

Letras (dixitais) Galegas 2026

**Celebramos a festa do
17 cun variado menú de
contidos en liña**



Tecnólogas con altofalante
O CESGA, o CPEIG e Igualdade celebraron o Día das Rapazas nas TIC

O ano en que a USC fixo historia
Entrevistamos a Rosa Crujeiras, nova reitora da Universidade de Santiago

IA nos institutos: clarificando conceptos
A Deputación da Coruña e o CITIC remataron unha xira divulgativa co alumnado

Escanéame



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

Toda a actualidade da comarca nas túas mans

Síguenos en:

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

O Barbanza
Diario dixital

Equipo

DIRECTOR:

Xosé M^o Fernández Pazos
director@codigocero.com

WEBMASTER:

Marcus Fernández
webmaster@codigocero.com

REDACCIÓN:

Fernando Sarasketa
Sonia Pena
redaccion@codigocero.com

FOTOGRAFÍA:

Adolfo Enríquez Calo • Joferpa

DESEÑO E MAQUETACIÓN:

Óscar Louzán
foro@codigocero.com

PUBLICIDADE:

publicidade@codigocero.com

EDITA:

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

IMPRIME:

Gráficas Garabal
Tel.: 981562595
graficagarabal@graficagarabal.es

Número 274

(Maio - xuño 2026)
Publicación periódica.

Depósito Legal: C-2301/01

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

Fotos páxinas: 1, 2, 8, 13, 14, 15 e
32 Freepick
Foto portada: Shutterstock

Membros



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

Sumario

nº 274

REPORTAXES

- 4** Rinoceronte Editora e TICgal lanzan *Rinodicionarios* en formato de aplicación móbil
- 5** O CITIC da UDC explorará a computación cuántica cun proxecto pioneiro
- 6** Entrevistamos a Rosa Crujeiras, nova reitora da USC
- 8** Educación dotará ao alumnado de Primaria dunha conta de correo oficial para fins docentes
- 10** O Día das Rapazas nas TIC reivindicou o talento das tecnólogas ante 300 estudantes
- 12** A Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia celebrárase o 12 de xuño en Santiago
- 13** O CPEIG reivindica o ámbito galego como destino profesional e laboral TIC
- 14** A Xunta usará IA para asegurar a fiabilidade das transcricións das chamadas de emerxencias
- 15** AMTEGA achega máis de 40 servizos TIC de balde aos concellos
- 16** A Rede é estes días un fervidoiro de contidos arredor do Día das Letras Galegas



- 16** O documental sobre Begoña Caamaño sae do Youtube e proxéctase nas nosas vilas e cidades

- 18** O Concerto das Letras Galegas do CCG emitírase novamente en *streaming*

- 19** Feiraco e a Secretaría Xeral da Lingua reivindicán o talento literario na festa do 17 de maio

- 20** O CITIUS achega unha ferramenta para entender como evolucionan os dereitos dixitais

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

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

- 24** Entrevistamos a Alberto García, co-fundador de Igalia

TREBELLOS

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



XOGOS

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

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



Lingua + Tecnoloxía

Rinoceronte Editora e TICgal lanzan *Rinodicionarios* en formato de aplicación móbil



A confluencia entre tecnoloxía e lingua galega deu un novo paso adiante neste arrinque de maio. Fíxoo co lanzamento de *Rinodicionarios*, un innovador multidicionario dixital en formato de aplicación móbil que viu a luz grazas á colaboración do selo de Cangas, Rinoceronte Editora, e a entidade TICgal.

Segundo explican, *Rinodicionarios* traslada ao entorno móbil a experiencia xa consolidada na súa versión web (tic.gal/labs/rinodicionarios), “permitindo agora acceder de forma cómoda e inmediata desde calquera lugar: desde raíces latinas ata termos modernos, este é o conxunto de ferramentas esencial para calquera que aprenda, escriba ou traballe en galego”.

O proxecto incorpora máis de 27.000 entradas, 17.000 locucións e 2.500 topónimos, resultado de anos de traballo especializado no ámbito lingüístico por parte de Rinoceronte, o que consolida esta proposta, sinalan as dúas entidades, “como unha das iniciativas máis completas na súa categoría”.

Rinodicionarios reúne nunha

única interface sinxela e intuitiva catro dicionarios (español-galego, latín-galego, etimolóxico e complementario) entre os que o usuario pode alternar cun só toque.

A aplicación está dispoñíbel en catro linguas de interface (galego, castelán, inglés e latín) ampliando así a súa accesibilidade e adaptándose a diferentes perfís de usuario.

Ademais, a aplicación incorpora funcionalidades deseñadas para mellorar a experiencia do usuario, como acceso rápido ás buscas recentes e a posibilidade de gardar termos favoritos organizados por dicionario. Inclúe tamén unha sección coa palabra do día, que contribúe a enriquecer o vocabulario e fomentar o uso activo do galego.

No plano técnico, *Rinodicionarios* aposta tamén por unha experiencia de usuario optimizada, incorporando modo escuro para reducir o consumo enerxético e mellorar a visualización. Integra tamén un enfoque centrado na privacidade, no que non se realiza ningún seguimento dos datos de uso, garantindo unha experiencia totalmente anónima.

Outro dos aspectos diferenciais do proxecto é o seu carácter aberto e accesíbel, xa que a aplicación é completamente libre, sen funcionalidades de pago nin barreiras de acceso, reforzando o seu obxectivo de democratizar o acceso ao coñecemento lingüístico.

Para Rinoceronte e TICgal, este lanzamento é un exemplo de colaboración privada impulsada desde a sociedade civil, sen intervención de administracións públicas, que pon en valor o compromiso co desenvolvemento cultural e tecnolóxico de Galicia. “A iniciativa alíñase así con principios de sustentabilidade e responsabilidade social, facilitando o acceso á cultura e promovendo o uso da lingua galega a través da tecnoloxía”, sinalan, engadindo que “estamos ante unha iniciativa privada nacida na sociedade civil, onde dúas empresas suman esforzos por iniciativa e con recursos propios, para impulsar a súa lingua da man da mellor tecnoloxía”, apuntou Óscar Beiro, CEO de TICgal. ■

Humor tecnolóxico de Henrique Neira

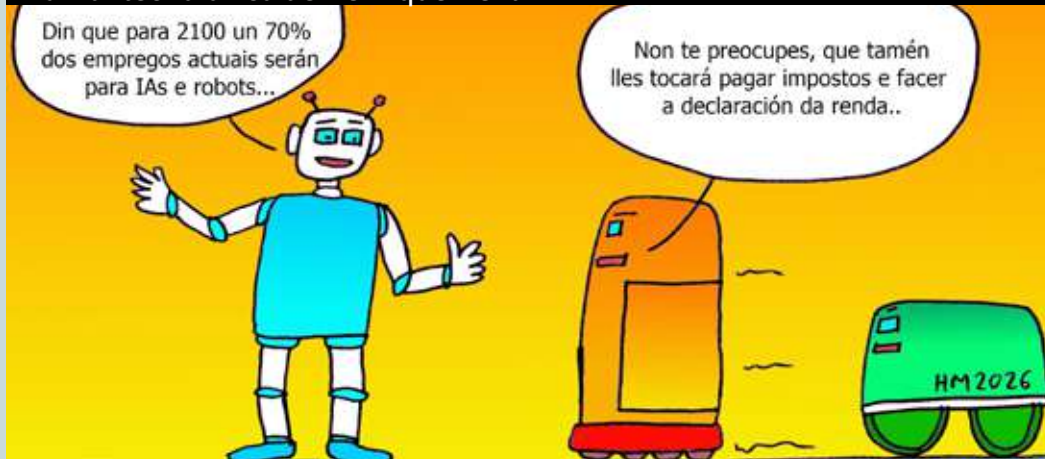




Foto: Vanessa Rábade

A investigación cuántica abriu a porta a novas formas de cálculo baseadas nos principios da física cuántica, cun potencial moi relevante para ámbitos como a simulación científica, a optimización ou a ciberseguridade. Aínda nunha fase inicial de desenvolvemento, o sector concentra cada vez máis interese científico, industrial e estratéxico pola súa capacidade para abordar cálculos e simulacións extremadamente complexos para os sistemas actuais. Ao mesmo tempo, estas tecnoloxías comezan a saír do ámbito exclusivamente experimental para entrar nas estratexias de universidades, centros de investigación e grandes compañías.

Nese contexto, o CITIC da Universidade da Coruña acaba de reforzar a súa aposta por este ámbito cunha nova infraestrutura orientada á investigación e aplicación da computación cuántica. Grazas a unha axuda superior ao millón de euros, concedida no marco dunha convocatoria estatal impulsada polo Ministerio de Ciencia, Innovación e Universidades, a Axencia Estatal de Investigación e co-financiada pola UE, o centro desenvolverá un ecosistema híbrido que combinará capacidades cuánticas coa computación de alto rendemento (HPC) coa que xa traballa actualmente.

Infraestrutura pioneira

O CITIC da UDC explorará a computación cuántica cun proxecto que conta cun investimento de máis dun millón de euros

A nova infraestrutura estruturase arredor de tres grandes liñas de traballo orientadas á experimentación, ás comunicacións cuánticas e á integración destas capacidades coa infraestrutura xa existente no centro.

A primeira céntrase na simulación e experimentación con sistemas cuánticos en contornos controlados. O acceso a hardware cuántico continúa sendo limitado e tecnicamente complexo, xa que estes sistemas son especialmente sensíbeis ás interferencias externas. Por iso, a simulación converteuse nun paso fundamental para probar algoritmos, validar modelos e avanzar no desenvolvemento de solucións híbridas antes da súa aplicación en contornos reais.

O segundo ámbito aborda as comunicacións cuánticas e a ciberseguridade. O desenvolvemento de protocolos cuánticos para transmisión de informa-

ción é unha das áreas que máis interese esperta actualmente, especialmente pola súa capacidade para detectar alteracións ou intentos de interceptación durante as comunicacións.

A terceira liña conecta estas capacidades coa computación de alto rendemento. A combinación entre computación clásica e cuántica é unha das aproximacións máis presentes no sector para abordar problemas relacionados coa optimización, a análise avanzada de datos ou a simulación científica.

Como explica Eduardo Mosqueira Rey, subdirector do CITIC, o obxectivo é avanzar cara a aplicacións prácticas que permitan trasladar estas capacidades ao ámbito real: "A computación cuántica permitiranos resolver problemas en menos tempo e con maior precisión, o que terá un impacto directo en ámbitos como a saúde ou a industria".

Ademais do compoñente tecnolóxico, a nova infraestrutura nace cunha clara vocación colaborativa. O CITIC concibe este proxecto como un recurso compartido ao servizo tanto da comunidade investigadora da UDC como doutros centros tecnolóxicos e empresas interesadas en explorar aplicacións vinculadas á computación cuántica.

O obxectivo é facilitar contornos de experimentación e transferencia de coñecemento, favorecendo a conexión entre investigación aplicada e tecido produtivo.

Para Manuel G. Penedo, director do CITIC e responsábel na UDC da nova Cátedra ITG-UDC en Tecnoloxía Cuántica, esta iniciativa forma parte dunha liña de especialización que o centro vén consolidando nos últimos anos.

A consolidación desta infraestrutura tamén reforza a presenza do CITIC nas principais redes europeas de investigación cuántica, un ámbito no que a colaboración internacional resulta clave tanto para o desenvolvemento tecnolóxico como para o acceso a novos proxectos e capacidades.

Nos últimos anos, o centro participou en iniciativas como NEASQC, centrada no desenvolvemento de aplicacións prácticas para computación cuántica, e incorporouse a QEX, o primeiro Centro Europeo de Excelencia Cuántica con participación española integramente galega, coordinado por Diego Andrade, quen foi nomeado este ano co-líder do grupo de Quantum Computing da European Technology Platform for High Performance Computing (ETP4HPC), unha das principais plataformas europeas vinculadas á computación avanzada e ás tecnoloxías emerxentes. ■

“Queremos que a USC sexa un exemplo de Universidade feminista”

— A catedrática de Matemáticas Rosa Crujeiras fixo historia o pasado 10 de abril ao tomar posesión como reitora da Universidade de Santiago cun discurso (no Salón Nobre do Pazo de Fonseca) no que reivindicou “o espazo, o tempo e a voz da universidade pública” e tamén o “espazo, tempo e voz de todas as mulleres”. Rosa, que se declarou “herdeira, como todas, doutras que abriron camiño antes que nós”.

Crujeiras fixo unha alegación en defensa da educación pública e a igualdade de oportunidades e recoñeceu que a súa formación “vital e profesional” foi unha realidade grazas “a un sistema público” que a acompañou desde a escola rural de Artes, a parroquia de Ribeira (A Coruña) onde naceu, ata a Universidade de Santiago.

Na súa intervención, Crujeiras dixo asumir a súa encomenda “con humildade, con vontade e compromiso de traballo e desde a escoita e o diálogo” para construír unha nova universidade que “avance”, “innove” e “conte coa sociedade e para a sociedade”.

Na nosa revista quixemos afondar neste obxectivo e contactamos coa nova reitora da USC para contar co seu testemuño directo e, tamén, darlle persoalmente os parabéns pola súa nova etapa profesional e académica.



-Rosa parabéns polo recoñecemento na USC, es a primeira muller no cargo de reitora da historia da Universidade de Santiago, e cremos que se trata dun acontecemento de grandísima relevancia, tanto para á propia USC, que está claro que abre un novo camiño, como para as mulleres que levan loitando por reivindicar e visibilizar as contribucións femininas ao coñecemento. Tamén é un gran acontecemento e un orgullo para Ribeira, tal e como de seguro puides comprobar estas semanas cando te achegas á túa localidade de orixe....

Que significa para ti persoalmente que foras instituída como reitora da USC?

- Pois é un inmenso orgullo e tamén unha grandísima responsabilidade, que asumo con vontade de traballo, de escoita e de diálogo. Ademais de como docente e investigadora, levo anos implicada na xestión universitaria en distintos postos e sendo membro dos órganos de goberno; tamén participando en comisións e grupos de traballo. Esta experiencia fíxome ter un coñecemento amplo da institución e tamén dar-me conta de que con vontade somos quen de mellorar, de cambiar dinámicas, de adaptarnos aos tempos que vivimos.

- Que cres que significa para a propia USC?

- Penso que se salda unha débeda coas mulleres da institución... con todas elas, que sostiveron a docencia, a investigación, a xestión, dende postos sempre subordinados. Pero realmente o relevante será non ser a última, e dende a posición que ocupo, impulsar todos os cambios necesarios para que a progresión académica e laboral das mulleres da USC (como estudantes, persoal docente e investigador ou persoal de administración, xestión e servizos) non se diferencie da dos seus compañeiros varóns. Porque aínda que poida parecer estraño sendo unha institución pública, seguimos a ter unha fenda salarial e as mulleres (eu puiden experimentalmente en primeira persoa) debemos superar "barreiras sutís" para acceder aos postos de respon-

sabilidade. A nosa condición de mulleres segue a estar por enriba da nosa traxectoria profesional.

- E que cres que implica para as mulleres que levan anos, séculos, loitando por que se recoñezan as súas importantes contribucións a todas as ramas do coñecemento, da investigación e da ciencia?

- Agardo que vivan esta nova etapa con esperanza e con ilusión. Son consciente de que moitas mulleres viron a nosa proposta como a que podía, por fin, visibilizar e recoñecer as súas achegas. No caso das nosas investigadoras, en todas as ramas do saber, imos reforzar a visibilización a través de distintas iniciativas de divulgación e cultura científica. Pero ademais, e como vimos salientando en todas as intervencións, queremos que a USC sexa un exemplo de Universidade feminista. Iso implica tamén que debemos normalizar a presenza de mulleres en todos os ámbitos e en todos os postos, apoiándoas para que as súas carreiras non se vexan ralentizadas ou truncadas polas condicións familiares.

- A nova reitora da Universidade de Santiago terá estes días unha axenda aberta de eventos e actividades, pero cales van a ser as túas principais liñas de traballo en canto se normalice a intensidade dos actos institucionais? Cales van ser os primeiros obxectivos da túa axenda (a cuarto prazo)? E a medio prazo?

- As cuestións máis urxentes son as que afectan ás nosas persoas: a revisión dos mecanismos de axuda e apoio ao estudantado dende o social; a convocatoria das prazas de persoal docente e investigador, tanto de incorporación como de estabilización e a revisión da situación dos concursos do persoal

Debemos normalizar a presenza de mulleres en todos os ámbitos e en todos os postos, apoiándoas para que as súas carreiras non se vexan ralentizadas ou truncadas polas condicións familiares.

técnico de xestión, administración e servizos. No caso de todos os colectivos é necesario escoitar as súas demandas, por suposto garantindo a continuidade daquelas iniciativas ou programas que teñen sido exitosas.

- O mundo ten unha débeda coas mulleres investigadoras. A USC traballará para recoñecer as súas contribucións? Que medidas se tomarán para revertir a desigualdade en carreiras científicas e tecnolóxicas?

- Efectivamente, temos unha débeda como institución. Coas que xa finalizaron as súas carreiras, o que podemos facer é recoñecer e visibilizar o seu traballo. Pero si é importante que apoiemos o desenvolvemento profesional das mulleres que forman parte da nosa comunidade ou das que se queren incorporar á vida investigadora e académica. E en particular, nas carreiras STEM, onde necesariamente debemos impulsar actividades que permitan atraer vocacións.

- Hai boa canteira de talentos en Galicia e nos concellos? Cres que a USC debera traballar máis á hora de potenciar os talentos dos centros educativos nos concellos e, tamén, á hora de axudar ás e aos estudantes a elixir os estudos máis indicados para cadanseu potencial?

- Por suposto que hai canteira! Vémolo todos os anos nas olimpíadas, nos programas de talento como Estalmat, ou en iniciativas como Xuvenencia ou Ciencia Singular. Nesta nova etapa traballaremos para dar unha mellor organización ás actividades de divulgación e cultura científica, que permiten achegar a ciencia á sociedade en xeral. E particularmente, deseñaremos un novo programa de atracción e captación, que proporcione ao estudantado de ensino medio unha mellor orientación.

- Como lembrás o teus primeiros anos nas terras ribeirenses e que vinculación mantés con ela.

- Sigo visitando con frecuencia a miña aldea, Artes, no concello de Ribeira. Recordo a miña infancia con moito agarimo, na aldea, na escola,... Vir a Compostela era unha aventura! ■

Biografía

Nada en Artes (Ribeira) en 1978, Rosa Crujeiras é licenciada en Matemáticas e catedrática de Estatística e Investigación Operativa. A súa traxectoria investigadora céntrase no desenvolvemento de metodoloxía non paramétrica para a análise de datos complexos, e conta cunha destacada carreira docente e científica, con numerosas publicacións e experiencia internacional como investigadora posdoutoral na Université catholique de Louvain.

Ao longo da súa carreira recibiu diversos recoñecementos, como o Premio ao Novo Talento Científico Feminino 2023 da Real Academia de Ciencias Exactas, Físicas e Naturais, e en 2024 o Premio á Mellor Contribución Metodolóxica en Estatística concedido pola Sociedade de Estatística e Investigación Operativa e a Fundación BBVA.

No ámbito da xestión universitaria, desempeñou cargos como vicerreitora de Comunicación e Coordinación e foi directora científica do Centro de Investigación e Tecnoloxía Matemática de Galicia ata decembro de 2025.



Arredor da Lei de Educación Dixital

Educación dotará ao alumnado de Primaria (dende 5º) dunha conta de correo oficial para fins docentes

A Consellería de Educación dotará dunha identidade dixital ao alumnado de centros públicos a partir de 5º curso de Primaria a través dunha conta de correo electrónico corporativa oficial. Así o anunciou o conselleiro Román Rodríguez con motivo da presentación, este mes de abril, do Anteproxecto da Lei de Educación Dixital de Galicia, un texto que cualificou de “pioneiro” e que inicia a súa exposición pública como paso previo para a súa aprobación antes de rematar o ano.

O titular de Educación do Goberno galego, que estivo acompañado polo secretario xeral técnico, Manuel Vila, e pola directora xeral de Ordenación

e Innovación Educativa, Judith Fernández, recalcou que o emprego desta conta de correo estará acoutado “a fins exclusivamente educativos” e, polo tanto, “non terá un carácter privado”. O obxectivo é que, naquelas situacións formativas nos centros nas que sexa precisa unha identidade dixital, os estudantes poidan usar unha corporativa baixo parámetros de seguridade e privacidade.

Anunciou que a Consellería aprobará os correspondentes protocolos de uso, as condicións de acceso e os dereitos e deberes asociados a estas contas, así como as medidas de supervisión e control necesarias para garantir o seu uso adecuado e o benestar dixital do alumnado.

O conselleiro destacou que a través da Lei de Educación Dixital vaiase afianzar o modelo galego

de ensino híbrido, “onde se combinan os métodos tradicionais coas novas tecnoloxías para garantir a mellor formación ao alumnado”. Nesta tarefa, engadiu, “a Xunta adecuará o uso da tecnoloxía nas aulas en función da etapa educativa e do grao de madurez do alumnado”. Con esta finalidade, a utilización dos medios dixitais en Infantil e nos dous primeiros ciclos de Primaria (é dicir, 1º, 2º, 3º e 4º curso) limitarase a un uso colectivo, mentres que o uso individual comezará a partir de 5º de Primaria e en diante.

O conselleiro tamén salientou que “Galicia convértese na primeira Comunidade Autónoma en regular o dereito á desconexión dixital do alumnado fóra da xornada escolar”. Tamén fixa que a comunicación entre os centros e as familias só se poida realizar por medios autorizados pola Xunta. Isto é, a través de ferramentas institucionais como Abalar e non WhatsApp.

Gravación de clases e difusión de exames

Outro dos aspectos regulados é a prohibición de gravar as clases por parte do alumnado e as familias. Así pois, agás autorización expresa previa, non se permitirá a gravación en audio ou vídeo das sesións da clase, titorías ou calquera outra actividade docente, tanto se son presenciais coma se se desenvolven por medios virtuais. Esta pro-

hibición operará para alumnos, familias e terceiras persoas alleas ao persoal docente.

No que atinxe ao profesorado, este non poderá tampouco difundir actividades e exames do alumnado a través das redes sociais.

Tamén o alumnado está obrigado a facer un uso seguro de todos os contidos, imaxes e vídeos e a absterse da difusión e redifusión non autorizada dos mesmos a través das redes.

Regulación dos exames virtuais

Amais, regularanse os exames virtuais, onde poderán empregarse sistemas biométricos para a identificación e control do alumnado. O conselleiro lembrou que “estas técnicas de monitoraxe, sempre baixo o principio de protección de datos, xa se aplican no eido universitario e no privado, polo que Galicia será a primeira que o incorpore agora ao ensino público non universitario, pensando especialmente nas etapas de FP ou de ensinanzas para adultos”.

Así pois, no caso de probas en liña con supervisión docente presencial (en aula ordinaria, na aula hospitalaria ou no domicilio do alumno) serán os profesores os encargados de verificar a identidade. No caso das probas virtuais sen supervisión docente, adoptaranse medidas específicas para garantir a autenticidade e fiabilidade dos resultados obtidos.

Usos da intelixencia artificial

Rodríguez informou ademais que “a norma sitúa a Galicia tamén na vangarda da regulación da intelixencia artificial ao establecer os usos permitidos e prohibidos da mesma no eido educativo”. Así, queda fixado que os sistemas de IA tan só se poderán empregar cun carácter auxiliar ou de apoio na toma de decisións educativas sempre baixo supervisión humana. Isto é, en ningún caso poderá substituír a intervención directa do profesorado nin a súa capacidade de decisión.

“Configúrase a IA como unha ferramenta útil para a personalización da aprendizaxe e a atención á diversidade na medida en que pode axudar a adecuar contidos e actividades ás necesida-

des individuais de cada alumno e á detección temperá de dificultades de aprendizaxe e proporcionar recursos adaptados ao nivel e ritmo do estudante”, explicou, engadindo que os docentes só poderán empregar sistemas de IA homologados e autorizados pola Consellería, que elaborará un catálogo ao respecto.

Autoridade tamén na contorna dixital

Outra das novidades é a extensión á contorna dixital da condición de autoridade pública dos docentes que xa opera na aula. Para iso, o profesorado galego contará con asesoramento e apoio xurídico ante calquera situación de acoso ou violencia dixital.

O texto tamén dedica parte do seu articulado á regulación do teléfono móbil, cuxo uso xa está prohibido actualmente en todo o recinto escolar. Porén, permitiase o uso pedagóxico en todas as etapas. Agora dáse un novo paso acoutando este uso pedagóxico unicamente a partir de 3º de ESO.



Para axudar aos centros educativos no control dos móbiles, a Consellería de Educación elaborará un protocolo de custodia dos mesmos. Deste xeito, os equipos directivos disporán dunha guía para actuar en caso de retirada temporal do dispositivo a un alumno por incumprimento das normas, dándolles así un maior respaldo.

Formación dos docentes

Canto á formación do profesorado, a lei inclúe como obrigatoria a formación dixital en competencias que se consideren estratéxicas e tamén se valorará este coñecemento como méritos nos procesos selectivos tanto de ingreso na función pública docente como nos procedementos de provisión de postos

de traballo de determinadas características.

Outra das novidades é que se facilitará a formación en materia dixital ao profesorado universitario das facultades de Educación co obxectivo de garantir a coherencia entre a formación inicial na universidade e as necesidades reais de formación nas aulas. ■

17 DE MAIO | DÍA DAS LETRAS GALEGAS

“ O lugar desde o que miramos o mundo ”
Begoña Caamaño

Unha lingua de culturas infinitas

 XUNTA DE GALICIA

Xacobeo  2027

As protagonistas son elas

O Día das Rapazas nas TIC reivindicou o talento das tecnólogas ante 300 estudantes de primaria e secundaria



O Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), o Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e a Secretaría Xeral de Igualdade organizaron o pasado xoves 23 de abril a décimo cuarta edición do Día Internacional das Rapazas nas TIC (*International Girls in ICT Day*), unha actividade destinada a motivar ás novas xeracións de mozas con vistas a que consideren o ámbito das TIC (siglas de Tecnoloxías da Información e a Comunicación) para o seu desenvolvemento académico, investigador e profesional.

O evento tivo lugar na sede do CESGA, no Campus Sur de

Santiago, e contou coa asistencia do director científico do CESGA, Lois Orosa, a directora Xeral de Promoción da Igualdade da Xunta de Galicia, María Quintiana Pérez; e o presidente do CPEIG, Fernando Suárez.

A actividade, destinada ao alumnado de primaria e secundaria de Galicia, consistiu nun coloquio virtual aberto, que se retransmitiu en vivo a través de Internet, no que participaron catro profesionais galegas: Marta Castiñeira Reis, Patricia González Gómez, Hilda Romero Velo e Aránzazu Sucasas Hermida. As tecnólogas contaron, dun xeito ameno e detallado, a súa traxectoria, no que traballan, e o que a tecnoloxía pode aportar en diversos campos para mellorar a vida de todas e todos.

Un grupo de 300 estudantes dos centros escolares CPI Plurilingüe Virxe da Cela de Monfero, IES República Oriental do Uruguai de Vigo, CPI de San Vicente da Baña, CEIP P. San Roque de Darbo de Cangas do Morrazo, IES Gonzalo Torrente Ballester de Pontevedra e Colexio Los Sauces de Mos participaron na xornada virtual facéndolle preguntas e comentando dúbidas coas tecnólogas invitadas. Tamén de forma presencial e ao remate do coloquio, unha corentena de estudantes do CEP Pío XII de Santiago fixeron unha visita guiada ás instalacións do CESGA para coñecer o supercomputador Finis Terrae III e o ordenador cuántico galego Qmio. ■



As relatoras



Marta Castiñeira Reis. Marta Castiñeira Reis traballa no CESGA como técnica de investigación en simulación computacional e análise de datos no proxecto EDD-DATAIife. É doutora en Química Teórica e Modelización Molecular pola Universidade de Vigo (2019), unha área que utiliza métodos computacionais para estudar a estrutura, as propiedades e a reactividade das moléculas. Durante a súa tese de doutoramento e a súa etapa de posdoutoramento investigou procesos de catálise, é dicir, reaccións químicas aceleradas ou dirixidas por certas substancias para obter novos compostos de interese, incluídos posibles fármacos.

Tamén traballou en astroquímica, estudando como se forman moléculas no espazo e que procesos químicos poden ter lugar en condicións extremas, como as do medio interestelar. Ao longo da súa carreira foi investigadora na Universidade de Groningen e na Universidade de Santiago de Compostela, e 2024 foi nomeada profesora axudante doutora na Universidade de Alcalá de Henares. O seu traballo combina química, física, informática e análise de datos para responder preguntas complexas sobre a materia, tanto na Terra como no universo.



Patricia González Gómez. Patricia González Gómez é catedrática e investigadora no Departamento de Enxeñaría de Computadores da Universidade da Coruña. A súa investigación céntrase na computación de alto rendemento, incluíndo o uso de supercomputadores, computación na nube (Cloud) e análise de grandes volumes de datos (Big Data) para resolver problemas científicos complexos.

Tamén traballa en áreas como a bioinformática e o desenvolvemento de métodos avanzados para acelerar cálculos e analizar grandes cantidades de información. Coordinou o Máster en Computación de Alto Rendemento e ocupou varios postos directivos na Universidade da Coruña.



Hilda Romero Velo. Hilda Romero Velo é investigadora no CITIC e candidata a doutora en Computación pola Universidade da Coruña (UDC). Con formación en Música e Informática, e experiencia como pianista e gaiteira, centra a súa investigación na Recuperación de Información Musical e na Etnomusicoloxía Computacional.

Traballa especialmente coa música de tradición oral, como a galega e a irlandesa, empregando metodoloxías e algoritmos da informática e da bioinformática para analizar e comparar melodías co obxectivo de comprender as relacións entre diferentes tradicións musicais. Ademais, desenvolve ferramentas que apoian a aprendizaxe de partituras e sistemas capaces de buscar a partir dunha cantaruxada ou da interpretación dunha melodía nun instrumento.



Aranzazu Sucasas Hermida. Aránzazu Sucasas Hermida traballa en Telefónica e actualmente é candidata a doutoramento na Universidade de Vigo (UVigo), onde desenvolve unha investigación centrada na segmentación de lesións mamarias en resonancia magnética para a detección precoz do cancro de mama. É licenciada en Enxeñaría de Telecomunicacións (Universidade de Vigo, 1998) e conta cun Máster en Enxeñaría Biomédica e Saúde Dixital (Universidade de Sevilla, 2025).

Na actualidade traballa en Optimización Radio en Telefónica Móviles, centrada na análise e mellora do rendemento das redes móbiles (5G, 4G e 3G) para garantir a calidade dos servizos de voz e datos. Anteriormente desenvolveu tarefas de planificación e deseño de redes móbiles, participando en proxectos nacionais como o deseño de sistemas de Tarificación Prepago, así como en proxectos internacionais como a implementación da Interface de Xestión da Rede Intelixente (Roma).

Premio Cátedra Aldaba-WIB

A Cátedra Aldaba-WIB (Universidade da Coruña e Universidade de Vigo) fixo entrega este mes de abril do primeiro premio do certame Vídeos pola Igualdade ao alumnado de 1º da ESO do Colexio Padre Feijoo-Zorelle de Ourense, polo vídeo titulado *Supertech*, nun acto celebrado no propio centro educativo. Esta iniciativa enmárcase na aposta da Cátedra por fomentar a igualdade de xénero no ámbito tecnolóxico, coincidindo coa celebración da Semana do Día Internacional das Nenas nas TIC.

O vídeo gañador, *Supertech*, presenta a figura dunha superheroína que asume a misión de situar “no mapa” ás mulleres con vocacións STEM (siglas de Ciencia, Tecnoloxía, Enxeñaría e Matemática). O xurado valorou que “a través dunha narrativa próxima e participativa, a peza audiovisual consegue transmitir unha mensaxe clara: a tecnoloxía tamén é un espazo para as mulleres”.

O xurado, formado pola dirección da Cátedra, valorou especialmente “a orixinalidade da proposta, a forza do seu discurso, a calidade da realización e a súa perspectiva de igualdade”. Tamén destacaron que o traballo aborda un tema complexo cunha linguaxe accesíbel, empregando a creatividade, o humor e o traballo colaborativo para romper estereotipos e fomentar referentes femininos no ámbito tecnolóxico.

O premio, destinado a apoiar ao centro educativo, consistirá en material educativo e tecnolóxico que contribuirá a seguir fomentando o desenvolvemento de competencias dixitais e creativas no alumnado.

Tras este recoñecemento, a Cátedra Aldaba-WIB continuará desenvolvendo o seu calendario anual de actividades co obxectivo de reforzar o vínculo entre sociedade, universidade e empresa. Entre as iniciativas previstas destacan:

- O Aldaba TIC-Camp, que fomenta o interese pola tecnoloxía desde idades temperás, reservando o 80% das prazas para nenas.
- Os I Premios TFG Aldaba-WIB, orientados a recoñecer traballos universitarios que contribúan a reducir a fenda de xénero.
- O desenvolvemento dos programas VisibilizaTIC e charlas divulgativas, centrados na orientación en Bacharelato e na aplicación práctica das TIC no ámbito empresarial.
- O programa de bolsas, co que Aldaba continuará impulsando o talento novo mediante a participación do estudiantado en proxectos reais da compañía.



O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) celebrará a súa

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

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

Os días pasados o CPEIG compartiu a identidade dalgunhas das entidades e personalidades recoñecidas este ano nos galardóns.

Gala anual á vista

A Noite da Enxeñaría en Informática de Galicia celebrarase o 12 de xuño en Santiago

Por exemplo a **Cátedra INDITEX-UDC de IA en Algoritmos Verdes**, que recibirá na Noite o Premio Obxectivos de Desenvolvemento Sostible (ODS) do CPEIG. O galardón será recollido pola directora da Cátedra, Verónica Bolón, doutora en Informática con dezasete anos de experiencia no eido da IA e profesora de Ciencia da Computación e Intelixencia Artificial da Universidade da Coruña (UDC), ademais de investigadora do CITIC da UDC,

que explica que a Cátedra é “un exemplo de proxecto de colaboración público-privada para o desenvolvemento de actividades en investigación, formación, transferencia de coñecemento e difusión e divulgación no campo da Intelixencia Artificial e os algoritmos verdes co fin de contribuír ao desenvolvemento sostíbel e a protección do medio ambiente”.

Ademais, o Premio Iniciativa Emprendedora do CPEIG irá dar á iniciativa **Startup Galicia**, a

asociación de emprendedores máis grande de Galicia, con 130 socios que pertencen ao ecosistema e que representan a preto de 200 novas firmas innovadoras (*startups*), e cuxa “misión é xerar ecosistema de emprendemento tecnolóxico e innovador en Galicia”.

Lembrar tamén que o Premio e-Inclusión recaerá na organización **OdiselA (Observatorio del Impacto Social y Ético de la IA)**, un espazo de pensamento, debate e acción sen ánimo de lucro e unha asociación independente que ofrece unha plataforma para o debate e a acción ao redor do uso ético da intelixencia artificial (IA).

Recordar ademais que o Premio Ada Byron do CPEIG irá dar á doutora en Informática **Virginia Mato Abad**, en palabras do Colexio “unha enxeñeira que representa un referente próximo e necesario” e cunha traxectoria que demostra que as mulleres poden acadar o éxito na enxeñaría, desmontando a idea de que a tecnoloxía é só cousa de homes. “Co seu exemplo inspira a nenas e mozas, animando vocacións e amosando ás familias que hai modelos a seguir. Premiala é un paso máis para desmitificar a profesión e fomentar unha sociedade máis diversa e inclusiva”, argumentou o Colexio os días pasados, na xornada na que deu a coñecer a destinataria do premio.

Ademais, o CPEIG concederá a título póstumo o Premio Traxectoria Profesional á doutora en Informática **Paula Montoto Castelao** (Pontevedra, 1977-2025), quen destacou na súa carreira profesional como analista informática na empresa Denodo Technologies (líder mundial en virtualización de datos, nacida como un proxecto de investigación na UDC), compañía da que xa non se separaría participando desde practicamente a súa fundación ata chegar a internacionalizarse e converterse nun referente mundial.

O resto dos galardóns da Noite do CPEIG irán sendo desvelados ao longo das semanas previas á celebración (o 12 de xuño). ■





Fernando Suárez (CPEIG), presidente do CPEIG

O éxito é non ter que marchar



Durante moitos anos, en Galicia houbo unha idea bastante clara e case incuestionable do que significaba triunfar: marchar. Marchar a Madrid, a Barcelona, a Londres... ou a onde fose preciso. O éxito medíase en quilómetros de distancia e en billetes só de ida.

Non era unha cuestión romántica, senón práctica. Fóra estaban os proxectos máis ambiciosos, as mellores oportunidades, os salarios máis competitivos. E, especialmente no ámbito tecnolóxico, parecía evidente que quen quería medrar profesionalmente tiña que facer as maletas.

Durante moito tempo, iso foi certo; pero algo está a cambiar.

Nos últimos anos, sen grandes titulares nin épica excesiva, Galicia foi construíndo algo que

antes parecía improbable: un ecosistema tecnolóxico capaz de competir, en determinados ámbitos, en igualdade de condicións.

Non falamos só de máis empresas, senón de mellores empresas. De organizacións que traballan para clientes internacionais, que participan en proxectos complexos e que demandan perfís altamente cualificados. Ao mesmo tempo, o teletraballo e a conectividade global romperon unha barreira que durante décadas parecía insalvable: a localización.

Hoxe, un enxeñeiro ou enxeñeira pode desenvolver a súa carreira desde Galicia sen renunciar necesariamente a proxectos relevantes nin a conteras tecnolóxicas avanzadas. Non sempre. Non en todos os casos. Pero cada vez máis.

Quizais por iso paga a pena revisar que entendemos hoxe por éxito.

Porque se o reducimos unicamente ao salario ou ao tamaño da empresa na que traballamos, estaremos deixando fóra variables que cada vez pesan máis: a calidade de vida, o equilibrio persoal, o arraigo, ou mesmo a posibilidade de desenvolver unha carreira con sentido sen romper co propio entorno.

O éxito, para moitos profesionais TIC, xa non é só gañar máis. É traballar no que lles gusta, en proxectos que lles esixen e lles motivan... pero podendo facelo desde a súa terra. Sen ter que escoller entre desenvolvemento profesional e vida persoal. Sen ter que renunciar a todo o demais.

Agora ben, que isto sexa posible non significa que estea

garantido. Se queremos unha verdadeira "Galicia Calidade", non abonda co territorio, nin coa paisaxe, nin sequera coa calidade de vida entendida en termos tradicionais. É, sobre todo, unha cuestión de talento.

Talento que se forma aquí, pero que demasiadas veces segue atopando fóra mellores condicións para medrar. Talento que non se retén con discursos, senón con proxectos. Talento que non se conforma con executar, senón que quere decidir, liderar e construír.

Porque o risco non é que a xente marche. O risco é que os mellores proxectos non estean aquí. Que as decisións importantes se sigan tomando fóra. Que Galicia sexa só un lugar onde vivir... pero non onde desenvolver ao máximo unha carreira.

E iso non é un problema de territorio. É un problema de ambición.

Quedar pode ser unha decisión tan esixente como marchar. Porque implica confiar en que aquí tamén se poden facer as cousas ben. Pero esa confianza non pode ser un acto de fe: ten que estar sustentada en oportunidades reais.

Hai unha reflexión de Nelson Mandela, un dos meus grandes ídolos, que di que "o futuro dunha nación é tan prometedor como a próxima xeración de cidadáns".

A nosa responsabilidade é enorme. Non chega con celebrar o talento que temos. Non chega con presumir de xeracións preparadas. A nosa obriga é moito máis esixente: crear as condicións para que ese talento poida desenvolverse aquí, sen límites, sen teitos baixos, sen ter que mirar constantemente cara fóra.

Porque o verdadeiro éxito non é que os nosos mellores profesionais triunfen polo mundo. É que poidan facelo aquí. ■



Tecnoloxías que axudan

A Xunta usará IA para asegurar a fiabilidade e a calidade das transcricións das chamadas de emerxencias

A transcripción en tempo real de voz a texto das chamadas de emerxencia cun sistema que recoñeza o galego, o castelán e o inglés, que mellore a calidade dos audios é o obxectivo do proxecto que está a desenvolver a Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) en colaboración coa Fundación Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e Comunicación de Galicia (Fundación CITIC).

Este proxecto foi seleccionado polo Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública como modelo de acceso a servizos esenciais públicos para participar no Sandbox IA que se vén desenvolvendo desde 2025. O Sandbox IA consiste na realización e seguimento de probas de 12 sistemas de IA considerados de alto risco co

obxectivo de elaborar unhas guías sobre boas prácticas que publicou recentemente a Axencia Estatal de Supervisión de Intelixencia Artificial (AESIA), dirixidas a desenvolvedores de IA de toda España.

A Xunta é a única administración pública participante nos proxectos seleccionados polo Ministerio.

Ademais do acceso a servizos esenciais, o Sandbox IA inclúe proxectos sobre biometría, emprego, infraestruturas críticas, maquinaria e produtos sanitarios. Trátase de áreas regulamentadas de alto risco polo regulamento europeo de IA polo seu impacto nos dereitos fundamentais das persoas.

O equipo que desenvolverá o *Sistema de procesado da transcripción intelixente das comunicacións de emerxencias* analizou os principais modelos de transcripción de código aberto

do mercado, como Whisper, Wav2Vec2, así como a súa adaptación ás demandas de identificación e transcripción en galego, castelán e inglés. A conclusión foi "a necesidade de dispoñer dun sistema híbrido de recoñecemento automático de voz, e un modelo de linguaxe".

O modelo de proba empregou para o adestramento do sistema máis de 700.000 audios e máis de 2.000 horas de gravacións. Na fase de implementación validarase a súa operatividade con audios en situacións reais. Durante as probas identificáronse tres escenarios: chamadas de alta calidade procedentes de operativos (de tráfico, incendios, etc.); chamadas de calidade media, de particulares tranquilos; e chamadas de baixa calidade, procedentes de situacións de emerxencia real. En todos os casos analizouse o rendemento en función do ruído, o estrés do falante ou os solapamentos de voz.

AMTEGA informou que "unha vez creada a arquitectura do sistema, a base de datos de transcricións e o sistema de busca para as persoas usuarias, ao longo deste ano realizarase a avaliación final dos modelos e a selección definitiva".

A axencia salienta que tamén será afrontada a integración en sistemas reais de xestión de emerxencias para o almacenamento, coa posibilidade de consultar e compartir audios, así

como a validación real e a posta en marcha operativa.

"O uso da IA na transcripción de chamadas de voz implica unha mellor atención, máis concentrada e cunha maior implicación dos operadores nos procedementos e avisos aos medios operativos e redundará nunha resposta máis áxil e eficiente en situacións de emerxencias nas que reducir os tempos é fundamental", salienta a axencia autonómica.

Para o desenvolvemento e funcionamento dos sistemas de IA, a Xunta conta cun modelo de goberno que establece as diferentes fases do ciclo de vida dos proxectos con esta tecnoloxía que teñen en conta as esixencias do Regulamento (UE) 2024/1689, que é a lei europea de IA, e da Lei 2/2025 de Galicia, de 2 de abril, para o desenvolvemento e impulso da IA en Galicia.

De acordo con este ciclo, hai unha fase preliminar (con tres etapas) para identificar as oportunidades, valorar a viabilidade e analizar os riscos. Na fase de deseño (con dúas etapas), detállanse as necesidades funcionais e a arquitectura técnica, e defínense e prepáranse os datos que vai necesitar o sistema de IA. A terceira fase, de implantación (con tres etapas) afronta a construción, integración e validación do sistema de IA, garantindo a súa fiabilidade técnica, o cumprimento normativo e a coherencia cos principios éticos. A última fase, de operación, conta con dúas etapas para a monitoraxe do rendemento, o mantemento ou a mellora continua; así como o control da retirada progresiva do sistema de IA no caso de desactivación.

Todo este proceso é xestionado pola Oficina de Intelixencia Artificial, coa implicación da dirección da AMTEGA e a participación da Comisión Estratéxica de IA, as persoas comisionadas de IA en cada departamento, as unidades tecnolóxicas responsábeis, as unidades promotoras funcionais, e as persoas delegadas de Protección de Datos. ■

Dixitalización e igualdade territorial

AMTEGA achega máis de 40 servizos TIC de balde aos concellos para impulsar a súa transformación

O director da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), Damián Rey, destacou este 7 de maio na súa comparecencia ante a Comisión 3ª do Parlamento de Galicia que a Xunta pon á disposición das entidades locais e das deputacións provinciais un catálogo de servizos dixitais que supera o medio cento de solucións, das que máis de 40 se prestan de maneira totalmente gratuíta aos concellos.

Segundo explicou, este catálogo constitúe “un instrumento clave para impulsar a transformación dixital das administracións locais e garantir a igualdade de dereitos en todo o territorio”, permitindo que todos os concellos, con independencia do seu tamaño ou recursos, accedan a ferramentas tecnolóxicas avanzadas sen custo.

Rey subliñou que “este modelo evita que as entidades locais teñan que asumir investimentos en sistemas complexos e favorece unha xestión máis eficiente”.

O director da Axencia puxo en valor que esta iniciativa é froito dunha colaboración institucional consolidada desde 2010 a través dun convenio coa Federación Galega de Municipios e Provincias (FEGAMP), baixo a premisa de “non deixar a ninguén atrás”.

O catálogo abrangue servizos en ámbitos como a administración dixital, a xestión do territorio, a ciberseguridade e capacitación cidadá.

No ámbito da administración dixital, o máximo responsábel da axencia autonómica destacou que “hoxe todos os concellos e as catro deputacións están integrados na Rede Corporativa da Xunta, que lles proporciona conectividade segura de alta capacidade con servizos de datos, internet e telefonía”.

Ademais, engadiu que 316 entidades están conectadas á rede SARA, “o que facilita a súa interconexión co resto das administracións públicas”.

A maiores, un total de 259 entidades empregan a Plataforma de Contratos Públicos de

Galicia, mentres que 125 utilizan o sistema de licitación electrónica SiLEX. Tamén 127 entidades fan uso da plataforma de intermediación pasaXe! para o intercambio de información administrativa.

En materia de identidade dixital, fixo saber que 284 entidades dispoñen de servizos de certificación con máis de 1.000 certificados en vigor, e no ámbito das relacións coa cidadanía, 77 concellos utilizan o sistema de notificación electrónica Notifical, mentres que 114 empregan o Rexistro das policía locais.

No ámbito da ciberseguridade, Rey destacou que “a Xunta ofrece ás entidades locais un ferramental avanzado, apoio técnico continuo e formación, coordinado por unha Oficina Técnica de Seguridade”.

Engadiu que grazas a esta colaboración, en 2025 xeráronse máis de 4.000 alertas e xestionáronse arredor de 9.000 incidentes e formouse a máis de 1.000 empregados públicos formados nesta materia.

No eido do territorio, o director da AMTEGA destacou ferramentas como a Rede Galega de Emerxencias, con máis de 1.000 usuarios en 125 concellos, así como o visor de franxas secundarias (Xesbio2), o Rexistro de Informes de Avaliación de Edificios (REGIAE) ou o rexistro de licenzas de taxi.

Damián Rey salientou igualmente o papel da Rede de Aulas CeMIT como “instrumento clave de capacitación dixital da cidadanía, con 93 centros en 90 concellos e máis de 130.000 persoas usuarias”.

O director da AMTEGA rematou a súa intervención facendo fincapé en que a transformación dixital das entidades locais “é un proxecto de país” baseado na igualdade, na cohesión e na colaboración institucional, e destacou que Galicia conta cun modelo consolidado que seguirá evolucionando para dar resposta aos novos retos tecnolóxicos. ■





Navegando no pracer do azul

O documental sobre Begoña Caamaño sae do Youtube e proxéctase nas nosas vilas e cidades

O pasado martes 28 de abril presentouse en Santiago, no Salón Teatro, o documental *Begoña Caamaño: navegar no pracer do azul*. O acto contou coa presenza das persoas que participaron e colaboraron nesta produción da Real Academia Galega, amigas da autora á que lle dedica o Día das Letras Galegas 2026, veciñanza da cidade na que viviu dende 1992 ata o seu pasamento e representantes institucionais. A sesión permitiu ver nunha pantalla de cine o filme (dispoñíbel dende hai semanas na páxina web academia.gal e na canle de Youtube da RAG, unha proposta narrativa que combina o retrato coral da escritora e xornalista con representacións dramatizadas da súa obra literaria de gran beleza.

O presidente da Real Academia Galega, Henrique Monteagudo, e a irmá de Begoña Caamaño, Beatriz Caamaño, abriron o acto acompañados pola deputada de Cultura da Deputación da Coruña, Sol Agra; o secretario xeral da Lingua, Valentín García, en representación das institucións que co-financiaron a película, que tamén foi apoiada polo Ministerio de Ciencia, Innovación e Universidades; e mais a alcaldesa de Santiago de Compostela, a académica correspondente Gorretti Sanmartín, amiga persoal de Begoña Caamaño e unha das persoas que participan no documental coas súas lembranzas sobre a homenaxeada.

Trala proxección, os seus directores, Damián Varela e Alba López, en conversa co académico e editor da autora, Víctor F. Freixanes, compartiron co público algunhas reflexións

sobre o que significou para eles achegarse á figura de Begoña Caamaño. No acto participaron a bailarina Elsa Pereira, quen interpreta no documental o papel da protagonista de Morgana en Esmelle, a segunda novela de Begoña Caamaño; a académica Ana Romani, compañeira da Radio Galega; as tamén amigas da autora Amanda Álvarez, Andrea Nunes Brións, Faia Díaz e Tereixa Navaza; a historiadora Susana Reboreda; as alumnas do CEIP Monte dos Postes que participaron no obradoiro de radio escolar que abre o documental; o autor da música orixinal, Chus Silva; o director do Centro Dramático Galego, Fran Núñez; e as librerías Monse Vilar e María Xesús Costoia.

A Real Academia Galega celebrará outra proxección pública en Vigo, a cidade onde Begoña Caamaño naceu, medrou e se fixo xornalista. Será o vindeiro 11 de maio na Escola Superior de Arte Dramática de Galicia, que colaborou tamén no documental. Varias alumnas e alumnos do centro protagonizan as dramatizacións da súa primeira novela, *Circe ou o pracer do azul*, e do proxecto literario arredor da figura de Sherezade que Begoña Caamaño non chegou a realizar por mor do seu prematuro falecemento.

O documental, como lembraremos, estrouse o pasado xoves 9 de abril e trátase dunha obra conmemorativa

A campaña *Subscríbete ao galego* achega recompensas aos lectores

O neste mes de maio, con motivo do Día das Letras Galegas e o Día de Internet (que coinciden na súa celebración o 17 de maio), a Asociación de Medios en Galego, a provedora galega de servizos tecnolóxicos Dinahosting e a asociación PuntoGal unen esforzos para apoiar o uso da nosa lingua nos medios de comunicación a través da iniciativa *Subscríbete ao galego*.

Dende o 17 de maio ata o 31 do mesmo mes, as persoas que se subscriban nalgún dos medios participantes na campaña (na que figura tamén Código Cero) recibirán un dominio .gal e unha hospedaxe (*hosting*) totalmente de balde durante o período dun ano. Este agasallo está valorado en máis de 170 euros, lembraron as impulsoras da campaña.

Os usuarios beneficiarios recibirán os seus códigos para obter o seu *hosting* e dominio



producida co gallo das Letras Galegas 2026, realizada por Miramemira con Damián Varela Pastrana e Alba López Álvarez na dirección e o guión.

A película propón un percorrido pola vida e o legado da autora á que a institución lle dedica o vindeiro 17 de maio a través dos testemuños de persoas que a acompañaron nas súas diversas facianas persoais e profesionais. Destaca ademais como parte do relato a interpretación artística da súa obra literaria, que ten na colaboración da devandita Escola Superior de Arte Dramática de Galicia un dos esteos.

O audiovisual conecta as dúas cidades en que Begoña Caamaño (1964-2014) viviu reconstruíndo a traxectoria desde a nenez e a mocidade ata á consolidación como xornalista e escritora. Desde o Vigo natal,

onde medrou nos barrios do Calvario e Coia e se converteu en xornalista, ata Santiago de Compostela, onde continuou a súa carreira e vida a partir de 1989, cando se incorporou á redacción central da *Radio Galega*. Nesta cidade escribiría as súas dúas novelas, *Circe ou o pracer do azul* (2009) e *Morgana en Esmelle* (2012), froito dun debut tardío pero maduro e anovador da escena das letras galegas do momento que segue a ter plena vixencia e interese.

A película contou con múltiples colaboracións. No apartado de material de documentación, alén de imaxes e audios da CSAG, a narración apóiase en fotografías de *Mulheres Transgredindo*, *Mulheres Nacionalistas Galegas*, Sonia Díaz, Ra&Ka e os arquivos persoais de Ana Romani, Maika Aguado e a propia Begoña Caamaño.

Ademais deste material conmemorativo nas redes (e fóra delas), a RAG estreou a súa serie de reels sobre a escritora homenaxeada este ano nas Letras. Baixo o cancelo #éotempodeBegoñaCaamaño, ofrece petiscos sobre a vida e a obra da autora nunha produción dirixida especialmente ao público máis novo que conta coa colaboración de diversas creadoras e creadores de contidos nas redes sociais.

Alba Mancebo @mancebota é a guía da proposta, que arrincou cunha presentación biográfica da autora e das súas novelas, *Circe ou o pracer do azul* (2009) e *Morgana en Esmelle* (2012), dous libros que "lles dan a volta aos grandes relatos clásicos". Cun estilo desenfadado e ameno, os minivídeos profundan na traxectoria, no legado da xornalista e escritora e nos temas que abordou na súa obra literaria, como

profesional dos medios de comunicación públicos comprometida coa lingua e a honestidade e máis como activista, que seguen a ter plena vixencia.

Os minivídeos estanse a publicar nas contas da Real Academia Galega en Instagram, Facebook e Bluesky (@reacademiagalega), X @academiagalega) e Youtube (@RealAcademiaGalega), e tamén en TikTok.

Arredor de Begoña Caamaño xira tamén o primeiro videopodcast da RAG, que vén cunha entrevista ás Fillas de Cassandra. Coma a escritora no mundo literario, María SOA e Sara Faro propoñen no seu traballo musical unha reescritura dos mitos desde unha ollada feminista. O seguinte episodio é unha conversa coa escritora Antía Yáñez, que debutou con *Senlleiras* (2018), unha novela sobre mulleres que rachan co silencio. ■

gratis ata o 30 de xuño.

As ditas entidades explican que "nun contexto cada vez máis global e profundamente condicionado polo uso das tec-

noloxías dixitais, a Asociación de Medios en Galego, Dinahosting e PuntoGal unen esforzos para promover unha maior presenza da nosa lingua na Internet".

A través desta iniciativa, engaden, as persoas beneficiarias poderán acceder de balde a un dominio galego e a un servizo de *hosting web*, "o que lles permitirá dispoñer dunha conta de correo profesional co seu propio dominio e poñer en marcha o seu proxecto web sen afrontar custos iniciais".

Segundo sinalan as tres entidades, "trátase dunha oportunidade para impulsar a creación de contidos en galego e avanzar na normalización do idioma tamén no ámbito dixital".

Ao mesmo tempo, esta campaña contribúe a fortalecer os medios participantes. Ofrecer valor engadido ás persoas que decidan subscribirse é unha fórmula eficaz para ampliar a base

social e reforzar a presenza e a relevancia dos medios en galego.

Os medios con subscripción que participan nesta campaña son: A movida, A Trabe de ouro, Código Cero, Mallando no Android, Mazarelos, Nós Diario, O Salto Galiza, Praza.gal, Revista Grial, Revista Luzes, Tempos novos e Tempos dixital.

Os medios sen subscripción que participan en campaña son: AMSGO!, A Nova Peneira, A Xente de Teo, Bisbarra, Biosbardia, Boísimo, Crónicas da comarca, Ecos da Comarca, Emuga, Galicia Confidencial, Gciencia, Galicia Xa, Lindeiros, Nós Televisión, O Barbanza, O Sil, Ouke!, Picheleiro, Ponte nas... Ondas!, Que pasa na costa- Revista Pincha, Xornal da Coruña e Xornal da Estrada. ■

SUBSCRÍBETE AO GALEGO

mediosengalego.gal

do 17 ao 31 de maio

LEVA UN HOSTING E UN DOMINIO .GAL DE BALDE durante 1 ano

coa túa subscripción a medios en galego

dinahosting .gal AMSGO!



A 16ª edición do Concerto das Letras Galegas do Consello da Cultura Galega celebrárase este ano en Vigo, lugar de nacemento, formación e primeiros pasos profesionais de Begoña Caamaño, homenaxeada neste Día das Letras Galegas. A presidenta do CCG, Rosario Álvarez, e o alcalde de Vigo, Abel Caballero, xunto coa intérprete encargada da proposta musical, Uxía; Bea Caamaño, irmá de Begoña; e Alejo Amoedo, membro da Comisión Executiva, presentaron o pasado 5 de maio o programa desta cita, que será, nas súas palabras “unha festa musical con moitas sorpresas, na que se mestura a tradición galega con sonoridades atlánticas e lusófonas”.

O concerto, de entrada libre e gratuíta, terá lugar no Auditorio Mar de Vigo o 16 de maio (20:30 horas) e poderá seguirse en directo a través da web do CCG (consellodacultura.gal) e na Televisión de Galicia (crtvg.gal), no marco da programación do Día das Letras Galegas.

O alcalde de Vigo, Abel Caballero, ofreceu a cooperación do Concello para desenvolver esta proposta musical, mentres que a presidenta do Consello da Cultura Galega salientou o peso que Vigo tivo na figura da homenaxeada: “Naceu no Calvario, nunha cidade que conformou a súa personalidade e a súa obra desenvólta despois noutros lugares”, apuntou, engadindo que

Música para celebrar o 17

O Concerto das Letras Galegas 2026 volverase ver en *streaming* da man do CCG e o Concello de Vigo

o programa percorrerá musicalmente a súa personalidade, “na que ten cabida o feminismo, o antimilitarismo, o xornalismo galego e en galego”. Sobre a proposta musical, Uxía incidiu en que se tratará dunha festa

na que “festexamos a vida e a obra de Begoña e con ela tamén celebraremos a todas as mulleres indómitas, porque falaremos de sororidade, de feminismo e de cancións inspiradas na súa obra”. Explicaron tamén que o pro-

grama desta edición do Concerto das Letras Galegas inspírase nos textos literarios e no labor xornalístico e radiofónico da autora homenaxeada.

Trátase dun concerto composto por 14 pezas que transitan do íntimo ao festivo, no que Uxía Senlle rende homenaxe á memoria dunha das súas grandes amigas. Ao mesmo tempo, a proposta percorre tanto os gustos musicais de Begoña como aquelas composicións que acompañaron a súa traxectoria profesional.

Ao longo de 75 minutos desfilarán polo Auditorio Mar de Vigo figuras e símbolos como Circe, Morgana, as amigas, o mar de Arousa e a ría de Vigo, Penélope, a casa da Comboa, as humildes, as pegadas do seu andar pola terra, as rebeldes, as mans enlazadas e as lobas que ouvean, referencias clave no legado e na obra de Begoña Caamaño.

“A proposta”, engadiron, “concíbese como unha festa da amizade, da música e da palabra, e contará ademais con numerosas sorpresas: haberá convidadas e convidados especiais que contribuirán a facer desta unha experiencia única e irrepitíbel”.

A imaxe gráfica do Concerto das Letras Galegas foi deseñada por Leandro Lamas. Este formato constitúe un proxecto musical de Uxía Senlle, unha das voces máis recoñecidas da música galega contemporánea. No concerto estará acompañada pola súa banda, integrada por Santi Cribeiro no acordeón, Rafa Otero na guitarra acústica e eléctrica, Yudit Almeida no contrabaixo e Isaac Palacín na percusión.

O concerto será de entrada libre e gratuíta ata completar a capacidade do auditorio (1.425 butacas) e poderá seguirse tamén en directo a través da web do Consello da Cultura Galega (consellodacultura.gal).

Así mesmo, o día 17 de maio emitirase no marco da programación especial que a Televisión de Galicia elaborou para o Día das Letras Galegas, en horario de máxima audiencia na segunda canle, a G2. ■



XIV CERTAME DE
MICRORRELATOS

Vai de mulleres



Letras para honrar a Begoña

Feiraco premia o talento literario no 17 de maio coa colaboración da Secretaría Xeral da Lingua

A empresa láctea Feiraco (integrada na Cooperativa CLUN) lanzou os días pasados a XIV edición do Certame de Microrrelatos das Letras Galegas. Fíxoo (novamente) en colaboración coa Secretaría Xeral da Lingua que dirixe Valentín García e baixo o epígrafe *Vai de mulleres*. Trátase dunha iniciativa que honra a Begoña Caamaño, escritora e xornalista que, na súa obra, reinterpreta desde unha ollada feminina historias míticas, dándolles voz a personaxes como Circe, Penélope ou Morgana.

“Este ano”, indican dende Feiraco, “quixemos homenaxear a figura e o legado de Begoña Caamaño, poñendo en valor o seu impacto literario e ideolóxico”.

O certame deste ano estriba en crear unha historia situada en Galicia e protagonizada por mulleres. A extensión do texto non pode superar as 500 palabras e avaliarase en función de tres criterios: a orixinalidade (50% da valoración), a cuidada redacción (25%) e o uso correcto da lingua galega (25%). Os participantes terán entre o 13 de abril e o 17 de maio para subir á

páxina web feiraco.es os seus relatos.

Existen dúas categorías para participar: a categoría xuvenil e a categoría de adultos.

No caso da categoría xuvenil, dirixida a alumnos de ESO e bacharelato, o profesorado de cada centro seleccionará o mellor relato de cada curso e os escollidos subiránse en formato PDF á web feiraco.es onde se debe cubrir ademais un sinxelo formulario de contacto. En canto á categoría de adultos, o autor ou autora deberá subir o seu relato en PDF á web feiraco.es.

A empresa láctea galega leva máis de dez anos celebrando este concurso e queremos que cada edición sexa especial. Unha parte importante diso son os premios que preparamos para os gañadores:

1º premio: cadro con lámina ilustrada, 4 libros, lote de produtos Feiraco, bolsa Feiraco e marcapáxinas.

2º premio: 2 libros, lote de produtos Feiraco, bolsa Feiraco e marcapáxinas.

3º premio: 1 libro, lote de produtos Feiraco, bolsa Feiraco e marcapáxinas. ■

Begoña Caamaño no Portal da Lingua

Quen precise achegarse á figura de Begoña Caamaño ten no Portal da Lingua (lingua.gal) da Secretaría Xeral da Lingua un recurso de utilidade para facelo. Entre outros contidos, ofrécese unha biografía da autora homenaxeada este ano no Día das Letras Galegas, na que se destaca o seu moi destacado talento literario, a súa firme e temperá vocación xornalística e, tamén, o seu enraizado compromiso co feminismo, coa igualdade e coas liberdades (participa nos foros da Marcha Mundial das Mulleres, é unha das impulsoras da asociación Mulleres Galegas na Comunicación e forma parte de Mulheres Nacionalistas Galegas). Destácase tamén a fonda pegada deixada polas súas novelas, *Circe ou o pracer do azul* (2009), unha obra que reinterpreta a *Odisea* dende unha perspectiva feminista, e *Morgana en Esmelle* (2012), Premio da Crítica Española ao Mellor Libro de Narrativa en 2021, na que analiza e reivindica a cuestión da sororidade ou o irmandamento feminino e solidario (entre mulleres), antes incluso de que o termo fora aceptado pola RAG ou a RAE.

Estaría preparando unha terceira novela cando a Parca cortou o fío que a unía á vida. Isto acontecía en outubro de 2015.

“As obras de Begoña Caamaño convidannos a reflexionar sobre a condición humana, a abandonar o odio e o rancor e a abrazar unha sociedade máis xusta e igualitaria”, salientase no Portal da Lingua.



Plataforma DigiTrack

O CiTIUS achega unha ferramenta para entender como evolucionan os dereitos dixitais en Internet

O CiTIUS da USC desenvolveu unha plataforma que nos axuda a entender a evolución no tempo dos dereitos dixitais en Internet. Trátase da ferramenta DigiTrack, materializada en colaboración coa Fundación Hermes e enmarcada no Observatorio de Dereitos Dixitais (ODD), co apoio de Red.es.

O centro da Universidade de Santiago especializado en intelixencia artificial indica que o ecosistema dixital condiciona cada vez máis o exercicio de dereitos fundamentais como a privacidade, o acceso á información, a non discriminación ou a participación. Nese contexto, engade CiTIUS, nace DigiTrack, unha ferramenta pública de busca e analítica sobre contidos web relacionados cos dereitos dixitais, deseñada para observar como evolucionan estes temas en Internet, detectar tendencias e ofrecer “unha base informativa útil para a análise, a comunicación e a acción pública”.

A ferramenta desenvólvese no marco do Observatorio de Dereitos Dixitais (ODD), co apoio de Red.es.

Como dixemos, DigiTrack foi desenvolvida polo CiTIUS (un centro cofinanciado pola Unión Europea a través do Programa Galicia Feder 2021-2027), en colaboración coa Fundación Hermes. A plataforma permite consultar e analizar contidos procedentes de fontes dixitais abertas, como noticias, redes sociais, blogs e outros espazos en liña, co obxectivo de ofrecer unha visión máis estruturada

do debate público en torno aos dereitos dixitais.

O seu funcionamento permite identificar temas emerxentes, seguir a súa evolución no tempo, analizar sentimento e emocións asociadas aos contidos recompilados e facilitar unha lectura máis ordenada da conversa dixital.

“Este enfoque”, indican fontes do CiTIUS, “aliñase co propósito do Observatorio de Dereitos Dixitais, impulsado por Red.es, de reforzar o seguimento, a difusión, o debate e a promoción dos dereitos dixitais entre cidadanía, administracións, universidades, fundacións e organizacións sociais”.

O investigador do CiTIUS David E. Losada, responsábel do desenvolvemento de DigiTrack, explica que “a ferramenta está dotada de tecnoloxías e modelos avanzados de IA e recuperación de información, que foron adaptados ao dominio de dereitos dixitais e que proporcionan ao usuario final servizos como a organización automática de contidos por subtemas, o seguimento temporal de impacto, e a posibilidade de realizar consultas en texto libre mediante un buscador vertical, entre outros”.

Para Senén Barro, director científico do CiTIUS, “DigiTrack nace cunha vocación moi clara: transformar información dixital dispersa en coñecemento útil para comprender mellor como se expresan, evolucionan e se perciben os Dereitos Dixitais, particularmente na conversa pública”.

Desde a Universidade de Santiago de Compostela, a súa reitora, Rosa Crujeiras, subliña que “proxectos como DigiTrack

reflicten a capacidade da universidade pública para xerar coñecemento aplicado, conectar investigación e servizo público e contribuír a retos sociais vinculados á transformación dixital”.

Pola súa banda, Luisa Alli, directora xeral da Fundación Hermes, destaca que “o desenvolvemento de ferramentas como DigiTrack reforza unha idea esencial: os Dereitos Dixitais non poden quedar nun plano declarativo, senón que necesitan observación, análise e capacidade real de actuación”.

Engaden que “a plataforma está concibida como un recurso útil para administracións públicas, xornalistas, investigadores, analistas e organizacións sociais, ao facilitar unha base estruturada para observar tendencias, detectar cambios na percepción social e apoiar diagnósticos, accións de sensibilización ou iniciativas vinculadas á cidadanía dixital”. ■



Entendendo a intelixencia artificial

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



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

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

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

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

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

Máis alá do funcionamento técnico, o programa puxo o foco nun ámbito onde se detecta un maior descoñecemento: a ética dixital. Protección de datos, autoría de contidos e uso responsable da información foron os aspectos máis innovadora para o alumnado. Así o explicou a investigadora María Suárez, quen participou en sesións no IES As Insuas de Muros.

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

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

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

Tecnolóxicas e galegas

As nosas empresas comezaron o mes de maio con importantes novidades

Altia impulsa a modernización tecnolóxica do Concello da Coruña



→ Altia, con sede en Oleiros, materializou esta tempada o proxecto de renovación da infraestrutura dixital do Concello da Coruña. O proxecto, baseado en tecnoloxía Oracle, garante servizos dixitais máis seguros, eficientes e con ampla marxe de adaptación e evolución (escalabilidade). Diríxese polo tanto a permitir a xestión integral da infraestrutura dixital do Concello. Trátase dunha iniciativa estratéxica aliñada coas directrices do Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia, financiado pola Unión Europea a través dos fondos NextGenerationEU.

O obxectivo concreto é “garantir a evolución e optimización da infraestrutura tecnolóxica base municipal, sobre a que

se sustentan os servizos dixitais ofrecidos á cidadanía”, informou Altia, engadindo que “nun contexto marcado por crecentes esixencias en materia de seguridade da información e eficiencia operativa, o proxecto busca avanzar cara a un modelo máis moderno, seguro e flexíbel”.

A iniciativa contempla un modelo de xestión integrador que asegura a continuidade das prestacións actuais e que permite abordar a súa evolución tecnolóxica. Entre os principais obxectivos atópase a adaptación progresiva cara a contornas de computación na nube, facilitando unha transición ordenada desde infraestruturas tradicionais (*on-premise*) a solucións máis avanzadas. ■

Pont-Up Store premia a Coinscrap, Chorima, Vanetta Food e Agro4Impact



→ A Asociación para o Emprendemento e a Innovación Pont-Up Store celebrou no Casino Liceo de Pontevedra a súa asemblea anual, na que tivo lugar a entrega da II edición dos Premios á Innovación, un recoñecemento ao talento e á capacidade transformadora das empresas asociadas. Nesta edición presentáronse un total de 26 candidaturas, o que supuxo un incremento do 44 % respecto á primeira convocatoria.

Os galardóns, dotados cun total de 1.850 euros e patrocinados por Caixa Rural Galega, Ramírez Construcciones, Talenom e a Fundación Roberto Rivas, recoñeceron catro proxectos gañadores e varias mencións especiais.

O primeiro premio foi para a empresa *fintech* Coinscrap Finance, patrocinado por Caixa Rural Galega, polo seu asistente intelixente baseado en IA conversacional que democratiza a xestión financeira, facilitando o acceso á información económica e anticipando riscos para os usuarios.

O segundo premio recaeu en Chorima Cosmética Atlántica, patrocinado por Ramírez Construcciones, polo desenvolvemento de *BÁGOA*, un innovador sistema de perlas cosméticas de aceite de camelia que combina tecnoloxía de esferificación molecular con identidade territorial. ■

O terceiro premio foi para Vanetta Food, patrocinado por Talenom, pola súa aposta por reinterpretar a gastronomía tradicional en clave 100% vexetal, trasladando receitas arraigadas ao ámbito *plant-based* cun enfoque centrado no sabor e na experiencia do consumidor.

Pola súa banda, o premio especial á innovación no rural, patrocinado pola Fundación Roberto Rivas, foi para Agro4Impact, pola súa plataforma Agrolistik, que integra tecnoloxía dixital, análise de datos e modelos colaborativos para transformar o sector agroalimentario e optimizar o uso de recursos.

Ademais, o xurado concedeu mencións especiais a Fiablone (Calabizo), Sayulita Dreams (Thunders Love) e aos proxectos con impacto social Borneo e Despunte Diseño e Ingeniería, así como mencións no ámbito rural a SPA Planeamento, Cultivo Gallego e Acastrexa, destacando a diversidade e alto valor das iniciativas presentadas.

A entrega de premios estivo precedida polo nomeamento de Luís Taboada Villamil, presidente de Qbitia, director executivo (CEO) en Tales Venture e responsable do Pont-Up Venture, como membro de honra da asociación, nun acto conducido polo presidente da Asociación Pont-Up Store, Pedro Figueroa Dorrego, xunto ao alcalde de Pontevedra, Miguel Anxo Fernández Lores. ■



Insati leva a Singapura a súa realidade virtual para persoas con demencia

➔ O programa de aceleración para a internacionalización de pemes galegas Galicia Avanza, impulsado polo IGAPE (Consellería de Economía) e a Tecnópole de Ourense, contribuíu ao afianzamento nos

mercados exteriores da firma viguesa Insati. Creada en 2013, ofrece solucións innovadoras no eido da saúde, centrando os seus esforzos na prevención.

Amais, Insati promove o uso de tecnoloxías fa-

cilitadoras como a realidade estendida, Internet das Cosas (IoT) ou a intelixencia artificial para a creación de novos produtos transformadores. Unha das súas principais liñas de traballo é o envellecemento activo, con

importantes resultados e recoñecementos no ámbito das enfermidades neurodexenerativas e a saúde mental.

Co impulso de Galicia Avanza, lanzáronse á internacionalización dunha solución de realidade virtual dirixida á estimulación físico-cognitiva de persoas con demencias ou trastornos neurocognitivos. Esta aplicación conta con múltiples actividades de estimulación adaptadas aos diferentes niveis de deterioración cognitiva e, ademais, está integrada nunha plataforma na nube para o seguimento e rexistro da evolución dos usuarios. Así, permite

monitorizar os tempos de reacción, os reflexos, a memoria, ou a motricidade fina con obxecto. Tamén destaca pola súa marxe de personalización, ao tempo que ofrece a posibilidade de simular tarefas da vida diaria.

A empresa orientou o seu proceso de internacionalización cara a Portugal e Singapura, dous mercados que están a apostar pola transformación dixital no ámbito socio-sanitario e na prevención de doenzas neurodexenerativas. No futuro, ten previsto dirixirse a outros países asiáticos como China, Malaisia ou Xapón. ■

Galicia Calidade viaxará ao espazo nun vehículo de UARX Space



➔ A marca Galicia Calidade viaxará ao espazo no primeiro vehículo de transferencia orbital deseñado en España pola empresa galega UARX Space, e que se lanzará nos vindeiros meses desde a base aérea de Vandenberg, en California.

A conselleira de Economía e Industria, María Jesús Lorenzana, visitou o pasado 7 de abril as instalacións desta empresa en Porto do Molle, en Nigrán (Pontevedra), onde salientou que UARX Space "é unha firma única en España" e "está entre as cinco de todo o mundo en fabricar este tipo de sistemas propios capaces de manobrar no espazo".

OSSIE (*Orbit Solutions to Simplify Injection and Exploration*) nas súas siglas en inglés, é un vehículo de transferencia orbital deseñado para transportar satélites pequenos e medianos a diferentes órbitas e facilitar, así, que cheguen ao seu destino final. Permitirá a inxección de satélites en órbitas terrestres non tradicionais, ao redor da lúa e en traxectorias ao espazo profundo.

A empresa UARX Space é un referente galego e internacional en solucións de loxística de transporte en órbita, misións compartidas e lanzamentos dedicados para pequenos satélites. ■

Visita ao principal centro tecnolóxico aeroespacial de España

➔ A conselleira de Economía e Industria, María Jesús Lorenzana, e o sudelegado do Goberno na Coruña, Julia Abalde, visitaron este 14 de abril a nova sede do Centro Avanzado de Tecnoloxías Aeroespaciais (CATEC), emprazada no Milladoiro (Ames), onde destacaron que se trata do maior centro tecnolóxico español en materia aeroespacial e de defensa.

Lembraron que CATEC leva anos traballando

na nosa terra, no Parque Empresarial de Rozas (Castro de Rei), dando forma a proxectos tractores promovidos por grandes firmas do sector como Telespazio, Avincis, Airbus, Aertec-Tecnobit e Indra. Galicia é, xunto con Andalucía e Madrid, unha das cinco sedes coas que conta CATEC en toda España.

CATEC está especializado no desenvolvemento de solucións de I+D+i para a industria aeroespacial e de defensa.

Dende a súa creación en 2008, levou a cabo máis de 300 proxectos de investigación, apoiándose nun equipo de máis de 150 profesionais altamente cualificados.

Actualmente, o centro conta cun equipo de 11 enxeñeiros centrados no desenvolvemento de tecnoloxías avanzadas en sistemas non tripulados e drones, como algoritmos de navegación sen GNSS ou sistemas de percepción avanzada. ■



Igalia, a peza galega que fai funcionar SteamOS

— Ao longo deste ano está previsto que Valve poña á venda tres novos produtos de hardware deseñados para integrarse de xeito nativo con SteamOS e ofrecer unha experiencia de xogo máis versátil, mantendo a filosofía de ecosistema aberto que caracteriza a compañía, que xa conseguiu un grande éxito coa súa proposta de consola portátil: a Steam Deck. O que pode sorprenden é que a capa de software coa que funciona todo isto teña participación galega, concretamente de Igalia, compañía que leva anos colaborando con Valve no desenvolvemento de SteamOS (sistema operativo baseado en Arch Linux). Para saber máis disto falamos con Alberto García, un dos fundadores da compañía con sede na Coruña.

Como xurdiu a colaboración de Igalia con Valve para o desenvolvemento de SteamOS? Que motivou tal asociación?

- En Igalia traballamos en moitas tecnoloxías distintas, e desde hai moitos anos, temos un equipo especializado en todo o relacionado con gráficos en Linux. Dentro dese sector somos coñecidos, a modo de exemplo, somos os autores dos controladores gráficos oficiais da Raspberry Pi 5.

A nosa colaboración con Valve comezou tamén con traballo en controladores gráficos, que son unha peza fundamental no funcionamento de videoxogos. Grazas aos bos resultados desa colaboración, co tempo foise estendendo a outras áreas.

- Que contribucións realizou Igalia a SteamOS? Estas achegas van máis aló das máquinas de Valve e benefician a outros proxectos de software libre?

- Un par de exemplos de contribucións son o soporte de HDR e o cifrado dos datos no disco duro. HDR significa alto rango dinámico, que permite mostrar gráficos con maior contraste e realismo. En canto ao cifrado dos datos, a idea é que estean protexidos no caso de que perdas a máquina ou cha rouben.

Tamén traballamos en melloras nos controladores gráficos, no soporte de novos formatos de vídeo, no núcleo do sistema operativo ou na xestión da batería... é imposible enumerar todo. En xeral o equipo de SteamOS é responsable de todo o sistema: se hai calquera tipo de fallo, sexa onde sexa, o noso



traballo é identificar onde está o problema e solucionalo.

En canto á segunda pregunta, a nosa política é que, se unha peza de software necesita unha mellora, enviámoslla sempre aos autores dese software para que todo o mundo se poida beneficiar, non só os usuarios de SteamOS.

Isto é así por varios motivos. Primeiro, porque é o xusto e porque é a forma normal de traballar no mundo do software libre. Pero tamén desde un punto de vista pragmático é preferible mellorar as versións oficiais do software que usamos en vez de andar mantendo as nosas versións modificadas. E ademais, así tamén permitimos que esas melloras cheguen a usuarios de Steam que non usen SteamOS.

- A nivel de controladores de hardware entendemos que o traballo resulta moi complexo e especializado. É unha das chaves para que haxa compañías de todo o mundo recorrendo a Igalia?

- Así é. O que nós ofrecemos é un equipo de xente moi especializada en varias partes do ecosistema Linux (como o caso dos controladores que mencionas), e décadas de experiencia traballando con algúns dos principais actores da industria. Isto é o que fai que compañías de todo o mundo veñan a nós.

Como comentaba ao principio, o software libre ten a vantaxe de que todo o mundo o pode usar, modificar e adaptar ás súas necesidades sen restricións. A xente que traballamos nisto queremos darlle aos usuarios todas as facilidades para que poidan exercer esas liberdades eles mesmos. Porén, hai veces nas que o software que un necesita non existe aínda, ou existe pero non ten as funcionalidades necesarias, ou require cambios moi específicos, e en casos como estes é onde Igalia pode axudar.

- Aínda que ata agora o hardware de Valve estaba baseado en procesadores de ordenador, coa chegada este ano dun visor de realidade virtual (Steam Frame) cun procesador Snapdra-



gon, enténdese que hai novos retos que superar para ampliar o ecosistema a arquitecturas de procesador diferentes. Colaborastes con Valve a ese nivel?

- Si, neste caso o reto principal é que o catálogo de Steam é de xogos para PC (procesadores Intel/AMD, o que se coñece como x86) pero a Steam Frame conta cun procesador da familia ARM, que é totalmente incompatible.

Para solucionar este problema, Valve leva anos traballando nun proxecto chamado FEX-Emu, que emula o funcionamento dun procesador x86, traducindo sobre a marcha o código do xogo para que funcione nun procesador ARM. Igalia participa xunto con outra xente no desenvolvemento deste software.

Ademais do traballo neste emulador, tamén participamos no desenvolvemento dos controladores gráficos da Steam Frame.

- Cres que a chegada ao mercado das novas Steam Machines dará unha maior visibilidade a Linux como unha plataforma apta para xogar? En vez da broma de "este vai ser o ano de Linux no escritorio" podemos dicir que estamos ante a normalización de Linux nos videoxogos?

- Eu creo que si. A día de hoxe, e coas excepcións notables dalgúns xogos AAA competitivos como Fortnite ou Valorant, a maior parte dos títulos funcionan en Linux sen ningún problema. Aínda hai casos que precisan algúns axustes, ou que funcionan con leves problemas, ou que non funcionan en absoluto; pero estes vanse solucionando pouco a pouco.

Ademais, co éxito das máquinas baseadas en SteamOS, con varios millóns de unidades vendidas, é esperable que os fabricantes de videoxogos se preocupen en asegurarse de que os seus novos lanzamentos funcionen ben en Linux.

- Non podemos deixar pasar o feito de que Igalia sexa unha compañía fundada en Galicia, con traballos cunha proxección global. Como percibes o impacto do voso traballo? Cres que deberíamos velo como un valor para Galicia e apostar máis por avanzar nesa liña, especialmente á hora de captar e reter talento na nosa terra?

- Igalia foi fundada no ano 2001. Naquel momento o ecosistema Linux xa tiña boa saúde e a Internet de alta velocidade xa tiña bastante implantación.

Isto para nós foi unha oportunidade xa que nos facilitou o traballar con tecnoloxías libres, que nós víamos como punteiras e con alcance internacional. Esta idea de traballar en tecnoloxía interesante desde Galicia e con alcance global foi para nós un principio fundacional.

Esta aposta deu os seus froitos en poucos anos, e desde entón fomos pouco a pouco facendo un nome nesta industria. Xa pasaron 25 anos, e hoxe en día xa somos bastante coñecidos e respectados.

O que si é certo é que a maior parte da xente na rúa non sabe da nosa existencia porque non temos un produto recoñecible que a xente asocie ao noso nome, pero moita da xente que traballa nas tecnoloxías nas que nós participamos ten A Coruña no mapa, grazas tamén aos eventos e conferencias técnicas que organizamos periodicamente na cidade.

A día de hoxe, e a pesar de sermos unha empresa distribuída por todo o mundo, tamén atraemos xente de fóra que quere vir vivir á Coruña e traballar aquí, e para a xente que é orixinaria de aquí ofrecemos a posibilidade de traballar en tecnoloxía de alcance internacional sen ter que saír fóra. ■

Apple comercializa unha correa para os seus reloxs para celebrar o Orgullo LGBTQ+

Apple deu a coñecer a súa nova colección Orgullo, de cara ao mes do Orgullo, unha proposta que inclúe unha correa Loop deportiva para Apple Watch, unha esfera específica e novos fondos de pantalla para iPhone e iPad. A iniciativa acompáñase do compromiso da empresa de Cupertino de continuar apoiando economicamente organizacións que traballan coas comunidades LGBTQ+ en todo o mundo, algo que parecían ter deixado de lado para evitar confrontamentos coa Administración Trump.

A nova correa Loop deportiva Edición Orgullo está elaborada a partir de once cores de fíos de nailon entrelazados, creando un patrón ondulado que

combina tons de maneira progresiva para achegar sensación de profundidade e movemento.

A correa está dispoñible a un prezo de 49 euros en tamaños de 40, 42 e 46 milímetros, compatibles con distintos modelos do reloxo.



DJI renova a súa popular cámara de peto

DJI presentou a nova Osmo Pocket 4, unha evolución da súa cámara compacta con estabilizador que aposta por melloras significativas en calidade de imaxe, seguimento de suxeitos e usabilidade. Incorpora un sensor CMOS de 1 polgada e reforza o seu enfoque cara aos creadores de contido que buscan portabilidade sen renunciar a prestacións avanzadas. Entre as novidades máis destacadas figura a capacidade de



gravación en 4K ata 240 fotogramas por segundo, así como un rango dinámico de 14 pasos e perfil de cor D-Log de 10 bits, orientado a ofrecer maior flexibilidade en posproducción. Estas características, xunto cunha apertura f/2.0, permiten mellorar o rendemento en condicións de pouca luz e capturar imaxes con maior nivel de detalle e cores máis realistas.

A DJI Osmo Pocket 4 está dispoñible a un prezo que parte dos 499 euros na versión estándar e o lote para creadores alcanza os 619 euros, con accesorios adicionais (como a luz de recheo e un micrófono sen fíos) orientados á produción de contido.

Novos auriculares pechados de Sennheiser

Sennheiser anunciou o lanzamento dos novos HD 480 PRO, uns auriculares profesionais de tipo pechado orientados a tarefas de gravación, monitorización e mestura tanto en estudio como en directo.

Os auriculares empregan un transdutor dinámico de 38 mm cunha resposta en frecuencia que abrangue de 3 a 28.700 Hz (a -10 dB), cun nivel de presión sonora máximo de 130 dB SPL e unha distorsión harmónica total inferior ao 0,5 % a 1 kHz e 100 dB SPL. A impedancia sitúase nos 130 ohms, un

valor que os orienta a equipos profesionais ou interfaces de audio capaces de fornecer unha amplificación adecuada.

Os HD 480 PRO chegan ao mercado cun prezo recomendado de 399 euros, mentres que a versión HD 480 PRO Plus, que substitúe a bolsa de transporte por un estoxo ríxido, ascende a 439 euros. Ambos modelos inclúen almofadas orientadas a gravación e un cable en espiral de tres metros, ademais de compatibilidade cun amplo catálogo de accesorios opcionais.





DJI lanza unha nova familia de drones para principiantes

DJI amplía o seu catálogo de drones de entrada coa nova serie Lito, formada polos modelos Lito X1 e Lito 1, drones con cámara orientados a usuarios que se inician na fotografía aérea (tirando proveito da flexibilidade regulatoria ao pesar menos de 250 gramos) e buscan unha proposta accesible sen renunciar a prestacións avanzadas. O modelo supe-

rior, o Lito X1, destaca por engadir un sensor LiDAR frontal que incrementa a precisión na percepción do espazo.

A capacidade fotográfica e de vídeo constitúe un dos eixos principais desta serie. Lito 1 incorpora un sensor CMOS de 1/2 polgada con 48 megapíxeles e apertura f/1.8, capaz de capturar imaxes de ata 8K e vídeo en 4K mantendo

o nivel de detalle mesmo en recortes ou ampliacións. Pola súa banda, Lito X1 eleva o nivel cun sensor CMOS de 1/1.3 polgadas e apertura f/1.7, que admite gravación HDR con ata 14 pasos de rango dinámico e perfil D-Log M de 10 bits.

O DJI Lito 1 parte dos 339 euros, mentres que o seu paquete Vuela Más ascende a 479 euros. No caso do DJI Lito X1, o prezo inicial sitúase en 419 euros e o paquete completo elévase ata os 579 euros.



As novas cámaras de Blackmagic Design facilitarán os directos inmersivos

Blackmagic Design deu a coñecer no marco da feira NAB 2026, celebrada en Las Vegas, a nova Blackmagic URSA Cine Immersive 100G, unha cámara pensada especificamente para producións inmersivas en directo. Trátase do primeiro modelo cinematográfico deste tipo que integra conectividade Ethernet 100G, dous sensores RGBW 8K x 8K e un rango dinámico de 16 pasos.

Blackmagic Design acompañou este lanzamento coa presentación do Blackmagic URSA Live Encoder, un módulo encargado de comprimir as imaxes en ProRes e transmitilas mediante sinais IP baseados no estándar SMPTE 2110-22. Este sistema permite combinar fluxos estereoscópicos de alta frecuencia nunha única conexión de alta capacidade.

A Blackmagic URSA Cine Immersive 100G estará dispoñible a partir do terceiro trimestre do ano cun prezo de 22.825 euros. Pola súa banda, o dispositivo URSA Live Encoder chegará ao mercado a finais de ano (a un prezo de 1.295 euros). integrados.

O lanzamento está previsto para outubro de 2026 a un prezo de 129,99 euros para cada modelo.

Spectrum e Commodore inspiran dúas novas consolas portátiles retro

HyperMegaTech e Retro Games Ltd presentaron dúas novas consolas portátiles inspiradas en dous dos ordenadores domésticos máis emblemáticos dos anos oitenta: o Commodore 64 e o ZX Spectrum. Os trebellos, bautizados como THEC64 Handheld e The Spectrum Handheld, adoptan un formato tipo cuncha, cun deseño que evoca tanto os ordenadores orixinais como a consolas portátiles (como a Nintendo DS).

O acabado reproduce as cores clásicas de cada sistema, cunha estética beixe no caso do modelo inspirado no Commodore 64 e negro no correspondente

ao ZX Spectrum. A pantalla é unha IPS de 4,3 polgadas con resolución de 800 x 480, pensada para ofrecer unha visualización nítida dos xogos clásicos.

Os dous sistemas incorporan 25 xogos preinstalados (ampliables mediante microSD) que representan distintas etapas e estilos das súas respectivas plataformas.

Contan con batería recargable de 2.000 mAh con autonomía aproximada superior ás tres horas e carga mediante USB-C. Inclúen saída de audio jack de 3,5 mm e altafalantes estéreo integrados.

O lanzamento está previsto para outubro de 2026 a un prezo de 129,99 euros para cada modelo.





PC, Nintendo Switch

SHADOWS OF THE AFTERLAND

O xogo galego chega a Switch

Dende o mes de febreiro podemos gozar en PC do xogo *Shadows of the Afterland* de Aruma Studios, pero esta creación coruñesa non quixo limitarse a unha única plataforma, e hoxe estrea versión para Nintendo Switch, consola que na súa disposición portátil semella moi acaída para unha aventura do xénero *point-and-click* con gráficos *pixel art*.

Podemos adquirir o xogo galego por 14,95 euros, un prezo bastante contido para un xogo de consola que achega bastantes horas de diversión aos amantes deste tipo de aventuras

clásicas que tanto éxito acadaron a primeiros dos anos 90.

A premisa do xogo xira arredor dunha alma que, tras un tránsito frustrado, chega ao máis alá cargando as lembranzas de Carolina, unha das primeiras policías da capital... que aínda non naceu. Esta fractura temporal e identitaria serve de motor narrativo para unha historia que mestura destino, coraxe e a procura de quen somos realmente. O xogador deberá alternar entre mundos, empregar maxia e posuír a persoaxes vivos para resolver quebracabezas integrados na trama.

Nintendo Switch 2

SPLATOON RAIDERS

Este verán teremos un novo xogo

Nintendo confirmou o lanzamento de *Splatoon Raiders* o vindeiro 23 de xullo, unha nova proposta dentro da popular franquía de acción con tinta que aposta principalmente pola experiencia individual, aínda que sen renunciar a opcións cooperativas. Trátase do primeiro título completamente novo da serie desde a publicación de *Splatoon 3* en 2022 e chegará en exclusiva a Nintendo Switch 2.

A proposta sitúa o xogador no papel dunha mecanista que colabora co Clan Surimi, un trío de músicos aventureiros, nunha expedición polas illas Espiralita. O obxectivo pasa por explorar estes territorios, enfrontarse a hordas de inimigos (principalmente salmónidos) e reunir recursos e tesouros que permitan mellorar o equipamento.

A pesar do seu enfoque individual, o xogo incorpora opcións cooperativas para ata catro participantes, tanto en liña como mediante conexión local, o que permite abordar as expedicións en equipo.





PC, Xbox Series X|S, PlayStation 5

STAR WARS: GALACTIC RACER

Xa podemos reservar o xogo de carreiras de que verá a luz no outono

Star Wars: Galactic Racer chegará ao mercado

o 6 de outubro para PC, PlayStation 5 e Xbox Series X|S, cunha proposta centrada nas carreiras ilegais ambientadas no universo de Star Wars. O xogo xa está dispoñible para reserva anticipada e presenta varias edicións dixitais e físicas con contidos adicionais.

A proposta sitúase na chamada Liga Galáctica, onde os xogadores competirán contra pilotos rivais nunha contorna de carreiras sen a presenza da Forza nin profecías, apostando unicamente pola habilidade de condución, a estratexia e

a supervivencia. O xogo permite pilotar distintos vehículos, incluíndo as clásicas vainas de carreiras, con escenarios inspirados en localizacións icónicas da saga.

Xunto ás edicións dixitais (que inclúen numeroso contido adicional para as compras anticipadas), tamén se comercializan edicións físicas. A edición para coleccionistas (só dispoñible nas versións para consolas) engade obxectos físicos como unha maqueta metálica dun dos speeders principais, insignias, parches dos pilotos e unha edición impresa do libro de arte, ademais dunha caixa de presentación especial.

PS5, Xbox Series X|S, PC

ASSASSIN'S CREED IV

O remake chegará en xullo

Assassin's Creed Black Flag Resynced xa ten data de lanzamento e sitúase como unha das revisións máis ambiciosas da saga nos últimos anos. O título estará dispoñible o vindeiro 9 de xullo, trece anos despois da estrea do orixinal, cunha actualización profunda apoiada na versión máis recente do motor Anvil e desenvolvida por Ubisoft Singapur, con participación de parte do equipo creativo inicial.

A proposta recupera a historia de Edward Kenway, corsario convertido en Assassin no Caribe do século XVIII, mantendo a base narrativa pero introducindo melloras visuais, técnicas e xogables. O regreso ao Jackdaw combina combates navais máis elaborados, duelos corpo a corpo revisados e unha ambientación tropical reforzada por novas tecnoloxías de iluminación e simulación.

O lanzamento estará acompañado de varias edicións. A estándar inclúe o xogo base, mentres que a Deluxe suma contidos dixitais adicionais para o personaxe e o barco. A Collector's Edition incorpora elementos físicos como unha figura de Edward Kenway de 31 centímetros, un caderno de bitácora recreado e outros obxectos de colección. Nintendo Switch 2.



Revolución gamer

Galicia segue a achegar novidades e grandes eventos arredor dos videoxogos e as realidades virtuais

Lérez Up regresa a Pontevedra cunha 5ª edición chea de novidades

Pontevedra acollerá unha nova edición da Lérez Up, o salón do videoxogo e da cultura *friki* da cidade, que terá lugar os días 12 e 13 de setembro de 2026 no Recinto Feiral. Organizado por Gaming Troop en colaboración co Concello de Pontevedra, o evento preséntase novamente como “un espazo de encontro para públicos de todas as idades, reunindo a familias, mocidade e persoas adultas interesadas nos videoxogos, o *Cosplay*, a cultura xaponesa e o lecer alternativo”, segundo informou a organización.

Engaden que “esta quinta edición chega con novas propostas e espazos renovados pensados para ampliar a experiencia do público”.

A imaxe do evento está representada nun cartel ilustrado pola artista galega Tomotoad, xa difundido nas redes sociais do evento, no que se inclúen diferentes elementos que avanza parte dos contidos desta edición.

Entre as primeiras actividades confirmadas destaca o torneo nacional de *Super Smash Bros Ultimate*, co prazo de inscrición xa aberto. As entidades organizadoras explican que esta competición “converteuse nun dos piares do evento, reunindo en anos anteriores participantes de distintos puntos de España e Portugal”, e de feito para esta

edición a previsión é manter ese nivel de participación e seguir consolidando o torneo como unha das citas máis destacadas para a comunidade competitiva.

Nos vindeiros meses tamén se abrirán as inscricións para o concurso de *K-pop* e o concurso de *Cosplay*. Este último contará cun xurado profesional, do que xa se coñecen os primeiros nomes: o cosplayer zamorano Manueki e a *cosplayer* checa Rea. Ambos serán os encargados de valorar as propostas presentadas, nunha actividade que cada ano reúne a centos de persoas no salón de actos.

Entre os espazos principais volverá estar a zona de stands, organizada en postos comerciais e de artistas. Dirixida a ilustradores, artesáns e creadores, esta área volve espertar un grande interese, como xa ocorreu en edicións anteriores, nas que o número de solicitudes, segundo explican dende Gamin Troop, “superou amplamente a capacidade da que se dispón”. As bases e o formulario de inscrición para solicitar unha mesa publicáranse en datas vindeiras.

A programación incluírá tamén a zona *indie*, dedicada a estudos e desenvolvedores de videoxogos independentes.

Para ir quantando motores, o 9 de maio organizarase unha xornada de portas abertas na



Casa da Luz, na que se poderá desfrutar dunha pequena previa do evento, baixo o nome *A beira da Lérez Up*. Esta proposta ofrecerá unha mostra en formato máis reducido e familiar

dalgunhas das actividades que estarán presentes na cita de setembro, amais de amosar as posibilidades do emprendemento e a *gamificación* a través do mundo dos videoxogos”. ■

En maio, Zona Indie Dev de Expotaku

A Zona Indie Dev de ExpOtake A Coruña celebrará os días 23 e 24 de maio a súa edición máis ambiciosa ata o momento, cunha proposta que supera os 50 videoxogos dispoñíbeis e que reforza o seu papel como punto de encontro do desenvolvemento independente en Galicia.

O espazo ocupará a totalidade dos 40 postos que se achegan, nos que se distribuirán 34 estudos independentes, catro centros de formación especializados e unha asociación do sector, ademais dun posto informativo da organización orientado á participación do público.

Durante o evento, o público poderá probar máis de medio

cento de xogos, tanto en desenvolvemento como xa publicados, e interactuar directamente cos seus creadores. A experiencia complétase cun sistema de votación aberto que permitirá escoller un dos premios principais, mentres que o segundo galardón será decidido polos propios estudos participantes. A participación nas votacións dará acceso tamén a un sorteo con recompensas asociadas.

A listaxe de participantes inclúe estudos como AIKODE, Axóuxere Games, Conxuro Studio, Deep Trap Studio, Dreamscape Games, Ecliptika Collective, Klayerama Studio, Monodo, Nine Bites, Quasar Factory ou Zeta Works, entre outros, xunto a centros de formación como



ORGULLO FRIKI

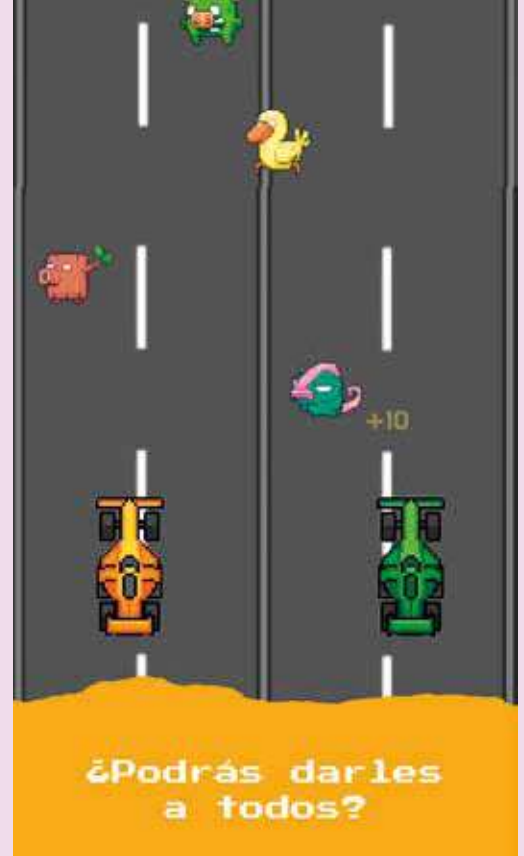
O MEGA celebrará o Orgullo Friki reivindicando videoxogos de culto

Este mes de maio o Museo de Estrella Galicia (MEGA) achegará aos seus clientes por segundo ano consecutivo unha cea maridaxe para “MEGA Frikis” inspirada no cinema, os videoxogos, a animación ou a literatura e que contará con música en directo da coñecida pianista e *streamer* española Elesky. A cita, onde non faltarán as cervexas e as receitas a cargo de Terra Food, será

o venres, 22 de maio, a partir das 21.00 horas, e as entradas están xa á venda na web oficial do museo.

Dende o MEGA explican que ademais de ofrecer “unha experiencia gastronómica e sensorial diferente”, enmarcada na conmemoración do Día Mundial do Orgullo Friki que se celebra cada 25 de maio, o MEGA propón unha celebración do Orgullo Friki acompañada de

música en directo. Así, a velada estará amenizada pola coñecida pianista e *streamer* Elesky, que conta con centos de miles de seguidores nas redes sociais. A asturiana visitará de novo a Sala de Degustacións do Museo de Estrella Galicia para interpretar algunhas das bandas sonoras máis coñecidas do mundo do cinema e dos videoxogos máis relevantes da denominada cultura alternativa. ■



Chega un novo dende o IES Muralla Romana de Lugo: TwinHit

Dende o IES Muralla Romana de Lugo chéganos esta primavera un novo videoxogo. Chámase *TwinHit* e trátase dun *arcade casual de pixel art* para Android publicado baixo o nome de Zaralla Studios.

O xogo xa está dispoñible en Google Play tras superar unha fase de probas pechadas con 12 testers e recibir a aprobación de produción da plataforma.

TwinHit é un arcade para Android no que o xogador manexa dous coches á vez co único obxectivo de arrasar con todo o que atopen ao seu paso, obrigando ao cerebro a traballar de forma dividida mentres a dificultade non para de medrar.

É, en esencia, un tributo aos xogos de habilidade pura onde cada partida busca superar o erro anterior.

Detrás do xogo está Adela, estudante do Ciclo de Especialización en Videoxogos no IES Muralla Romana de Lugo.

Malia levar poucos meses programando en Unity para Android, o seu proxecto xa pasou por probas pechadas con 12 testers e recibiu a aprobación de produción de Google Play. É o segundo videoxogo publicado nunha plataforma comercial por un estudante deste ciclo, desta vez no mercado móbil, despois de *GPU Inferno*, do que falamos en Código Cero.

O xogo non remata aquí: xa está prevista unha versión 1.1 con novos obstáculos —como manchas de aceite e bombas— que prometen engadir aínda máis caos e diversión á proposta.

TwinHit está dispoñible de forma gratuíta e sen anuncios en Google Play. ■

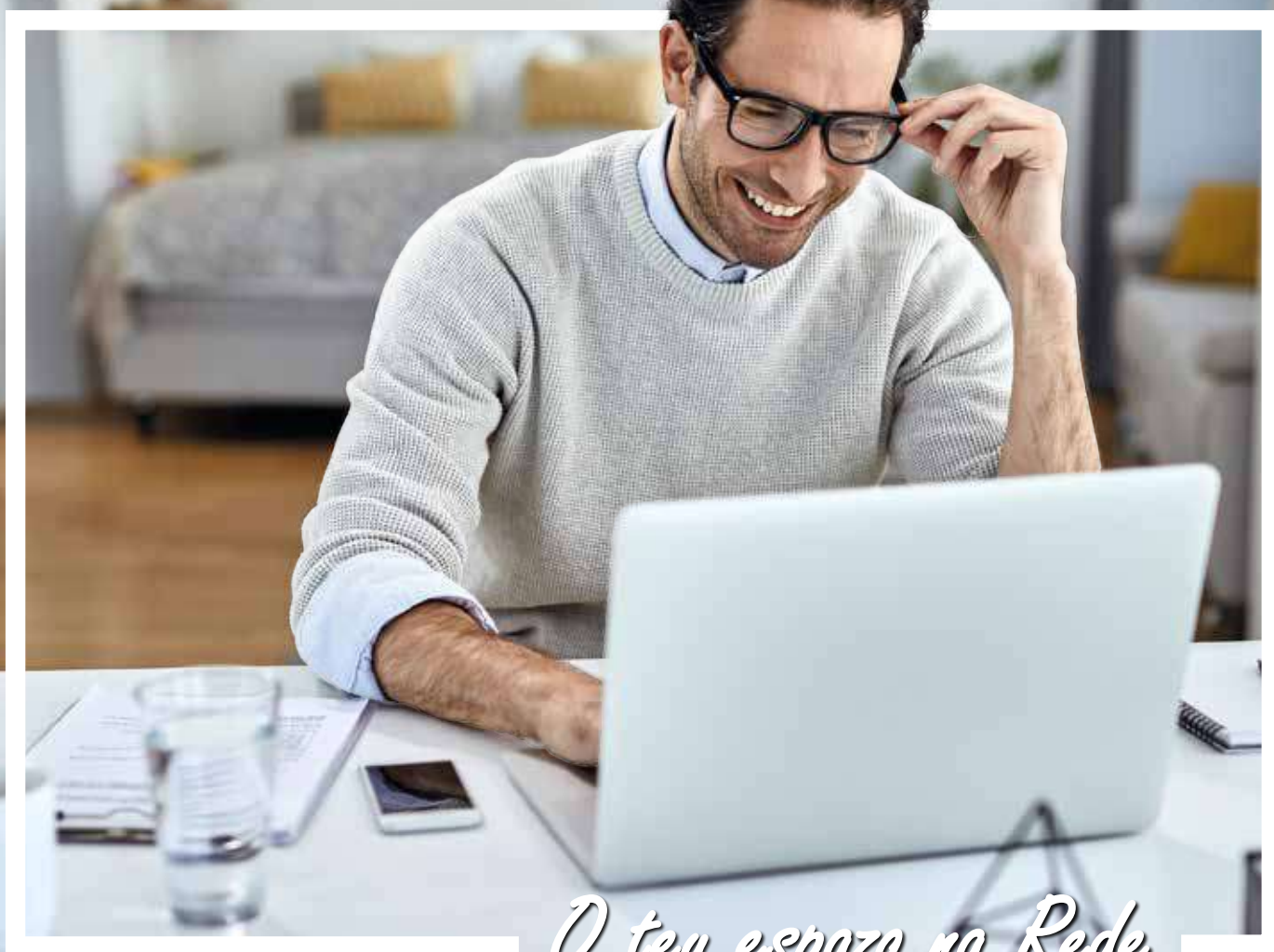


CESUGA, Algorithmics e Liceo La Paz, e a asociación ACADEVI. A presenza destes actores evidencia un equilibrio entre talento galego e propostas chegadas doutras partes do Estado.

O impulso desta iniciativa conta co apoio de diversas entidades do sector, entre elas Tesura Games, Jandusoft, Devilish Games, GameIT e Gamevitation, ademais da propia

organización de ExpOtaKu. Este respaldo contribúe a fortalecer a proposta e ampliar o seu alcance.

A organización xa traballa na seguinte edición, prevista para os días 21 e 22 de novembro de 2026, coa intención de seguir ampliando o impacto da Zona Indie Dev e consolidala como unha referencia estable dentro do panorama independente. ■



O teu espazo na Rede

codigocero.com

DIARIO DE NOVAS
TECNOLÓXICAS DE GALICIA

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

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

A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.



www.codigocero.com

Síguenos en:

