo, destacou a preocupación do homenaxeado polo uso que se lle podía dar ás crecentes ordes de magnitude que se ían alcanzando en capacidades de almacenamento e de cómputo, velocidades de transmisión de información... "De aí que chamase ao seu grupo Servizos para a Sociedade da Información, xa que todo iso tiña que poñerse ao servizo da sociedade. Tivo a lucidez de identificar o potencial de combinar conceptos e tecnoloxías incipientes como eran as dos sistemas recomendadores e a Web Semántica, albiscando aplicacións nunha chea de dominios. Estaba especialmente satisfeito polos impactos que fomos conseguindo en aplicacións do noso grupo en áreas da saúde e o patrimonio cultural".

Investigador do Centro de investigación en Tecnoloxías de Telecomunicacións da Universidade de Vigo, atlantTic, e académico numerario da Real Academia Galega de Ciencias desde 2016, Pazos Arias participou en numerosos proxectos de investigación de ámbito nacional e internacional, así como no desenvolvemento de novos servizos e aplicacións para a Sociedade da Información. Foi autor duns 200 artigos en revistas, capítulos de libros e congresos de relevancia de ámbito internacional, director de oito teses de doutoramento e de máis de trinta proxectos de fin de carreira. ■



# Galicia, a terra das 3.140 empresas TIC

O noso sector tecnolóxico xerou preto de 4.000 postos de traballo no último lustro

## O

sector tecnolóxico galego xerou nos últimos cinco anos preto de 4.000

postos de traballo e pechou o 2023 con preto de 23.000 empregos directos na Comunidade. O número de empresas tamén mantén un ritmo de crecemento constante nos últimos anos e suma 3.140, o que mantén á Comunidade no quinto posto da clasificación estatal. Son datos recollidos no informe do Observatorio da Sociedade da Información de Galicia (OSIMGA), *O Sector TIC en Galicia 2023*, publicado este pasado mes de abril.

O documento do OSIMGA, entidade adscrita á Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), sinala que o volume de facturación do sector TIC galego creceu en 2022 preto dun 14%, o que supón 450 millóns de euros máis e un total de 3.697 millóns de euros facturados. O valor engadido bruto (VEB) das empresas tecnolóxicas galegas en 2021 (último dato dispoñíbel) foi de máis de 1.753 millóns de euros, o 2,7% do PIB galego.

## Talento Dixital

Medra preto dun 8% a porcentaxe de traballadores con titulación universitaria STEM (especialidades formativas de Ciencias Naturais, Tecnoloxías, Enxeñarías, Informática e Matemáticas), nas empresas tecnolóxicas galegas, que pasa dun 39,3% a un 42,4%.

Aínda así, o 78,8% das empresas TIC galegas considera difícil ou moi difícil contratar novo persoal con formación en especialidades STEM.

## Tecnoloxías innovadoras

O emprego das tecnoloxías innovadoras no sector tecnolóxico está encabezado pola Internet das Cousas (IoT) cunha porcentaxe do 36,5%. A análise da información a gran escala (*Big Data*) ocupa xa o segundo lugar, cunha presenza do 35%, seguido da Intelixencia Artificial, que é empregada polo 29,5% das empresas TIC galegas.

Por outra banda, o 27,5% das tecnolóxicas galegas fai uso ou incorpora aos seus servizos recursos de *Business Intelligence*, un 24,8% emprega *chatbots* e máis do 11% utilizou a impresión 3D no 2023.

Respecto á ciberseguridade, cómpre destacar o crecemento de empresas TIC galegas que oferta produtos ou servizos de ciberseguridade, que no ano 2023 foi do 27,6% (cun incremento do 12,2% respecto ao ano anterior).

## Comercio electrónico

O 32,6% de empresas TIC venden os seus produtos a través do comercio electrónico no último ano, cun crecemento relativo do 21,2% sobre o ano anterior.

No 2023, o peso das vendas a través do comercio electrónico respecto ao volume de negocio das empresas TIC representou o 53,7%.

## Conectividade

Novamente, no 2023, a fibra óptica é a tecnoloxía de acceso a Internet máis contratada polas TIC galegas. As empresas que contratan esta tecnoloxía incrementáronse nun 3,5 puntos porcentuais e acadan unha porcentaxe do 76,1%.

Tamén se mantén a velocidade de no último ano, cun 83,4% de empresas TIC con velocidade de conexión igual ou superior a 100 Mbps.

Todos os informes e documentos do OSIMGA distribúense libremente na Rede baixo licenza Creative Commons e están dispoñíbeis na web do Observatorio: [www.osimga.gal](http://www.osimga.gal). ■

## Novo modelo de xestión de dixitalización e impresión para o 100% dos dispositivos da Xunta

## A

Xunta, a través da AMTEGA, licitou un acordo marco para a contratación

centralizada do mantemento e renovación de equipos e o subministro de consumíbeis, que permitirá continuar o proceso de optimización dos medios de impresión e dixitalización da Administración autonómica.

Máis polo miúdo, o acordo marco posibilitará acadar a renovación do 100% do equipamento, estendendo este servizo de impresión e dixitalización onde non estea implantado; ademais de garantir o mantemento integral do equipamento de dixitalización e impresión xa existente, así como a dotación de consumíbeis.







## Activada na Coruña a tarxeta Xente Nova no móbil



O acordo marco establece un valor estimado de ata 17,7 millóns de euros, un 20% menos que o valor estimado dos dous contratos anteriores (22,1 millóns de euros).

A Xunta de Galicia iniciou en 2017 a implantación dun modelo de

xestión dos sistemas de dixitalización e impresión que permitiu a redución de 1.700 equipos de impresión, o que supón o 26% do parque de impresoras da Administración xeral e de Xustiza. Ademais, no período 2017-2023 integráronse 5.500 equipos de dixitalización e impresión neste modelo de xestión corporativa e renovouse o 90%.

O modelo de xestión que está a implantar a Xunta baséase na contratación de servizos integrais, que se encargan tanto da renovación tecnolóxica de novos equipos como da retirada dos obsoletos; no incremento de equipos multifunción, que dan unha mellor resposta aos postos administrativos; na redución dos equipos en postos individuais a favor de equipos en rede; na aposta pola homoxeneidade de modelos e fabricantes, o que posibilita unha xestión remota de todas as máquinas; e no subministro de consumíbeis mediante o sistema de pago por copia. ■



# A

Xunta vén de activar na Coruña

a tarxeta Xente Nova no móbil para facilitar á mocidade o uso do transporte público gratuito na comarca. Tras as experiencias lanzadas en setembro de 2023 en Ferrol e en abril en Ourense, a iniciativa chegou agora, a finais de abril, ao leste da área coruñesa, que integra 21 liñas nos concellos de Cambre, Carral, Cerceda, Oleiros, Ordes, A Coruña, Culleredo, Arteixo, Bergondo, Betanzos, A Laracha e Sada e que suma máis de 9.000 persoas usuarias.

A nova aplicación impulsada dende AMTEGA está dispoñíbel tanto para os dispositivos Android como para Apple e

elimina a necesidade do cartón físico, de ter saldo e de recargar no caixeiro. As persoas menores de 21 anos beneficiarias da Xente Nova só precisan rexistrarse na aplicación para gozar dos 60 viaxes de balde ao mes. Para acceder ao autobús cómpre premer en *Crear viaxe* na aplicación móbil e validar o código QR xerado na máquina situada no vehículo. A maiores, o sistema facilita estimacións en tempo real de chegada dos autobuses ás paradas.

Esta solución estenderase nas vindeiras semanas ao transporte metropolitano de Pontevedra, coa previsión de que a finais de ano estea operativa nos 127 contratos de transporte regular de viaxeiros por

estrada que conforman a rede de transporte público titularidade da Xunta. Deste xeito, poderán beneficiarse da iniciativa as máis de 166.000 persoas usuarias da Xente Nova en Galicia.

Só en 2023 a tarxeta permitiu realizar máis de 6,3 millóns de viaxes gratuítos, o que supuxo un aforro superior aos 10 millóns de euros para as familias galegas. O obxectivo desta medida, posta en marcha pola Xunta en 2016 e que non deixou de medrar desde entón, é “contribuír á economía familiar e facilitarlle á mocidade o acceso a servizos básicos ao tempo que se fomenta o transporte público e unha mobilidade sustentábel nesta franxa de idade”. ■

# A conta atrás da Noite da Informática Galega

O CPEIG distinguirá (entre outras entidades, empresas e personalidades) á AETD e a Cristina Vázquez (Teimas)

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) decidiu conceder o Premio Colaboración Interadministrativa á Asociación Europea para la Transición Digital (AETD) pola súa proposta do “Pacto de Estado para protexer aos menores de idade en internet e redes sociais”. Ademais, tamén acordou entregar o Premio Ada Byron á enxeñeira informática Cristina Vázquez “polo seu liderado ao fronte de Teimas”, empresa punteira galega na aplicación da tecnoloxía á xestión de residuos. Os galardóns, xunto cunha decena de premios máis, serán entregados no marco da XVI Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia de 2024, que se celebra o 21 de xuño en Santiago, no Hotel Puerta del Camino.

## O premio á AETD

Segundo lembra o CPEIG, seis entidades da sociedade civil (Asociación Europea para la Transición Digital (AETD), Save The Children, Fundación ANAR, iCMedia, Dale Una Vuelta e UNICEF), co apoio institucional da Agencia Española de Protección de Datos (AEPD), da Fiscalía General del Estado, do Instituto de la Juventud de España (INJUVE) e da Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia, uniron forzas para consensar unha proposta de Pacto de Estado ante un problema cada vez máis perentorio: o impacto negativo que, en determinadas circunstancias, pode ter o uso de internet e as redes sociais nos menores de idade.

A iniciativa, presentada en xuño de 2023 ante o inicio da presidencia española da UE, nace dunha “fonda preocupación sobre os riscos que afrontan os nenos, nenas e adolescentes en internet e as redes, ao utilizar servizos deseñados para adultos, que poden afectar a súa socialización e potenciar posibles problemas de saúde mental, como a ansiedade e a depresión, e facilitar situacións de violencia como o acoso escolar e sexual”.

A vicepresidenta da AETD e impulsora do Pacto de Estado, Ana Caballero, sinala que “os dispositivos móbiles convertéronse nunha porta a contidos pornográficos, o que xera unha banalización das relacións sexuais, sexualización precoz e exposición a contidos inadecuados”.

Tamén destaca “a preocupación pola captación masiva de datos dos menores, con vistas a seu perfilado para a venta a terceiros con fins publicitarios”.

Ante esta situación, a AETD e o resto de entidades asinantes consensaron un manifesto

cunha serie de medidas sobre a necesidade de asumir o problema, formar aos profesionais para afrontalo, e desenvolver a lexislación vixente para que todos os actores implicados asuman a súa responsabilidade na necesidade dun entorno dixital que non dane a unha poboación vulnerábel, como son os cativos e os adolescentes.

A proposta conta actualmente con máis de 160 entidades adheridas. Como resultado e xa presente na primeira liña da axenda política, o Ministerio de Juventud e Infancia creou o Comité de Personas Expertas para la Generación de un Entorno Digital Seguro para la Juventud y la Infancia, presidido pola propia Ana Caballero, que terá a función de deseñar unha estratexia nacional para fomentar un entorno dixital seguro dirixido especificamente a poboación infantil e adolescente. O presidente do CPEIG e do CCII, Fernando Suárez, forma parte deste comité. ■



## Na Noite do 21 de xuño

Tanto Ana Caballero como Cristina Vázquez recollerán a distinción na XVI Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia que se celebrará o 21 de xuño no Hotel OCA Puerta del Camino de Santiago. O evento é un punto de encontro entre os colexiados/os do CPEIG e un gran número de empresas e profesionais TIC de Galicia, que conta cunha destacada participación de cargos empresariais, institucionais e políticos e é un referente para o sector. A Noite é xa unha gala consolidada onde o Colexio profesional pretende mostrar a sociedade o traballo desenvolto por enxeñeiras/os en informática dentro da sociedade da información e as iniciativas relacionadas co ámbito das TIC.



## O premio a Cristina Vázquez

O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (o CPEIG) decidiu conceder o Premio Ada Byron á enxeñeira informática Cristina Vázquez “polo seu liderado ao fronte de Teimas”, empresa punteira galega na aplicación da tecnoloxía á xestión de residuos, co seu correspondente impacto positivo na sustentabilidade, na concienciación medioambiental e na exportación de coñecementos e servizos de Galicia cara o mundo.

Cristina Vázquez Muíño (Santa Comba, 1986) é socia da empresa Teimas e directora executiva (CEO) da compañía desde febreiro de 2024. Inicialmente estudou Enxeñaría Técnica en Informática de Sistemas e, a continuación, Enxeñaría Informática, ambas titulacións na Universidade da Coruña (UDC). Tamén se formou como Executive en Desenvol-

vemento Directivo en 2021. “Sempre me fascinou crear cousas novas e encaixar pezas para resolver problemas, desde un crebacabezas a un LEGO construción. Aínda que non tiveron o meu primeiro ordenador ata ben entrada a adolescencia, o concepto da creación de software, que por aquel entón só vía nas películas, parecíame fascinante. Tamén cría naquel momento que prefería traballar con máquinas que con persoas. Visto agora con perspectiva, afortunadamente esa parte da expectativa non me saíu demasiado ben e puiden descubrir o enriquecedor que é colaborar, no só con equipos técnicos senón tamén con clientes e persoas doutras disciplinas, para construír produtos útiles”, lembra a enxeñeira. Así, considerou que na rama da informática tiña varias cousas que encaixaban con ela, como eran a tecnoloxía, a creación de produtos desde

zero e a contribución á solución de problemas en numerosos ámbitos.

En palabras do CPEIG, “a xalleira Cristina Vázquez é un exemplo para as nenas e rapazas que están cursando os seus estudos de primaria e secundaria e que poden ter a inquietude de apostar polas carreiras STEM”, siglas de Ciencia, Tecnoloxía Enxeñaría e Informática. “O meu consello é que fagan o que realmente queiran. Eu era unha boa estudante e meus pais e o entorno recomendábanme que estudara medicina, pero eu non me vía exercendo esa profesión”, destacou, engadindo que estas disciplinas STEM ofrecen unha enorme gama de posibilidades para exercer e para evolucionar ou cambiar durante a vida laboral. Baixo o paraguas de Ciencia, Tecnoloxía, Enxeñaría e Matemáticas, a enxeñeira explica que se reúnen moitas áreas imprescindibles para o mundo actual, pero tamén para deseñar e crear o mundo futuro. “As disciplinas STEM poden impulsar o progreso e o desenvolvemento en todas as áreas da sociedade e ofrecen oportunidades profesionais en constante demanda. Se penso en particular na informática, creo que o colectivo de profesionais é moi aberto, cunha gran comunidade e con numerosos grupos

para compartir aprendizaxes. Aquí os retos e as oportunidades son constantes”, sinalan, apuntando que “iniciamos unha nova etapa na que agardamos dar solidez ao crecemento internacional, proporcionando as grandes empresas solucións dixitais para o control da información dos seus residuos e para cubrir as súas necesidades de maneira sinxela, sostíbel e rendíbel”.

Cristina Vázquez comezou a súa carreira profesional nunha consultora tecnolóxica, pero desde 2011 traballa en Teimas, empresa que crea e comercializa produtos software vinculados ao mundo dos residuos, situada en Santiago de Compostela. Debido ao seu perfil técnico, Cristina Vázquez ocupou o cargo de directora de operacións (COO) participando no deseño, creación e desenvolvemento de produtos software, ademais de formar parte de varios grupos de traballo con distintas empresas e administracións públicas. Tamén creou o equipo de éxito do cliente para comprobar de primeira man as inquietudes das empresas ás que dan servizo, e na creación da folia de ruta dos produtos da empresa, tendo a oportunidade de coordinar durante varios anos as áreas de negocio, produto e tecnoloxía para conseguir que estean aliñadas entre si e cos obxectivos da compañía. “Estes 13 anos en Teimas servíronme de preparación para a etapa como CEO que agora comezo. Inicio esta fase con moitísima ilusión e teño ao meu lado a un gran equipo, con moito coñecemento nas súas respectivas áreas. O reto é grande e tamén o entusiasmo”, indica. ■



Por Fernando Suárez  
Presidente do Colexio Profesional de  
Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG)

# O papel do galego na Intelixencia Artificial



**N**o contexto actual, o 17 de maio non só marca o Día de Internet, senón que tamén celebra o Día das Letras Galegas, proporcionando unha dualidade temática que convida a explorar a converxencia entre tecnoloxía e tradición lingüística. Este día subliña a importancia de integrar a cultura e a linguaxe na era de Internet, destacando como o galego pode aproveitar a plataforma global que ofrece Internet para transmitir e enriquecer a nosa cultura.

Nun mundo cada vez máis dixitalizado, a Intelixencia Artificial xoga un papel crucial. A relevancia de desenvolver modelos de IA que non só comprendan senón que tamén xeren contido en galego é fundamental para asegurar que este idioma sobreviva e prospere no ámbito dixital. Nos últimos meses, asistimos á explosión dos modelos de Intelixencia Artificial Xenerativa. Se unimos esta potencia á de Internet, coa súa capacidade para conectar a persoas de todos os recunchos

do mundo, temos ante nós unha plataforma única para a difusión da lingua galega.

A temática seleccionada para conmemorar o Día de Internet deste ano, *Por unha intelixencia artificial comprometida coas persoas*, resoa especialmente, salientando a necesidade dunha tecnoloxía que respecte e fomenta a diversidade cultural e lingüística.

Tanto o Consejo General de Ingeniería Informática de España como o CPEIG apoian esta visión, difundindo o decálogo para unha IA máis humana e accesible. Este compromiso destaca principios como a transparencia, a inclusión e a equidade, que son cruciais sen ningunha dúbida desde unha perspectiva tecnolóxica, pero tamén para garantir que o patrimonio cultural adopte esas características na súa difusión a través de Internet. Por exemplo, a implementación de IA que comprenda e xere galego pode

democratizar o acceso á información e aos servizos dixitais, permitindo que a comunidade galegofalante participe plenamente na sociedade dixital.

Entendendo que os adiantos tecnolóxicos son imparables, debemos asegurarnos que este avance vaia acompañado dunha firme defensa da lingua e a cultura galegas para non perder a esencia dunha tradición rica e vibrante. A inclusión do galego no desenvolvemento de IA non é só un paso técnico, senón tamén un acto de afirmación e demostración de que a tecnoloxía moderna pode ser un aliado vital na conservación e enriquecemento cultural.

Por sorte, temos exemplos de proxectos, como FalAI ou Nós, para a potenciación do noso idioma na Rede, impulsando a colaboración público-privada e a innovación. O primeiro pretende desenvolver tecnoloxías que permitan ás persoas falar en galego co mundo dixital,

habilitando unha ferramenta que permitiu reunir a base de datasets aberta para asistentes virtuais máis grande do mundo en calquera idioma. Pola súa banda, Nós ten como obxectivo crear os recursos dixitais e lingüísticos necesarios para facilitar o desenvolvemento de aplicacións baseadas en Intelixencia Artificial e Tecnoloxías da Linguaxe tales como asistentes de voz, tradutores automáticos e axentes conversacionais en galego. Destacar tamén o labor divulgativo da CRTVG e Esther Estévez coa súa versión do exitoso *#DigochoEu* adaptada ao mundo da ciberseguridade.

Como ben expresou o poeta galego Manuel María, "O idioma é a vida". Esta cita resume a loita constante pola preservación lingüística e cultural en Galicia, lembrándonos que cada paso cara á integración tecnolóxica tamén debe ser un paso cara á reafirmación da nosa identidade cultural. ■

# BFAero voa alto

Business Factory Aero, recoñecida como a mellor aceleradora avanzada de España no Funcas 2024

**B**usiness Factory Aero, o programa de incubación, aceleración e consolidación de empresas do sector aeroespacial, promovido pola Axencia Galega de Innovación (GAIN) e xestionado pola Fundación CEL Iniciativas por Lugo, foi escollido pola Fundación de las Cajas de Ahorro (Funcas) e pola Universidad Rey Juan Carlos como a mellor Aceleradora en 2024 na categoría de *Avanzadas*.

Este primeiro posto na clasificación nacional supón “un importante recoñecemento ao labor desenvolvido polo Goberno galego, no marco do Polo Aeroespacial de Galicia, para a retención e atracción de talento no sector e para a creación de emprego de alta cualificación na comunidade”, sinalaron fontes de GAIN, engadindo que a BFAero sitúase ademais como primeira clasificada no *ranking* en diferentes categorías: no de programas de aceleración 2024/2025; no de graduación 2024/2025 e na clasificación global Funcas 2024/2025 de aceleradoras de empresas na categoría de *Avanzadas*.

“O traballo realizado e as importantes cifras de crecemento obtidas na última edición consolidan a este programa, que no anterior *ranking* ocupaba o quinto posto e agora xa é líder en España”, sinalou a ex-directora da Axencia Galega de Innovación, Patricia Argerey, que foi a encargada de representar á Business Factory

*Aero no acto de presentación do Informe Funcas*, onde destacou que “é o resultado de toda unha política pública focalizada nun único obxectivo, o de transformar a nosa comunidade a través da innovación e a tecnoloxía”.

A ex-directora engadiu ademais que “este programa móvese grazas ao traballo de cada unha das *startups*, que naceron, medraron e internacionalizaron os seus proxectos na BFAero e tamén grazas ao equipo humano, que fixo posíbel os logros e avances dos proxectos que pasaron por este programa. Esta aceleradora e todo o traballo do Polo Aeroespacial de Galicia está baseado na colaboración. É a panca coa que impulsamos a innovación e foi tamén a da BFAero”.

Máis de 400 proxectos de

26 países presentaron a súa candidatura ás convocatorias realizadas nas cinco edicións da Business Factory Aero, nas cales foron apoiados 42 proxectos empresariais, que teñen xerado 180 empregos cualificados e un volume de negocio conxunto que se aproxima aos 7 M€.

Por certo que até o 14 de maio estivo aberta unha nova convocatoria do Itinerario de Consolidación da BFAero, na que se seleccionarán tres novos proxectos.

O estudo sobre os servizos que prestan os viveiros e as aceleradoras de empresas de España realizado por Funcas tamén sitúa á Fundación CEL – Iniciativas por Lugo, o órgano xestor da Business Factory Aero, como o mellor viveiro de empresas en 2024, o que consolida o seu liderado nos últimos anos. Fundación CEL foi o número un da lista na listaxe de difusión do espírito emprendedor; no *ranking* de incubación básica; no de graduación e na clasificación global de viveiros de empresas 2024/2025 na categoría de *Avanzados*. ■

## Nova directora de GAIN

**O** pasado 26 de abril tomou posesión do seu novo cargo como directora de GAIN Carmen Cotelo, quen substitúe a Patricia Argerey á fronte da axencia autonómica. Nesta nova lexislatura comprometeuse a traballar para aproveitar “todo o potencial de talento e coñecemento” que existe para posicionar a Galicia “como un referente de I+D+i”. Cotelo é licenciada en Física pola USC, na que tamén obtivo o doutorado na área de Computación. Iniciou a súa traxectoria profesional no Centro de Supercomputación de Galicia (CESG)





## Letras no Portal da Lingua

Como cada ano, o Portal da Lingua da Secretaría Xeral de Política Lingüística (lingua.gal) converteuse nunha das principais fontes de información sobre as Letras Galegas, sobre as actividades preparadas para festexalas e sobre a figura homenaxeada na festividade do 17 de maio, no caso concreto desta edición a poeta coruñesa Luísa Villalta.

Deste xeito, ademais do percorrido biográfico sobre a vida e o legado artístico da escritora (que pode ser lido ou escoitado), o portal compendia as actividades de homenaxe que se están a desenvolver nos centros educativos da nosa xeografía: vídeo-poemas, guías didácticas, relatos biográficos, curtas, concursos de marcapáxinas, unidades didácticas, pezas teatrais, vídeos, cadernos ou felicitacións. Ademais, o Portal da Lingua permítenos ver, a xeito de mostra fotográfica en liña, os retratos de Luísa Villalta feitos polo fotógrafo Xurxo Lobato e que están ao libre dispor dos centros escolares para os seus traballos sobre a autora.

# Internet rende homenaxe á poeta

A Rede é un espazo tan axeitado coma calquera outro para celebrar o Día das Letras Galegas e o legado de Luísa Villalta

## Unha serie web en academia.gal... e outros contidos

A Real Academia Galega (RAG) achéganos estes días na súa web (academia.gal) o especial *Luísa Villalta: a rebelión da palabra*, unha serie web sobre a autora á que se lle dedica o Día das Letras Galegas. A serie está dirixida por Damían Varela Pastrana e consta de seis episodios nos que a través de máis dunha vintena de voces débúxase un retrato coral sobre a poeta, narradora, ensaísta e articulista coruñesa. A RAG confiou un ano máis en Mirame-mira -produtora, entre

outras, de *O que arde e de O corno*- a realización do documental sobre a figura protagonista da gran festa da cultura galega. Trátase da cuarta serie das Letras Galegas da Academia (a primeira foi a do Ano Xela Arias).

Xunto aos testemuños recollidos, a narración -con guión de Alba López- Álvarez- complementase coas contribucións artísticas doutros profesionais do ámbito da poesía, a música e as artes escénicas, atoparemos: recitados, música, danza e mesmo unha adaptación dunha das obras teatrais

da escritora, *Os dóces anos da guerra* (2001).

A serie pode verse na sección das Letras Galegas 2024 da páxina web da RAG (academia.gal), que reúne distintos contidos divulgativos sobre Luísa Villalta dende unha biografía por parte de Ana Román, ás *Palabras de Luísa Villalta* ou novas sobre a celebración do Día das Letras Galegas 2024 cadrando co vixésimo aniversario do seu pasamento.

Por último, a institución ofrece para o público máis novo o portal primaveradasletras.gal. Xoán



Babarro e Ana María Fernández son os autores do conto biográfico, titulado *Violino, Inglesa e o libro xigante*, que conta coas imaxes do Premio Nacional de Ilustración Óscar Villán. Na mesma páxina web atópanse

actividades interactivas arredor do universo de Luísa Villalta, fichas para colorear e ligazóns de interese, e proximamente publicárase a nova edición do concurso Contádenos o voso Día das Letras.



## O Concerto das Letras Galegas, na Rede e na TVG2

**A**vertente musical da poeta Luísa Villalta (A Coruña, 1957-2004), homenaxeada este ano no Día das Letras Galegas, centrará este ano o Concerto das Letras Galegas que prepara o Consello da Cultura Galega. Segundo lembra o CCG, Villalta “foi, ademais dunha grande escritora, unha recoñecida violinista”. Por iso, no programa desta edición do Concerto das Letras Galegas teñen unha presenza moi destacada os violíns e os compositores favoritos da homenaxeada este 17 de maio.

O concerto celebrarase na Coruña, cidade natal da homenaxeada (Teatro Colón, 20:30 horas), o 16 de maio, véspera do Día das Letras Galegas. A entrada é libre ata completar a capacidade.

O concerto, que se emitirá en directo na web do CCG e no *prime time* da TVG2 o día 17 de maio, xira arredor da faceta musical de Luísa Villalta. A peza principal é unha ópera de cámara titulada *Concerto para un home só*, baseada na obra homónima da escritora homenaxeada que conta coa participación de Xosé Barato. É a encarga que o CCG realiza a un compositor galego sobre unha obra da figura elixida para conmemorar o Día das Letras Galegas. No caso de Villalta, a encarga recaeu no coruñés Federico Mosquera (A Coruña, 1986), que non estivo na presentación xa que se encontra en Rotterdam como *artistic research coach* na Codarts University for the Arts.

## O Álbum de Galicia actualizou a entrada web da poeta

**S**ilverio Cerradelo foi o encargado de achegar unha nova entrada á enciclopedia web de persoas galegas *Álbum de Galicia*, impulsada polo Consello da Cultura de Galicia. Trátase da entrada da nosa poeta, narradora e dramaturga Luísa Villalta (A Coruña, 1957-2004), a quen a Real Academia Galega lle adica este ano a festividade do Día das Letras Galegas.

Na entrada destácanse as múltiples facetas artísticas e comunicadoras de Villalta, quen salientou como escritora en lingua galega “cunha obra na que cultivou diferentes xéneros, como a poesía, a narrativa ou o teatro”. Ademais, salientase a súa colaboración con diferentes cabeceiras xornalísticas, as súas traducións e a súa faceta como violinista. Cun fondo sentido da xustiza e da conciencia social, sobresaíu “pola forza da súa voz” e por estar “sempre do lado das persoas máis desfavorecidas”, subliña Silverio Cerradelo, autor da entrada de Villalta no *Álbum de Galicia*, a colección dixital de biografías que mantén o Consello da Cultura Galega (CCG), entrada á que se incorporaron este ano novos recursos e materiais.

## Sobre Luísa Villalta (fonte: Portal da Lingua)

**M**aría Luísa Villalta Gómez naceu na Coruña o 15 de xullo de 1957. Realizou estudos no Colexio das Xosefinas e rematou a súa formación preuniversitaria no instituto Eusebio da Guarda, onde cursou COU. Dos seus pais, Rafael e María, herdou a afección pola música, pois adoitaban levala, canda a súa irmá Susana, aos ensaios das óperas que se representaban na cidade.

Estudou na USC, onde se licenciou en Filoloxía Hispánica e Galego-Portuguesa en 1982. Logo alcanzou o título superior en Violín no Conservatorio e pasou a formar parte da Orquestra de Santiago e da Xove Orquestra de Galicia. A música converterase nun trazo esencial que vai transcen-

der á maior parte da súa creación literaria.

Exerceu como docente de lingua e literatura galega en varios centros ata que conseguiu o destino definitivo no instituto Isaac Díaz Pardo, de Sada.

Aínda que recoñecida sobre todo como poeta, a súa produción literaria abrangue outros xéneros para os que realizou achegas fundamen-

tais. Abordou o teatro (*O paseo das esfinges*, *Concerto para un home só*, ou *As certezas de Ofelia*) e o ensaio (*O outro lado da música, a poesía*), ademais da narrativa, con pezas como *A taberna do holandés* (un relato ao que se lle concedeu un accésit nos Premios Modesto Figueiredo en 1990), *Silencio, ensaiamos* (1991), *Teoría de xogos*

(1997) ou *As chaves do tempo* (2001).

En canto á poesía, *Música reservada* é o seu primeiro libro, publicado en 1991. Seguiríalle *Ruído*, que chega catro anos despois (1995). En ambos os dous, a palabra e a música, as súas grandes paixóns, xorden entrelazadas. En 2004 sae á luz *En concreto*, o gran canto que lle dedica á Cidade

Alta (A Coruña), o seu espazo de referencia vital e creativo. A publicación foi recoñecida co Premio de Poesía Espiral Maior ese mesmo ano. A cidade herculina é tamén o eixe central de *Papagaio*, a obra máis conectada co pensamento feminista que sempre a acompañou. *As palabras ingravadas*, poemario en forma de almanaque no que a autora estaba a traballar, chegaría postumamente no ano 2020 da man do Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades, que recolleu o legado da autora cedido de xeito altruísta pola súa familia.

Un ataque de meninxite provocoulle a morte o 6 de marzo de 2004 na mesma cidade onde nacera e tronzou así unha vida ategada de proxeccións. Tiña 46 anos.



# Máis Letras e máis Redes

## A poeta no metaverso



O martes 7 de maio entregouse en Ourense o premio do Concurso-Exposición Letras Galegas 2024 sobre Luísa Villalta na modalidade de Secundaria, Bacharelato, FP e Ensinanzas de Réxime Especial. A encargada de conceder o galardón foi a directora xeral de Ordenación e Innovación Educativa, Judith Fernández, e o centro destinatario foi o CIFP A Carballeira-Marcos Valcárcel, polo seu traballo *Viaxe polo metaverso con Luísa Villalta*, unha proposta que fai un percorrido pola obra e vida da poeta coruñesa mediante a Realidade Virtual.

O traballo gañador destaca “polo seu carácter innovador ao amosar a protagonista das Letras Galegas como un avatar que convida a percorrer a súa traxectoria persoal e profesional a través do metaverso, unha Realidade Virtual na que se dispoñen imaxes, recursos e actividades interactivas”.

A exposición vai acompañada, ademais, dunha guía didáctica que orienta o percorrido polos carteis e contribúe ao coñecemento e divulgación de Luísa Villalta e da súa época, na que colaboraron alumnos de oito ciclos formativos diferentes, ademais dun grupo

de profesores de distintas especialidades.

O Concurso das Letras Galegas está organizado pola Consellería de Cultura, Lingua e Xuventude a través da Secretaría Xeral de Lingua co fin de divulgar a figura e o legado da homenaxeada nas Letras Galegas deste ano.

Na modalidade de Infantil e Primaria fíxose este ano co galardón o Colexio CEIP Raquel Camacho da Coruña polo seu traballo *Luísa Villalta, tatuada na pétrea pel do mar*.

As exposicións están dispoñíbeis en versión dixital e pódense descargar no Portal da lingua galega, lingua.gal. ■

## Luísa Villalta todos os días do ano



A área de Normalización Lingüística da Deputación da Coruña pechou a programación dunha campaña para honrar á poeta coruñesa Luísa Villalta. A campaña ten como cita destacada a gala que se celebrará o 15 de maio no Teatro Colón da Coruña, conducida polas poetas Yolanda Castaño e Dores Tembrás. Ademais achéganse varias accións a desenvolver durante todo o ano: 20 obradoiros sobre Luísa Villalta en centros de Primaria e Secundaria da provincia; 17 contadas infantís en diferentes localidades coruñesas, nas que se repartirán 300 exemplares de *Tinta do mar*; distribución de 300 exemplares da novela de Villalta *As chaves do tempo* nas actividades organizadas pola Deputación; e realización dunha peza audiovisual sobre a vida e obra de Villalta, con intervencións de persoas que a coñeceron ben. O vídeo compartírase na web da Deputación, dacoruna.gal. ■

## Nova campaña *Subscríbete ao galego*



LEVA UN HOSTING E UN DOMINIO .GAL DE BALDE durante 1 ano coa túa subscripción á media en galego.

### SUBSCRÍBETE AO GALEGO

Neste mes de maio e pola conmemoración do Día das Letras Galegas e o Día de Internet, a Asociación de Medios en Galego (mediosengalego.gal), e a provedora de servizos Dinahosting e PuntoGal unen esforzos para apoiar o uso do galego na rede a través da iniciativa *Subscríbete ao galego*.

Dende o 17 de maio e ata o 31, as persoas que se subscriban algún os medios en galego participantes na campaña recibirán un dominio .GAL e un hosting totalmente de balde e durante o período dun ano. Este agasallo está valorado en máis de 170€.

Os usuarios beneficiarios recibirán os seus códigos para obter ata o 30 de xuño o seu hosting e dominio gratis.

Codigocero.com e Obarbanza.gal atópanse entre os medios que acompañan a campaña. ■



# Cuestión de lingua

Política Lingüística e Feiraco lanzan a XII edición do Certame de Microrrelatos das Letras Galegas

**A** Secretaría Xeral de Política Lingüística (Consellería de Cultura, Lingua e Xuventude), e a empresa galega láctea Feiraco, integrada na Cooperativa Rural Galega CLUN, botaron a andar a XII edición do Certame de Microrrelatos para celebrar o Día das Letras Galegas entre toda a sociedade. O obxectivo será “incentivar o pensamento creativo e a lectura en lingua galega”. Para impulsar estes desafíos xa está a pleno rendemento a web da iniciativa, [leiteratura.feiraco.es](http://leiteratura.feiraco.es). Tamén temos información completa das bases no Portal da Lingua de Política Lingüística, [lingua.gal](http://lingua.gal).

No acto de presentación, celebrado na librería compostelá Follas Novas, participou o secretario xeral da Lingua, Valentín García, quen salientou a novidade desta edición, que inclúe, por primeira vez, a participación do público adulto “pero sen deixar de lado a mocidade, na cal radica o futuro da nosa lingua e a que alentamos sempre a soñar, crear e imaxinar na lingua propia igual que no seu día fixo Luísa Villalta”.

Canda o representante autonómico tamén participaron o director xeral de CLUN, Juan Gallástegui; a directora do departamento de Marketing e Comunicación de CLUN, Jessica Rey; o fundador da librería Follas Novas, Rafael Silva, e a comunicadora Esther Estévez, e madriña desta iniciativa.

## Certame aberto á sociedade

Esta nova edición establece dúas modalidades de participación, unha para alumnado de secundaria (a partir de 12 anos) e outra para adultos (de 18 anos en diante).

Na categoría xuvenil, o profesorado responsable dos centros educativos deberá seleccionar o mellor relato de cada curso e presentalo en formato PDF, xunto co formulario que aparece na web do concurso.

O prazo de recepción dos traballos en ambas as dúas



modalidades estará aberto ata o 18 de maio.

Os textos, que versarán sobre unha temática libre, serán orixinais, estarán escritos en galego e non poderán superar as 500 palabras. Ademais, deberán cumprir o requisito de comezar pola frase *Púxenme a escoitar*, seleccionado dun texto de Villalta.

## Os premios

O xurado do concurso, integrado por persoal da Secretaría Xeral da Lingua e da empresa láctea, valorará a orixinalidade, a creatividade, así como o coidado na redacción e o uso correcto da lingua galega.

Tanto nunha coma noutra categoría establécense tres premios. A persoa a quen se lle

conceda o primeiro premio recibirá un lote de produtos Feiraco, un ano de libros en galego e o regalo da vaca suxeitalibros; a galardoada co segundo levará un lote de produtos Feiraco e un ano de libros en galego, e quen gañe o terceiro será agasallado cun lote de produtos Feiraco e unha selección de libros de Luísa Villalta.

Na anterior edición, que contou cunha boa participación, gañaron os colexios CEIP Nosa Señora das Dores, de A Coruña, e IES Urbano LUGRÍS, de Pontevedra.

## Practicando a *Leiteratura*

A directora de Marketing e Comunicación de CLUN, Jessica Rey, explicou que “con este certame queremos reivindicar a lectura facendo un chamamento a practicar a *Leiteratura*. Xa que a lectura e o leite maridan moi ben, e aportan noso momento de desconexión diario que precisamos. *Leiteratura* é un momento para deixar as pantallas e dedicar á lectura. Recuperando ese espazo que os móbiles, ás veces sen darnos conta, rouban á lectura.”

Pola súa banda, Juan Gallástegui, director xeral de CLUN, destacou que “o leite e a literatura son dous dos principais produtos de Galicia. A súa unión fala de pasado, presente e futuro. Fala dos galegos e galegas e do que somos quen de conquistar co esforzo de cada día. E que mellor día para celebrar este propósito que o Día das Letras Galegas”. ■



**- D**e onde xurdiu a idea de facer *As Neves*?  
 – Pois xurdiu de varios puntos. Un, que tiña moitas ganas de facer un filme de adolescentes con adolescentes en galego en Galicia, porque penso que é un *target* que está pouco traballado aquí. Por dicilo dalgunha maneira. Non hai moitos referentes audiovisuais con xente da súa idade. E ademais xente desta xeración, da xeración Z. Entón tiña moitas ganas de facer iso. E logo xerábame moita curiosidade tamén todo o tema dos rapaces que xa naceron en mundos dixitais, que xa son nativos completamente, e como contrastaba vivir en contornos naturais máis illados ou máis analóxicos, con ter o mundo no teu móbil. Unha xeración moi hiperconectada, pero, á vez, nun contexto de illamento. Entón, en toda esa zaragallada, naceu *As Neves*.

**- Foi un reto amosar a hiperconectividad da mocidade en pantalla? Que pasa actualmente no audiovisual que se reflicte unha sociedade ficticia na que a xente só usa os móbiles para falar?**

– Gravar móbiles non é unha cosa bonita. Non é esteticamente algo que dea un plano chulo, pero creo que conseguimos que entrasen moi ben no filme como linguaxe, porque había escenas de secuencias que directamente estaban escritas en mensaxes. Iso había que facelo, pero como fixemos? Fixémolo a través desas conversas que les teñen e que se escriben nos móbiles, pero tamén a través de como reaccionan os seus rostros a esas conversas. Porque cando ti estás *guasapeándote* con alguén, tamén estás reaccionando, e ás veces a reacción non é a mensaxe, senón o que cres que significa esa mensaxe. Xogamos moito con iso dende a dirección de fotografía e dende o tratamento de planos. Creo que conseguimos integralo dunha maneira moi fluída na peli, e que non quedase como un parche aí o tema dos móbiles.

**- Abordas a problemática dos sexting. Foi algo que se introduciu como eixe da trama de xeito orgánico ou existía algún tipo de motivación didáctica?**

– Eu non teño ningún tipo de vocación didáctica, de feito, evito moito o tema do adoutrinaemento, de poñerme aí por riba dos rapaces dicindo que bo e o que malo. O tema do vídeo é algo que forma parte das súas vidas, compartir un vídeo é algo máis normal, facelo rápido e sen pensar tamén, e ao final estes rapaces son xente boa facendo cousas malas sen querer, e o vídeo non é algo que se faga intencionalmente, pero ese é o poder e ese é o perigo, que a través dunha tecnoloxía, como ter un móbil, podes espallar unha mensaxe que pode facer moito dano, e ter unhas consecuencias moi fortes, e non momento non te decatás,

## As Neves reflicte unha mocidade hiperconectada en pantalla grande

— Dende o 10 de maio temos nas salas de cine galegas *As Neves*, filme de Cós mica Producións que amosa o contraste entre a hiperconexión e o illamento que viven uns mozos nunha vila galega. Para saber máis da ópera prima de Sonia Méndez como directora, conversamos con ela uns minutos



Foto de Sabela Eiriz

pero creo que iso pódelle pasar a un rapaz novo, e pódeme pasar a min ou a calquera. De feito, estanos pasando, que temos aí as *fake news*, e xa a xente non distingue o que é verdade e o que non é verdade... actuamos en consecuencia... Entón penso que iso non é unha cuestión só do mundo adolescente. Non é unha película que fale de *sexting* ou do mal uso das tecnoloxías. Simplemente fala dunha xeración de adolescentes nun contexto histórico determinado, que é este, onde teñen estas tecnoloxías, e así é como se relacionan. Iso tiña que pasar. Está aí, pero non é do que vai exactamente a peli. A peli é unha viaxe, un drama psicolóxico que segue a reacción destes rapaces, e como viven o proceso de desaparición da súa compañeira, e esas emocións todas vividas por primeira vez, porque son adolescentes. É diso do que vai a peli realmente.

**– Na película tamén metes detalles como que acontece cando quedamos sen conexión no móbil. Estamos condenados a que o cine teña que ambientarse en séculos pasados para que as tramas non poidan solucionarse cunha simple chamada telefónica?**

– Nesta peli non se usa por iso realmente, de feito é o contrario. Comunícase todo o tempo polos móbiles e logo, e cando empeza o forte a pechase, cando empezan a perder eses apoios que teñen, o efecto de que se vaian desconectando e que o mundo se vai volvendo analóxico, é máis unha cuestión de, de tratamento narrativo que non ten que ver con este punto.

Pero si que é certo que agora mesmo, cando ti escribes un guión de suspense ou de *thriller* é moi difícil atopar os camiños... Hai que usar recursos como non ter cobertura, estar nun ascensor, quedar sen batería... Pero tamén, podes cargala rápido, ou pedirlle a alguén outro móbil.

Vendo a peli de *Fallen Leaves* de Kaurismäki, que está ambientada nos nosos días, chamábanse por teléfonos analóxicos destes de antigos porque son superbonitos. É cine e iso é un



**Aínda que é unha película onde saen os adolescentes tamén é un filme para un *target* adulto. De feito, a min me parece que é unha peli moi guai para que vaiais ver cos teus fillos.**

recurso. E como os coches, que antes eran bonitos de filmar e agora parécenme horribles para compor un plano. Creo que agora pasa un pouco coa tecnoloxía.

**– Aparte do apoio de institucións públicas, entre as entidades participantes en *As Neves* figura HBO Max. Quere iso dicir que veremos pronto a produción dende as nosas casas? Terá proxección internacional?**

– E que o público vaia ao cine, a verdade, gustárame moito. Pero si, efectivamente, temos, aparte de Televisión Española e Televisión de Galicia, temos a fiestra de HBO Max, que é unha fiestra moi importante e que creo que nos vai axudar moito. Pero, igualmente, digo que a experiencia cinematográfica se se pode que se viva.

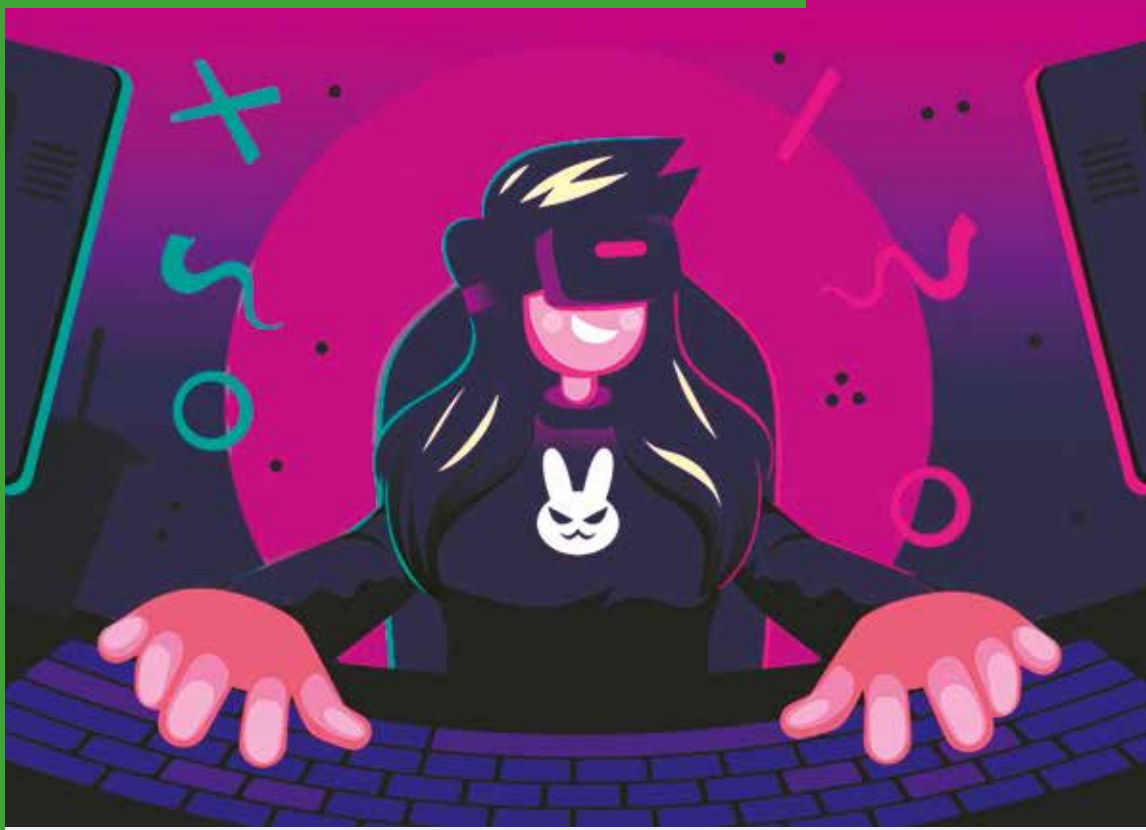
Con respecto á distribución internacional, está por facer, pero está en camiño.

**– E de cara á promoción, como tedes pensado dar a coñecer o filme entre o seu público obxectivo? Tirar principalmente de redes sociais? Ou tedes previsto facer incluso proxeccións en centros de ensino?**

– Aínda que é unha película onde saen os adolescentes tamén é un filme para un *target* adulto. De feito, a min me parece que é unha peli moi guai para

que vaiais ver cos teus fillos. E é unha peli adulta, ou sexa, que a xente non pense que vai atopar aí un *high school* americano, porque non é esa a película. O *target* é da nosa idade e, por suposto, para os rapaces tamén. E creo que é interesante precisamente que é unha película na que ti podes establecer un diálogo cos teus fillos adolescentes e ir vela xuntos e logo entendedos mellor e falar con eles dentro de outro punto. Creo que iso tamén é guai.

Estamos facendo todo tipo de promoción. Estamos promocionando dende pegadas de carteis na rúa, en centros educativos, até ir a programas e, por suposto, polas redes. Temos noso Instagram, e estamos facendo moita promoción tamén en redes e *online*. Eu penso que funciona un pouco ao revés. O sexa, ti entras un pouco nas redes e promocionas o filme, pero até que o filme non vaia ás salas, se a xente non o empece a ver e a falar del, a xente non vai ir de volta ás túas redes, porque tampouco sabes o que estás seguindo. Somos un reparto novel, caras descoñecidas, dirección novel, etc. Entón, non é que ti te vaiais a poñer a seguir a *As Neves* se non sabes exactamente o que é. É como un camiño de ida e volta que estamos experimentando, que nunca se sabe. ■



# Tecnólogas de ontem, hoxe e mañá

Máis de 600 estudantes participaron nas actividades do Día das Rapazas nas TIC

**O** Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de

Galicia (CPEIG), o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), a Secretaría Xeral da Igualdade e o Centro Singular de Investigación en Tecnoloxías Intelixentes (CiTIUS) celebraron este 25 de abril o Día Internacional das Rapazas nas TIC 2024 (*International Girls in ICT Day*). A duodécima edición deste importante evento, destinado a motivar ás novas xeracións de mozas para que consideren o ámbito das TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación) para o seu desen-

volvemento académico, investigador e profesional, celebrouse en Santiago na sede do CESGA e do CiTIUS, con conexión directa (en streaming) a 15 centros educativos galegos, o que permitiu a participación (presencial e a distancia) de máis de 600 rapazas e rapaces.

Inauguraron o acto o director do CESGA, Lois Orosa; a secretaria Xeral da Igualdade, Sandra Vázquez Domínguez; e a vogal do CPEIG, Pilar Vila Avendaño.

Pilar Vila compartiu coa cativada como foron os seus inicios profesionais na Enxeñaría Informática, primeiro como programadora e administradora de sistemas, para despois crear a súa propia empresa como

forense informática ofrecendo servizos de ciberseguridade. A vogal do CPEIG explicou que hoxe en día hai moitas cousas por facer no ámbito das TIC, desde Intelixencia Artificial, Blockchain, traballar con criptomonedas ou computación cuántica. "Ábrese un novo camiño e entre todas podemos contribuír a mellorar o noso futuro e facer que ese camiño sexa máis produtivo", comentou.

A actividade, destinada ao alumnado de primaria e secundaria de Galicia, comezou pola mañá cunha multiconferencia web, que se retransmitiu por *streaming*, na que participaron 630 estudantes de 15 centros galegos, de primaria (5) e de secundaria (10) de

Santiago de Compostela, Mos, Soutomaior, Vilaboa, Vilagarcía de Arousa, Brión, Allariz, A Pastoriza, Bandes, Monfero, Ferrol, Vigo, Carral e Pontevedra.

Profesionais galegas que falan da súa traxectoria, no que traballan, e o que a tecnoloxía pode aportar en diversos eidos para mellorar a sociedade. Participaron na mesa redonda, moderada pola coordinadora da área *e-learning* do CESGA, María José Rodríguez Malmierca, catro destacadas tecnólogas galegas que traballan e investigan en ámbitos relacionadas coas novas tecnoloxías, desde perspectivas moi distintas: a enxeñeira de Telecomunicación que traballa en gradiant (Centro Tecnolóxico de Telecomunicacións de Galicia) Antía Fernández; a matemática e técnico superior de investigación na liña de aplicación da Intelixencia Artificial á produción industrial no CESGA, Lorena Fernández; a enxeñeira en Informática Olalla Rama; e a arquitecta Noemí Basanta.

A xornada proseguíu cunha actividade extraescolar onde as rapazas e rapaces de primaria descubriron a actividade en torno á tecnoloxía que se desenvolve no CESGA, con visitas didácticas ao supercomputador FinisTerra III e ao ordenador cuántico de Galicia, Qmio.



Acto inaugural Día Rapazas TIC 2024 (Lois Orosa, Sandra Vazquez Dominguez, María R. Malmierca e na pantalla Pilar Vila)

que completaron con éxito este *Roteiro de Exploradoras Dixitais: Revelando as historias non contadas* recibiron unha credencial de recordo, a CompoSTEMIa, así como un agasallo sorpresa.

As e os estudantes coñeceron a traxectoria profesional de mulleres referentes no ámbito tecnolóxico como Ángela Ruíz Robles, mestra en Ferrol apaixonada da tecnoloxía que ideou e patentou unha enciclopedia mecánica, considerada o primeiro libro electrónico da historia; Gladys Mae West, a matemática detrás do GPS; Ada Lovelace, máis coñecida como Ada Byron, matemática e escritora británica do século XIX, considerada a primeira programadora da historia célebre polo seu traballo sobre a computadora mecánica; Grace Hooper, matemática que inventou un tradutor para que as máquinas puideran entender as instrucións das persoas; Margaret Hamilton, primeira enxeñeira de software da historia, peza principal no equipo de tecnoloxía da misión astronáutica máis importante de todos os tempos, Apolo 11; e Hedy Lamarr, enxeñeira autodi-

dacta, ademais de actriz de Hollywood, que na II Guerra Mundial inventou un sistema de comunicación secreto que deu lugar ao Wi-Fi, ao GPS e ao Bluetooth actuais. Tamén participaron tecnólogas do CESGA como a enxeñeira en Telecomunicacións Natalia Costas; a doutora en Tecnoloxía Educativa María R. Malmierca; a matemática Lorena Fernández; e a enxeñeira informática Cecilia Grela; así como a investigadora do CITIUS Albina Sarymsakova.

Colaboraron nesta edición da efeméride a Xunta de Galicia (Consellería de Cultura, Educación, Formación Profesional e Universidades e Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia), a Asociación de Mulleres Investigadoras e Tecnólogas (AMIT-Gal), a Asociación PuntoGAL, a Universidade de Santiago (Facultade de Ciencias da Educación, Oficina de Igualdade e Woman Emprende), a Facultade de Informática da Universidade da Coruña, a Escola de Enxeñaría de Telecomunicación da Universidade de Vigo, Hello Sisters! e GalsTech.

O CESGA coordina desde 2012 o Proxecto Europeo *ICT-Go-Girls! Promoting Entrepreneurship among secondary School Girls through ICT* (Promoción do emprendemento das rapazas de secundaria a través das TIC), que deseñou e testou unha metodoloxía innovadora para loitar contra a escaseza de vocacións tecnolóxicas entre as rapazas europeas. Esta acción está reforzada coa iniciativa galega Rapazas Emprendedoras nas TIC na que colabora o CPEIG no marco do Plan Proxecta da Consellería de Cultura, baixo a coordinación da Secretaría Xeral da Igualdade, dirixida ás rapazas de primeiros anos de secundaria. ■

### Roteiro de Exploradoras Dixitais: Revelando as historias non contadas

A actividade completouse pola tarde cun percorrido polo Campus Vida da USC, entre o CESGA e o CITIUS, onde 50 estudantes tiveron o reto de identificar e coñecer referentes históricas do mundo das tecnoloxías, descubriendo os logros tecnolóxicos conseguidos polas mulleres no ámbito das TIC da man de científicas de ambos centros. Ada Lovelace (coñecida como Ada Bryron), a primeira programadora da historia, guiou aos estudantes nun percorrido teatralizado. Todos aqueles



Fernando Suárez e as catro tecnólogas que interviñeron na conferencia

## Correntes continuas de innovación galega

As nosas empresas e institucións achegaron en maio grandes novidades tecnolóxicas

### Talento galego no eMerge Americas en Miami



→ Os pasados días, o 18 e 19 de abril, seis empresas do Clúster TIC Galicia participaban en Miami no evento tecnolóxico eMerge Americas. Trátase de: Quobis, SG Tech, Councilbox, a consultora APDTIC, Librebit e Inverbis Analytics, empresas que asistían a esta feira, unha das máis importantes de toda América, onde se reúnen emprendedores, investidores, empresas emerxentes e líderes no sector tecnolóxico e institucións.

Durante a misión, organizada polo Grupo de Traballo de Internacionalización da entidade, co apoio do IGAPE e o financiamento do ICEX, tiveron a oportunidade de reunirse persoalmente con multitude de axentes económicos de interese. Entre outros, mantiveron xuntanzas coa antena do IGAPE, ICEX en Miami, Miami-DadeCouncil, Beacon Council, a Cámara de Comercio

de España-EE.UU. en Florida, (US Spain Chamber of Commerce) e Abanca USA. Asemade, participaron na xornada organizada polo ICEX para coñecer o ecosistema de innovación da cidade e facer *networking* con diferentes organismos e empresas de Miami. Alén disto, puideron asistir a dous eventos paralelos: StartupOle e Venture Café Miami.

Indo á misión, dicir que agora quere avanzar en dúas posíbeis liñas: explorar se o Clúster TIC Galicia pode participar na Cámara de Comercio de España-EE.UU. e realizar unha sesión informativa entre as empresas socias e o ICEX. A finalidade é reforzar o posicionamento do ecosistema empresarial TIC galego nun lugar de referencia a nivel internacional e potenciar as boas relacións comerciais entre Galicia e Estados Unidos, explorando novas oportunidades de negocio. ■

### Medra a familia Nunegal



→ A empresa coruñesa Nunegal Consulting, experta en servizos TIC, desenvolvemento de software e asesoramento, vén de ampliar e reforzar os seus servizos adquirindo o 100% de Saec Data, pasando a ter un equipo de máis de 300 persoas, con oficinas na Coruña, Barcelona, Bilbao e Vigo.

Saec Data, empresa con sede en Vigo e fundada en 1984, conta con importante volume de operacións a nivel nacional, e centra a súa oferta de produtos e servizos principalmente no sector do mar.

Segundo Juan Sanjuan, director executivo (CEO) de Nunegal, “esta adquisición supón a suma dun equipo de profesionais con gran experiencia no sector, que nos permite abrir novas

vías de crecemento e fortalecer o noso posicionamento, en concreto, no ámbito do mar”.

Pola súa banda, Enrique Pérez, director de Saec Data, sinala que: “a operación se produce no momento e coa empresa axeitadas, xa que Nunegal dispón de coñecemento no sector do mar, o que facilita a continuidade do traballo que realizamos desde Saec Data”.

Desde as empresas do grupo Nunegal ofrécense unha ampla gama de produtos e servizos, como os seus dispositivos holográficos Show Window de Newtonlab Space, que permiten realizar unha telepresenza en tempo real ou amosar contidos holográficos en escaparates ou museos, aplicando Intelixencia Artificial e Unreal. ■



## Altia celebra os seus 30 anos de actividade tecnolóxica



→ A tecnolóxica Altia atópase estes días celebrando os seus 30 anos anos de actividade, tres décadas de traballo que a xuízo da empresa galega con sede principal en Oleiros e presidida por Constantino Fernández foi un período no que “todo

cambiou pero no que á vez non cambiou nada”, xa que, indican, “seguimos sendo un grupo de persoas unido, con capacidade e ganas de impulsar a dixitalización dos nosos clientes e que dá todo no día a día”.

No seu balance de actividade destas tres décadas,

Altia lembra que a súa orixe cómpre rastrexala en 1994 nunha oficina con 3 persoas, impulsada por tres compañeiros que decidiron poñer en marcha un proxecto empresarial no mundo dos servizos e da consultoría TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación).

Anos máis tarde, en 2019, a empresa conseguiu 14 localizacións nas que máis de 1.000 profesionais traballaban en proxectos para 500 clientes. “Hoxe podemos dicir que Altia está presente en máis de 25 localizacións de 9 países, nas que máis de 3.500 profesionais que aplican a súa visión innovadora da tecnoloxía a proxectos relevantes para organizacións que son motores do cambio en todo o mundo”, sinalan fontes da empresa. ■

## Balidea presenta nova web

→ A empresa galega Balidea, referente no ámbito dos servizos tecnolóxicos avanzados e no desenvolvemento de sistemas de información, presentou este mes de abril a súa nova páxina web, unha presenza en liña renovada que sorprende non só dende o punto de vista visual, facendo galega dun deseño moderno e dinámico, senón tamén a nivel de uso e no plano informativo, onde se despexou o camiño de todo o prescindible para chegarmos nos mínimos pasos á identidade e aos valores de Balidea.

A empresa tamén puxo o foco en acadar unha interface intuitiva e amigábel, con plena visibilidade para as áreas de especialización e un acceso á información rápido e eficiente. Tamén

se fixo un esforzo en favorecer a creación de comunidade (a web pon o foco nas vantaxes de traballar en Balidea facilitando a consulta de ofertas de emprego dispoñíbeis) e en visualizar os detalles

dos principais e máis innovadores proxectos de Balidea. “Trátase dunha web dinámica, en constante evolución e actualización”, indicaron dende o equipo da empresa con motivo do lanzamento da nova páxina. ■



## Seresco factura 42 millóns e eleva os seus ingresos un 23%



→ Seresco, compañía española especializada en solucións tecnolóxicas e transformación dixital, fixo balance da súa actividade en 2023, un reconto no que destaca unha cifra de facturación, de 42 millóns de euros, que supón un incremento do 23% respecto ao exercicio previo. “Este aumento débese a un crecemento exponencial da facturación obtida polas áreas de negocio”, informou Seresco, que ten forte presenza no mercado galego (recentemente celebrou os seus 50 anos de actividade vencellada a Galicia).

No informe faise saber que o incremento dos ingresos e un menor gasto financeiro permitiron á cotizada alcanzar os 2,1 millóns de euros de beneficios, aumentando un 14% respecto ao exercicio anterior. Igualmente, o EBITDA axustado elevouse ata os 5 millóns de euros, e o cociente de débeda financeira/EBITDA mantívose nun axustado 1,52x, o que se corresponde coas estimacións previstas pola organización para este exercicio.

Sínálase tamén que por áreas de negocio, o segmento de nómina e recursos humanos rexistrou un incremento do 29% respecto ao ano anterior e continúa sendo “a área de actividade con maior volume de facturación, representando un terzo do total, seguido pola área de Infraestruturas e Sistemas, Consultoría e Software e Servizos de Transformación Dixital para empresas e administracións públicas”. ■



## Prosegue a xira dixitalizadora da Deputación de Lugo

➔ O presidente da Deputación de Lugo, José Tomé Roca, visitou o pasado 6 de maio en Monforte de Lemos a oficina móbil do Acelera PEMES, o programa a través do que a entidade lucense ofrece asesoramento e soporte gratuito en materia de transformación

dixital ás empresas e autónomos da provincia. José Tomé subliñou que dende o inicio deste proxecto, que a institución provincial desenvolve grazas a fondos europeos, son preto de 2.000 as pequenas e medianas empresas e persoas autónomas que

recibiron apoio en dixitalización para modernizar os seus negocios, e gañar eficiencia e competitividade.

Tomé destacou que esta xira é a segunda rolda de visitas e paradas programadas, na que participan 7 axentes dixitais e que cubre até o 20 de xuño máis de

50 concellos. “As experiencias que estamos tendo son moi positivas, sobre todo naqueles concellos de menos de 5.000 habitantes, onde estamos focalizando máis os esforzos, ao ser onde detectamos que é máis necesario”, subliñou José Tomé, engadindo que “dende se puxo en marcha este programa, o pasado 13 de setembro, a Deputación asesorou xa a máis de 1.750 empresas e atendeu 4.000 consultas, o que pon de manifesto o grande interese que está a xerar para as pequenas e medianas empresas que traballan na provincia”. ■

## SinFiltro volve o 5 de xuño con Touriñán e Carlos Blanco como convidados

➔ O programa de charlas informais de innovación SinFiltro, impulsadas polo comunicador galego Marcelo Castelo e CIE Tecnoloxías, aterra na sede de AFundación da Coruña o vindeiro

5 de xuño ás 19.00h para mostrar “o lado máis humano da tecnoloxía” xunto aos actores, narradores e humoristas Touriñán e Carlos Blanco.

Previamente analizaranse os resultados do tercei-

ro estudo exploratorio sobre o estado emocional das e dos profesionais TIC de España. Neste programa haberá unha mesa redonda moderada por Marcelo Castelo, que contará coa presenza de Carlos Gómez Rodríguez, catedrático da UDC, Jordi Parera, CIO de Teladoc Health e Eduard Martín Lineros, CIO de Mobile World Capital. O acto pechará co “faldadoiro máis vándalo” xunto a Touriñán e Carlos Blanco.

Todo o recadado durante o evento será doado ao Banco de Alimentos Rías Altas.

A venda de entradas faise a través de Ataquilla. ■



## En marcha GALIMAP (con máis de 300 materiais didácticos)



➔ Co obxectivo de facilitar o traballo das persoas profesionais da educación social, profesores e estudantes da USC impulsaron un proxecto nun mapa interactivo que reúne máis de trescentos materiais de todo tipo, dende libros e contos ata cadernos de campo e guías didácticas, pasando por aplicacións móbiles e xogos. Estamos a falar de GALIMAP (<https://materiai-seduso.wixsite.com/galimap-eduso>), escolma innovadora de materiais didácticos elaborados por persoas e institucións de Galicia para seren empregados como recursos educativos por profesionais da educación, especialmente da Educación Social. Presentouse os días pasados na Facultade de Ciencias da Educación da Universidade de Santiago.

O proxecto GALIMAP: *Mapa interactivo dos Materiais Didácticos Sociocomunitarios dos Concellos de Galicia. Unha proposta dende a Educación Social* xorde no marco da primeira convocatoria de Proxectos de Innovación Educativa dirixida ao profesorado da Facultade de Ciencias da Educación da USC e estivo liderado polos docentes Jesús Rodríguez Rodríguez, Josefa del Carmen Fernández de la Iglesia, Silvia López Gómez e Ana Rodríguez Guimeráns.

O mapa complementase coa páxina web do proxecto, vídeos e diferentes contidos en redes sociais e xogos dixitais. ■



## Balidea busca integrar grandes modelos da linguaxe en contornas sociosanitarias

➔ A galega Balidea, dende a súa área de Innovación, leva anos indagando sobre os grandes desafíos da comunicación co mundo dixital, que pasan polo emprego da voz. Dende esta óptica busca achegar solucións que faciliten a interacción con persoas que teñen menos capacidades TIC e facelo tamén para os idiomas con menos recursos no ámbito dixital, como é o caso do galego. É por iso que está a traballar na integración de grandes modelos da linguaxe en contornas específicas, como é a sociosanitaria.

“Aos LLMs (*Large Language Model*) dispoñíbeis neste momento fáltalles contexto para poder interactuar con plenitude en galego, posto que non abonda co coñecemento do

idioma, senón que precisan tamén dispoñer dun coñecemento máis profundo de toda a cultura que rodea á lingua”, sinalan dende a compañía.

Neste contexto, Ba-

lidea está apostando pola integración dos grandes modelos da linguaxe nos asistentes que está a desenvolver, asumindo os grandes retos que isto supón. “O problema

destes modelos é que o seu mantemento é moi caro, polo que é un reto agora mesmo saber como integralos tendo gobernanza de datos e poder adaptalos, sendo viábel economicamente”, argumentan. O outro grande desafío é lograr o seu óptimo

funcionamento para o contexto desexado. Para isto en Balidea están partindo de modelos libres, adaptándoos sen perder ningunha das súas prestacións e adaptándoos de novo para unha contorna específica de aplicación.

Xa hai un ano, lanzaban a iniciativa falAI, co obxectivo de recoller voces en galego que lles permitisen agora ter un punto de partida para ese adestramento. Lograron así reunir a base de datos aberta máis grande do mundo en calquera idioma. O éxito do proxecto non quedou aí e a súa campaña de difusión, unha creatividade da axencia Recados Carmen, acadou unha grande repercusión e recoñecemento con premios como o Paraugas de Ouro á Mellor Campaña con Impacto Positivo e o Mestre Mateo na categoría de mellor anuncio publicitario. ■



## A Deputación de Ourense a CEO apostan pola transformación dixital

➔ A Deputación de Ourense e a Confederación Empresarial de Ourense continúan a reforzar a súa cooperación activa iniciada hai anos e que permitiu desenvolver diversos programas a prol da creación e reforzo do emprego na provincial. Así, no salón de actos da CEO, os presidentes de ambas institucións, Luis Me-

nor e Marisol Nóvoa, respectivamente,

asinaron un convenio para desenvolver nes-

te ano unha nova edición do Plan ReActiva Ourense, de fomento dixital do emprego e

Emprendemento.

Este convenio desenvolverase durante todo o ano a través dun total de 6 programas, con 108 horas de formación conxunta e 90 horas de *mentoring* e seguimento individualizado, sendo a previsión alcanzar os 90 participantes.

O Plan ReActiva Ourense consta de dúas vertentes: a de reactivación dixital do emprego e a do emprendemento. ■



# TREBELLOS



## Novo móbil de gama media de Google

O móbil de entrada da familia Pixel de Google renóvase, e xa temos aquí o novo Google Pixel 8a en 4 cores (aloe, celeste, porcelana e obsidiana) e un prezo de 549 euros para a versión con 128 GB de almacenamento e de 609 euros para a versión de 609 euros, o que podería parecer unha magnífica proposta para a gama media se non fose porque o Pixel 8, cun prezo oficial de 799 euros, podía atoparse hai poucos días a 599 euros, converténdose nunha compra máis intelixente.

O Pixel 8a presume de estar equipado cun procesador Tensor G3 e as últimas funcións de intelixencia artificial de Google (como Gemini, o borrador máximo de audio ou a fun-

ción de escolla da mellor toma nas fotografías), e fronte ao Pixel 7a difirenciase principalmente por unha pantalla un 40% máis brillante e cunha velocidade de refresco de 120 Hz.

Estes novos móbiles veñen cunha cámara principal de 64 Mpíxeles, unha cámara ultra grande angular de 13 Mpíxeles e unha cámara frontal de 13 Mpíxeles, prometendo todas estas cámaras imaxes e vídeos excelentes, grazas principalmente ao bo procesado de imaxe que fai o software de Google. Tamén resulta de agradecer que Google prometa até 7 anos de actualizacións deste dispositivo, polo que é unha boa compra para quen desexe ter o mesmo móbil a longo prazo.

## Os iPad Pro incorporan procesador M4 e pantalla OLED

Entres as últimas novidades da tabletas de Apple destacan os iPad Pro, que estean os procesadores M4, que prometen unha eficiencia enerxética moi superior e un magnífico desempeño para funcións avanzadas de IA, e como novidade máis visible integran pantalla con tecnoloxía OLED (chamada Ultra Retina XDR por Apple) o que fai que esteamos ante a tableta máis delgada que Apple fixo nunca (o modelo con pantalla de 11 polgadas ten un grosor de 0,53 centímetros e o de 13 polgadas ten un grosor de 0,51 centímetros) así como tamén reducen o seu peso.

A incorporación dun procesador M4 non só supón un avance en potencia, senón que tamén dá un salto nas capacidades do Neural

Engine, o que iPadOS aproveitará con Core ML, o que facilitará que as aplicacións poidan ofrecer avanzadas funcións de IA que funcionen en local, do que posiblemente escoitemos falar moito no evento de Apple para desenvolvedores que terá lugar no mes de xuño.

Como acontece na cámara frontal do iPad Air, o iPad Pro tamén aposta polo seu uso en formato horizontal, adaptándose así aos usuarios (que nos últimos anos pasaron a facer videoconferencias neste formato, propio de xuntanzas profesionais nas que os participantes están maioritariamente en equipos informáticos).

Os novos iPad Pro están dispoñibles a un prezo que parte dos 1.149/1.549 euros para os modelos con pantalla de 11/13 polgadas.





## O novo dron económico de DJI grava vídeo en 4K

DJI está a ampliar a súa familia de drons económicos de menos de 250 gramos de peso (para non ter que someterse a duras lexislacións sobre o uso deste tipo de dispositivos voadores) e, aínda que polo momento non aparece na súa páxina web, xa está dispoñible para a súa compra en Amazon o novo DJI Mini 4K.

Este dron, que pode mercarse na súa configura-

ción básica por 299 euros e con un centro de carga, baterías adicionais e bolsa de transporte por 439 euros. Sería como a evolución do DJI Mini 2 SE, pero que desta volta conta con gravación de vídeo 4K a 30 imaxes por segundo (en contraste coa resolución 2,7K do anterior modelo económico da compañía).

O DJI Mini 4K é un magnífico dispositivo de iniciación,

cun tamaño compacto, un peso de menos de 249 gramos, gravación de vídeo 4K, transmisión de vídeo HD até a 10 quilómetros de distancia, disparo de fotografías de 12 Mpíxeles, batería cunha autonomía de até 31 minutos de voo e funcións de gravación intelixente (QuickShots Espiral, Dronie, Órbita e Boomerang), regreso ao punto de orixe e voo estacionario estable pro GPS.

## Bose presenta un novo altofalante portátil

Para os usuarios que busquen un altofalante portátil cunha estética atractiva, cómodo de transportar, boa autonomía e son de calidade, e o prezo non sexa unha limitación, chega o Bose SouldLink Max con acabados en azul ou en negro, que chegará ao mercado o vindeiro día 16 a un prezo de 399 dólares (que atendendo á conversión que habitualmente realiza a marca poderían traducirse nuns 439 euros en España).

Estes altofalantes portátiles teñen conectividade Bluetooth 5.3, poden controlarse a través da aplicación musical de Bose, tras 5 horas de carga poden funcionar até 20 horas, teñen resistencia IP67, poden transportarse comodamente coa súa correa de ombro ou asa extraíbles, pesan algo máis de 2 quilos e prometen ser capaces de encher a habitación de son con graves profundos e así poder levar a festa a calquera parte. De feito, a súa batería tamén pode aproveitar para cargar outros dispositivos por USB-C.

## Os Beats Solo Buds venderanse a 89,95 euros

A marca de auriculares propiedade de Apple, Beats, porá á venda en xuño os seus auriculares sen fíos máis económicos até o momento, o que sen dúbida será ben recibido polo grande público, que en moitas ocasións busca auriculares de calidade dunha marca de confianza pero sen realizar un grande desembolso económico.

Os Beats Solo Buds chegarán en 4 cores (negro mate, lila ártico, vermello transparente e gris tormento), cun deseño ergonómico para un axuste natural, compatibles con iOS

e Android, cunha autonomía de até 18 horas grazas ao seu estoxo de carga, cun peso de só 5,7 gramos por auricular, con al-

mofadas de 4 tamaños, micrófonos de última xeración que prometen calidade nas chamadas a través de Bluetooth... e todo isto a un prezo de 89,95 euros.

Non son os mellores produtos deste tipo que hai no mercado, pero contan cun deseño coidado e o estoxo máis compacto da marca, polo que non sorprendería que fosen o seu produto estrela durante a segunda metade do ano.





PS5

## STELLAR BLADE

Chega a PS5 como xogo exclusivo

**P**or fin chega ás tendas *Stellar Blade*, un dos xogos exclusivos para PlayStation 5 máis agardados da tempada e con mellores críticas, aínda que nalgúns territorios estivo rodeado de certa polémica debido á percepción social da sobresexualización dos seus personaxes femininos, pois estamos ante un título da compañía coreana Shift Up, con canons estéticos que para o público occidental poden provocar certo rexeitamento.

*Stellar Blade* é un xogo de acción en terceira persoa que moitos

comparan con *Sekiro: Shadows Die Twice*, pero que nesta ocasión ten unha protagonista feminina, EVE, quen ten que salvar a humanidade recuperando a Terra de mans dunha forza malvada que a devastou: os Naytibos.

O xogo presenta un mundo postapocalíptico con contornos inspirados na ciencia ficción, nos que se desenvolve unha narrativa con temas maduros que convidan á reflexión, de xeito que non estamos nun simple xogo de destruír a todo o que se nos poña diante dos amigos.

PC, PS5, Xbox

## COMMANDOS: ORIGINS

Está a recrutar xogadores para a súa beta

**A** saga de xogos *Commandos* é unha das máis recordadas en España, por ser unha creación local de grande éxito coa que Pyro Studios deixou unha fonda pegada, e co gallo dunha presentación de xogos independentes que saíran en Xbox, temos novos detalles do seu *reboot*, *Commandos: Origins*, que este mesmo contará con versión para PC (Steam), PS5 e Xbox, confirmando Microsoft que estará incluído no Game Pass, o que permitiría a moitos xogadores achegarse a esta nova formulación do xogo, que desta volta chega da man de Claymore Game Studios.

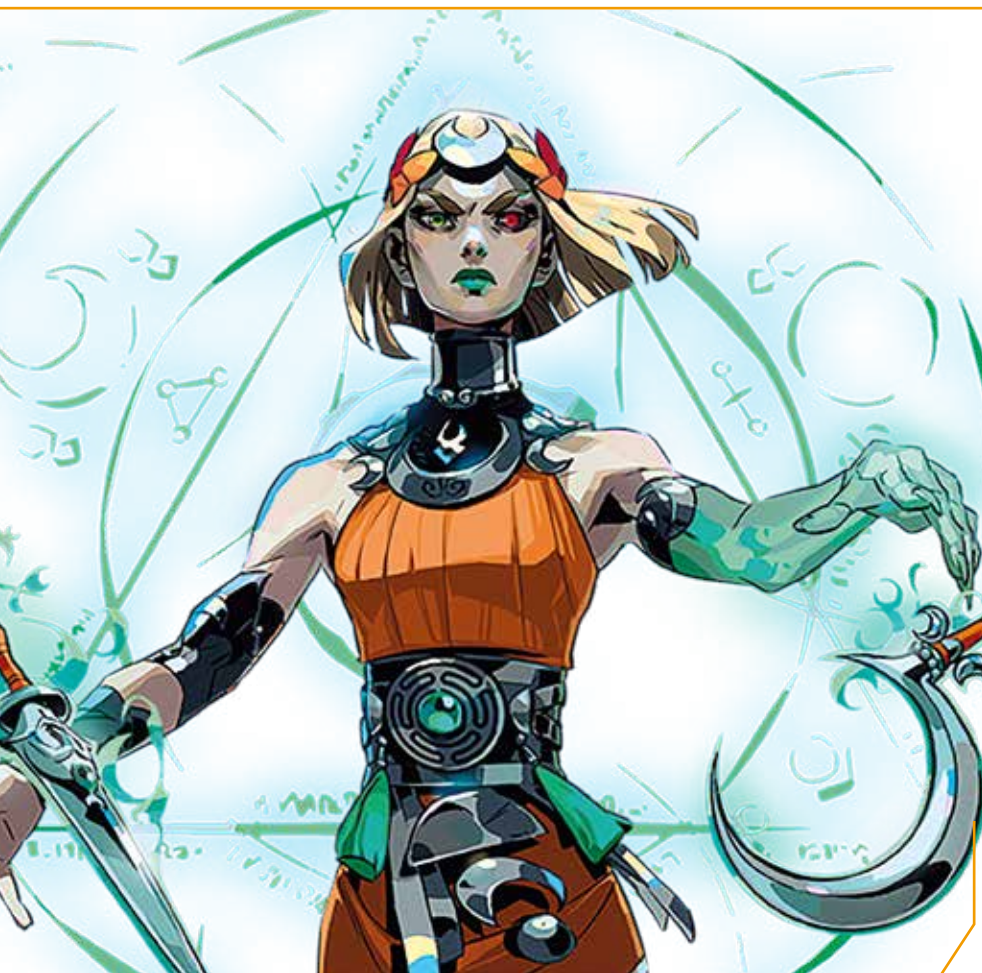
Os máis ansiosos por ver o que ofrecerá *Commandos*:

*Origins* poden alistarse para poder participar nas probas da versión para PC do xogo, e así recuperar o rol de Jack O'Hara, boina verde que cos seus 5 compañeiros terá que completar numerosas misións en plena Segunda Guerra Mundial.

*Commandos: Origins* será un xogo táctico en tempo real, como anteriores entregas da saga, tendo que tirar proveito das habilidades dos distintos integrantes do equipo de forzas especiais, e percorrer escenarios do máis variado (dende chairas xeadas no Ártico até desertos en África).

Será posible gozar do xogo en modo cooperativo para 2 xogadores tanto en liña como en local a pantalla partida.





PC

## HADES II

Estrea o seu acceso anticipado

O xogo *Hades* leva colleitando éxitos varios anos, chegando as súas últimas versións no mes de marzo, cando aterrou no iPhone e no iPad da man de Netflix, e agora, tras máis de 3 anos en desenvolvemento, chega a súa secuela en acceso anticipado a Stream e á tenda de Epic Games, onde podemos mercar esta versión en desenvolvemento de *Hades II* por 28,99 euros.

Desta volta encarnaremos a Melinoë, princesa do inframundo, que coa axuda do Olimpo terá que derrotar ás forzas do titán Cronos, nunha historia conmovedora.

A protagonista contará con armas lendarias rodeadas de maxia ancestral e tamén contará coas beizóns de máis dunha ducia de deuses do Olimpo, para así derrotar aos numerosos inimigos que xurdirán no seu camiño.

Este título deseñouse dende o primeiro momento coa intención de ofrecerse inicialmente ao público mediante acceso anticipado, de xeito que os máis partidarios deste tipo de xogos poderán participar na súa evolución, contribuíndo tamén a que o xogo vaia incorporando as suxestións dos xogadores segundo avanza até a súa versión final.

Xbox Series X|S, PlayStation 5, PC

## XDEFIANT

O 21 de maio Ubisoft estrea un xogo de acción en primeira persoa free-to-play

Ubisoft anunciou que o 21 de maio chega a Xbox Series X|S, PlayStation 5 e PC (a través de Ubisoft Connect) o xogo de acción en primeira persoa en arena *XDefiant*, ofrecendo 5 modos de xogo ao longo de 14 mapas, con 5 faccións xogables inspiradas en franquías de Ubisoft, cada unha cun estilo de xogo único.

O xogo, que moitos xa ven como unha competencia directa a *Call of Duty*, estrearse cunha pretempada que durará 6 semanas, tras as que o xogo irá recibindo novidades cada 3 meses, de xeito que no primeiro ano recibiría 4 novas faccións, 12 novas armas e 12 mapas adicionais.



ATOM CLAY'S  
**XDEFIANT**  
A UBISOFT ORIGINAL

**-D** De onde xorde a idea de celebrar **Mundos Digitales Boutique?**  
 – A idea de celebrar **Mundos Digitales Boutique** é, dalgún xeito, amosar a converxencia entre a tecnoloxía e a moda. A moda xa non é simplemente comprar produtos, comprar unha prenda de roupa ou comprar uns zapatos ou un bolso, senón que é unha experiencia. Creemos que moitas das tecnoloxías que se aplican actualmente no mundo do cine, no mundo do 3D, no mundo dos videoxogos, onde coñecemos un pouco máis o sector, teñen aplicacións moi boas, moi prácticas e moi rendibles no mundo da moda para que as empresas dean ese paso a converter as súas tendas ou os seus contidos nunha experiencia.

**– Que tecnoloxías en MD Boutique serían unha boa mostra das que estades a empregar?**

– Pois estamos aplicando modelos que orixinalmente se aplicaron de formas moi distintas, por exemplo, un sistema de intelixencia artificial para segmentación, orixinalmente para rotoscopias en postproducción, en efectos visuais, aquí o aplicamos para cambiar a cor da roupa a personaxes 4D escaneados. Estes mesmos personaxes 4D tamén se utilizan en series como, por exemplo, *o Zorro* de Amazon Prime. Estamos collendo tecnoloxías que case todas se aplican, en outros sectores e as traemos a esta realidade.

**– Agora que comentas o das personaxes 4D, poderías explicarnos a diferenza que hai entre a 3D e a 4D?**

– Esa 4ª D, a última, que nos soa un pouco rara, é de movemento, de información. É a posibilidade de capturar en tres dimensións un ou varios personaxes que están a moverse, que están a falar, que están a interactuar. E desesa forma, unha vez que os tes escaneados, non tes un personaxe 3D que logo tes que animar, senón que tes a escena, cos seus detalles, coas súas expresións faciais orixinais... *afastándose do val inquietante*.

**– Estamos afeitos aos estudos fotográficos para captar imaxes de moda, pero cando queremos facelo en 4D a onde temos que acudir?**

– Pois en España contamos cun dos catro estudos que hai no mundo, posiblemente o máis grande, que está en Valladolid, é unha especie de estudio redondo, no que todas as paredes e o chan son de cor croma, e ten cámaras ao redor que captan todas as perspectivas. Alí actúas como nun plató normal, pero estás sendo capturado desde todos os ángulos.

Soa a algo que vai ser o moi caro, o moi complexo, pero estamos a falar dun pouco máis que unha sesión cun estudio de fotografía profesional. Falamos de prazos de que nun día se toman unhas 60 tomas finais, e nunha semana están listas para traballar con elas onde se queira: ben en web, ben en unha escena...

**– Falamos do que se refire á captación das imaxes pero, para levalas ao público? Que é o que está a ser máis revolucionario actualmente?**

– Aí é onde entra a parte, neste caso, Inusual, compañía que está a celebrar os seus 20 anos, porque un contido, senón tes un soporte físico impactante para

# MD Boutique amosou a tecnoloxía aplicada á moda

— Mentres agardamos á chegada da XXII edición de **Mundos Digitales** a primeiros de xullo, a organización do evento organizou nas instalacións coruñesas de Inusual un novo evento para amosar novas experiencias combinando moda e innovación tecnolóxica, **Mundos Digitales Boutique**, sobre o que conversamos con Alba Mejide, directora de proxectos de IA de ILUX Visual Technologies.





amosalo perde moito. Tamén podes ter a mellor pantalla do mundo pero senón tes algo de calidade que vai atraer o interese do espectador perde un pouco de sentido. O que quixemos foi facer colidir eses dous mundos: así tes todas experiencias e todo este hardware para amosalo. Pantallas holográficas, curvas, interactivas... Dar ideas, e cadaquén vexa as posibilidades.

**– Pantallas holográficas. Parece algo de ciencia ficción! Que temos destas tecnoloxías que poidamos pór a pé de rúa?**

– Pois no *showroom* de Inusual amosamos dúas delas. Temos unha pequeniña que serve sobre todo para amosar obxectos como accesorios, dando un efecto 3D. Logo, unha máis grande no que amosar modelos. Dan un efecto tridimensional maior. Pero, por exemplo, as persoas de Newton Lab propoñen pór 4 en cadea e así amosar en tres dimensións até un coche que queres vender e interactuar con el abrindo as portas dende

un iPad, cambiarlle a cor... As posibilidades son infinitas.

**– E estamos moi lonxe de ver estas tecnoloxías no escaparate dunha tenda?**

– Creo que non. Creo que aínda non demos ese paso, porque vas polo centro da Coruña e ves que non é así, pero estamos máis cerca que nunca grazas a utilizar tecnoloxías doutros sectores que están xa listas e que funcionan moi ben, e traelos a este. É un paso que imos dar máis pronto que tarde.

**– Para xente que non vai as tendas fisicamente tamén teñen aplicación estas tecnoloxías?**

– Esta mesma tecnoloxía tamén ten sentido para experiencias dentro dos teus propios dispositivos. Por exemplo, ti podes estar comprando e moitas veces pasa que ves unha prenda de roupa e non sabes como che acaerá, cal será a tea... Por exemplo, os personaxes 4D permiten a realidade aumentada. É dicir, que ti na túa casa coa cámara do teu

Creemos que moitas das tecnoloxías que se aplican actualmente no mundo do cine, no mundo do 3D, no mundo dos videoxogos, teñen aplicacións moi boas, moi prácticas e moi rendibles no mundo da moda

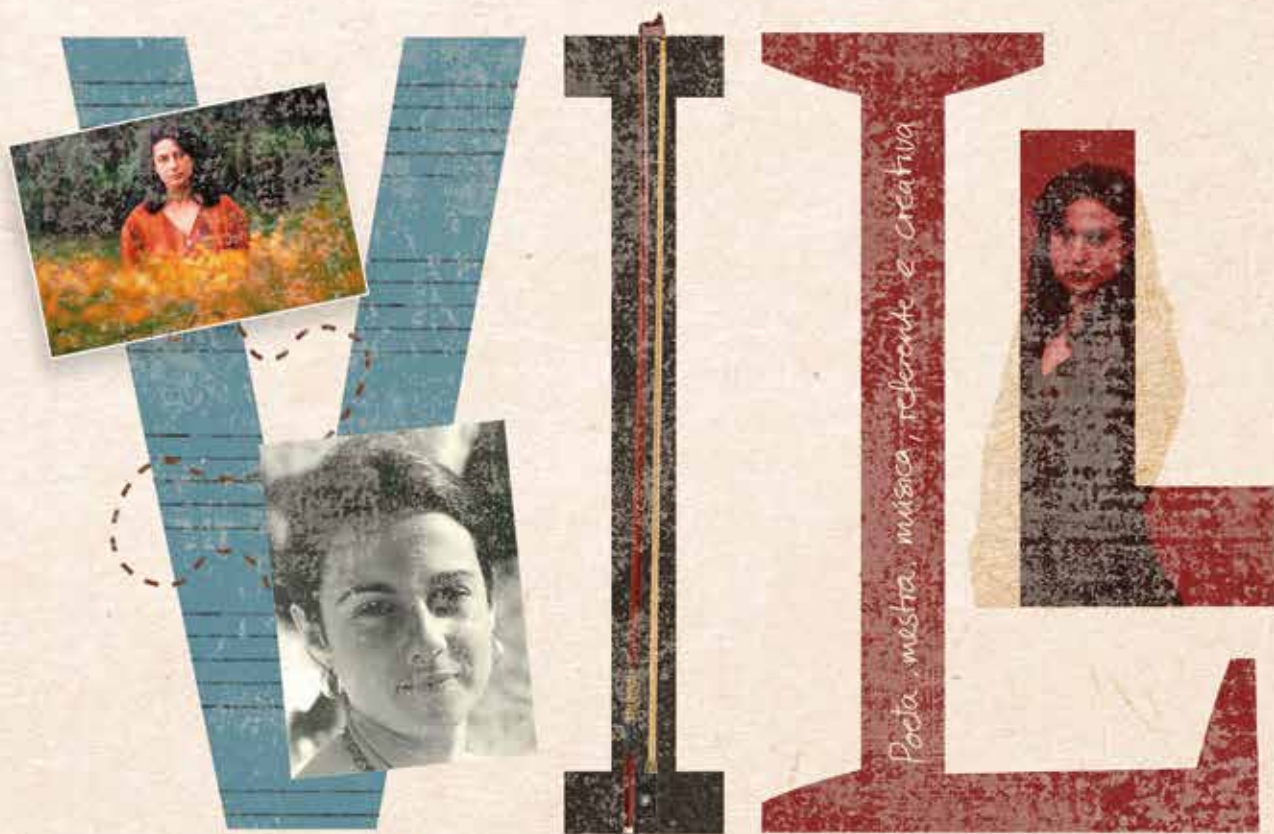
móbil podes ver a esa modelo con ese conxunto de roupa de pé no teu salón. Coa iluminación que ten o teu salón podes xirar arredor dela, ver como lle queda, como non, e ao final, tanto en dispositivos móbiles como en ordenadores ofrecen experiencias distintas, pero poden mudar moito a experiencia de compra.

**– Que tipo de profesionais se achegaron a MD Boutique? Xente da moda que quere saber do potencial que ten a tecnoloxía para o seu negocio, ou profesionais cun perfil máis tecnolóxico?**

– A verdade, un pouco das dúas, porque ao final a industria da moda engloba moito máis que as marcas, que por suposto son a alma (a que crea a moda) pero engloba unha serie de empresas moi grandes. Desde empresas que dedícanse a montar stands en feiras, até empresas tecnolóxicas, tamén de telefonía, marcas de moda... Un público moi variado, pero cada un deles percibía as oportunidades co que máis preto lle correspondía a cada un.

**– Veremos algunha destas tecnoloxías na vindeira edición de Mundos Digitales?**

– Aínda non podo dicir o que, pero en Mundos Digitales nunca descartamos nada. Deixo coa dúbida e coa intriga. ■



# CREOU UN MUNDO EN CADA PALABRA

XUNTA DE GALICIA

Dedicado a LUÍSA VILLALTA

17  
MAIO

DÍA DAS LETRAS  
GALEGAS