

Código

codigocero.com

Revista de ciencia e tecnoloxía de Galicia

Nº
273

24
ANOS
INFORMANDO

Díxitos en movemento

Novas (e innovadoras) entregas
galegas de contidos audiovisuais



Mozas en marcha

O CESGA, o CPEIG e
Igualdade celebran o
Día das Rapazas nas TIC



A Coruña capital IA

A AESIA presenta o seu
Laboratorio de Ideaso



Letras Galegas

A Rede estoupa de
actividade arredor do
17 de maio

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 273

(Abril - maio 2026)
Publicación periódica.

Depósito Legal: C-2301/01

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

Fotos páxinas: 2, 4, 11, 12, 13, 15 e

32 Freepick

Foto portada: Shutterstock

Membros



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

Sumario

nº 273

REPORTAXES

- 4** Galicia prohibirá difusión dos exames dos alumnos en redes sociais
- 5** O CITIC da Universidade da Coruña e o ITG crean a Cátedra Tecnoloxía Cuántica
- 6** O CESGA volve celebrar en abril o Día das Rapazas nas TIC
- 8** A Deputación da Coruña a representantes da ONU e a AESIA para avanzar na gobernanza da IA
- 9** Galicia impulsa a recollida separada de biorresiduos para avanzar en economía circular
- 10** Fernando Suárez Lémbranos a importancia de formar profesionais en tecnoloxías avanzadas
- 11** O CPEIG renova a súa aposta por humanizar a atención sanitaria
- 12** AMTEGA presenta a rede de laboratorios de referencia estatal en ciberseguridade
- 13** Máis de 1.100 centros educativos usan o software libre ofrecido pola Xunta
- 14** A confluencia entre audiovisual e tecnoloxías xerou esta tempada grandes novidades



20 A Rede ferve de actividades arredor da escritora homenaxeada este ano nas Letras Galegas

- 18** A AESIA presenta o seu Laboratorio de Ideas as
- 20** A Rede ferve de actividades arredor da escritora homenaxeada este ano nas Letras Galegas
- 22** A cultura galega dá mostras de vitalidade na Rede a través de novidades web e videoxogos
- 23** A Secretaría da Lingua apoia a promoción do galego nas entidades locais con 350.000 euros

NOVAS

24 Damos conta dalgunhas das principais novidades tecnolóxicas da tempada

TREBELLOS

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



XOGOS

- 28** Repasamos o máis salientábel dos días pasados en materia de xogos e consolas
- 30** Galicia segue a achegar novidades en materia de videoxogos e realidades virtuais



23

Lei de Educación Dixital

Galicia prohibirá gravar as clases sen autorización e a difusión dos exames dos alumnos en redes sociais

O presidente da Xunta, Alfonso Rueda, destacou o pasado 13 de abril que a futura Lei de Educación Dixital de Galicia prohibirá a gravación das clases sen autorización por parte das familias, dos alumnos ou de terceiras persoas alleas ao persoal docente. Así o recolle o anteproxecto, cuxa redacción vén de ser rematada, e que este 13 de abril analizou o Consello da Xunta para proceder á súa exposición pública nos vindeiros días. Este será un dos últimos pasos para a súa validación definitiva e remisión ao Parlamento para o seu debate e aprobación (antes de que remate o ano).

Rueda sinalou que “xa temos moito camiño andado” e que esta norma, pioneira a nivel estatal, recolle no seu articulado as condicións de gravación das sesións educativas e a docencia virtual, facendo fincapé no dereito do profesorado a exercer a súa actividade docente en condicións de respecto e seguridade nas contornas dixitais, do mesmo modo que acontece nas contornas físicas.

O titular do Executivo galego salientou que a lei establece que, “salvo autorización expresa”, queda prohibida 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 prohibición operará para alumnos, familias e terceiras persoas alleas ao persoal docente. Queda prohibida tamén a súa reprodución ou difusión mediante redes sociais, servizos de mensaxaría instantánea ou calquera outro medio dixital. Especificase, ademais, que tales condutas poderán ser obxecto de medidas correctoras ou sancións cando se considere que vulneran a privacidade, a imaxe ou outros dereitos de membros da comunidade escolar.

Porén, sinalase, “poderanse gravar clases e actividades con finalidade didáctica unicamente ou de seguimento académico, garantindo en todo caso o respecto aos dereitos fundamentais das persoas participantes”.

O presidente indicou que isto está pensado para casos “moi concretos” como, por exemplo, un alumno cego que non pode seguir a clase e pide gravala para despois seguila na casa, ou clases de instrumentos nos conservatorios.

A norma tamén reforzará a prohibición dos teléfonos móbiles nos centros educativos, unha medida pioneira no seu

momento. Segundo explicou o presidente, ata o de agora estaba prohibido o emprego dos dispositivos en todo o recinto escolar, pero permitíase o seu uso pedagóxico en todas as etapas educativas, cuestión que agora se acouta a partir de 3º de ESO.

Así mesmo, a lei blinda que a actividade educativa dos estudantes se desenvolva en modo privado, garantindo que o proceso se realice en condicións de dignidade, privacidade e respecto no ámbito dixital. Así, “o profesorado non poderá utilizar, a título individual, en redes sociais ou medios dixitais persoais, imaxes, voz nin outros datos persoais do alumno derivadas de actividades escolares, incluídos os exames, complementarias ou extraescolares, agás que exista autorización expresa”.

Polo tanto, “queda prohibida a difusión de contidos, tarefas, imaxes, voz ou calquera outro material que poida menoscar a dignidade, a intimidade ou os dereitos dos alumnos, máis cando se realice a través de redes sociais ou medios dixitais alleos ao ámbito institucional do centro educativo”.

Rueda destacou que se estende “á contorna dixital a condición de autoridade pública do profesorado” que xa opera na aula. A partir da entrada en vigor da nova Lei, esta condición recoñecida xa na Lei de Convivencia e Participación da Comunidade Educativa será igualmente aplicábel ás interaccións e actividades que o profesorado desenvolva a través de medios dixitais no exercicio das súas funcións docentes. Así, considerarase que o profesorado actúa no exercicio da súa autoridade pública en contornas dixitais cando a comunicación ou interacción en liña teña a súa orixe ou estea vinculada coas funcións educativas e orientadoras e que se realice a través de plataformas, ferramentas ou medios dixitais, habilitados, facilitados ou recoñecidos polo centro ou a Administración educativa, para fins docentes ou formativos. ■



Acordo histórico

A UDC e o ITG crean a Cátedra Tecnoloxía Cuántica

A Universidade da Coruña (UDC) e o Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG) deron un paso relevante no ámbito científico e tecnolóxico da nosa Comunidade coa sinatura dun convenio que dá orixe á Cátedra ITG-UDC en Tecnoloxía Cuántica.

A nova cátedra está adscrita ao Centro de Investigación en Tecnoloxías da Información e das Comunicacions (CITIC) da UDC, e será dirixida polo director do centro, Manuel F. González Penedo. A iniciativa nace co propósito de establecer "un marco estable de colaboración entre a universidade e o ITG", orientado á xeración de coñecemento especializado nun eido que está a redefinir as fronteiras do procesamento da información.

No acto de sinatura participaron, pola banda da UDC, o reitor Ricardo Cao Abad, o vicerreitor de Investigación e Transferencia Jerónimo Puertas Agudo, a secretaria xeral Marta García Pérez, o director do CITIC Manuel F. González Penedo, e o responsable de Transferencia e Innovación do centro TIC, Javier Garrido Barral. Polo ITG, estivo presente o seu director xeral, Carlos Calvo Orosa.

Manuel F. González Penedo subliñou o valor estratéxico da iniciativa: "A creación desta cátedra supón un paso estratéxico para consolidar un ecosistema de colaboración estable entre investigación e empresa nun ámbito tan innovador como a tecnoloxía cuántica. Desde o CITIC queremos situarnos na vangarda da xeración de coñecemento en computación cuántica, promovendo proxectos de alto impacto e formando profesionais preparados para os retos tecnolóxicos do futuro".

O reitor da UDC, Ricardo Cao Abad, salientou que a cátedra "exemplifica o compromiso da UDC coa investigación de excelencia e coa transferencia de coñecemento cara á sociedade e o tecido produtivo".

Pola súa banda, Carlos Calvo, sinalou que "a creación desta cátedra contribúe a achegar o ámbito investigador e o empresarial, acelerando a aplicación real da computación cuántica".

Tres eixes de actuación: formación, investigación e divulgación

O plan de actuación da cátedra artéllase en torno a tres liñas fundamentais. No plano formativo, promoveranse prácticas académicas, traballos fin de grao e de mestrado, e teses de doutoramento industriais, co fin de fomentar o talento especializado e facilitar a inserción laboral do alumnado no sector tecnolóxico.

No ámbito da investigación, impulsaranse proxectos conxuntos de alto impacto en I+D+i

entre persoal investigador da UDC, con especial protagonismo do CITIC, e o ITG, apostando tamén pola produción científica colaborativa conforme aos estándares internacionais de excelencia. A dotación anual da cátedra será xestionada pola Fundación CITIC, que participou activamente, a través da súa área de Transferencia, na posta en marcha deste acordo.

En terceiro lugar, a cátedra desenvolverá actividades de divulgación e difusión do coñecemento cuántico, creando espazos de encontro entre a comunidade científica, o tecido empresarial e a cidadanía en xeral. Esta dimensión outórgalle á iniciativa un carácter integrador, que vai máis aló do laboratorio da aula para conectar coa realidade social e produtiva do país.

A computación cuántica, na fronteira do coñecemento

A tecnoloxía cuántica constitúe hoxe un dos ámbitos máis disruptivos dentro das chamadas tecnoloxías *deep-tech*. A diferenza dos sistemas clásicos, a computación cuántica ofrece capacidades radicalmente novas para o procesamento da información e a resolución de problemas complexos, con aplicacións potenciais en sectores que van desde a farmacoloxía e a ciberseguridade ata a optimización lóxística ou a intelixencia artificial.

Neste contexto, a Cátedra ITG-UDC configúrase como un espazo privilexiado para explorar estas tecnoloxías emerxentes e conectar Galicia coas tendencias científicas máis avanzadas a nivel mundial. A colaboración entre o CITIC e o ITG ofrece garantías de que a iniciativa terá un impacto real tanto no eido académico como no empresarial.

Con esta nova cátedra, a UDC e o ITG non só reforzan a súa alianza estratéxica, senón que posicionan a Galicia como "un territorio activo na carreira global polo liderado en computación cuántica". ■





Contra os muros (tecnolóxicos) da desigualdade

O CESGA conmemora novamente o Día das Rapazas nas TIC, o 23 de abril

Un ano máis, o Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA) súmase á celebración do Día Internacional das Rapazas nas TIC (tamén coñecido a nivel mundial como International Girls in ICT Day), o vindeiro 23 de abril.

Xunto á Dirección Xeral de Igualdade e o Colexio Profesional de Enxeñaría Informática de Galicia (CPEIG) o centro compostelán organizará un faldoiro virtual aberto con catro mulleres galegas que traballan no mundo da tecnoloxía e a innovación avanzada desde distintos eidos, pensando

especificamente no alumnado dos últimos ciclos de primaria e secundaria de Galicia.

O alumnado participante poderá aprender das súas testemuñas, traxectorias, experiencias, dificultades e éxitos, ademais de achegar preguntas e dúbidas.

O Día das Rapazas nas TIC no CESGA é unha actividade destinada a motivar ás novas xeracións de mozas para que consideren o ámbito das TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación) para o seu desenvolvemento académico, investigador e profesional.

Para este 2026 o CESGA conta con catro investigadoras de

áreas diversas, cuxa experiencia e reflexións servirán para poñer voz e cara a unha realidade na que aínda queda moito por facer: a do acceso das mulleres á formación e aos traballos no eido das TIC.

Trátase de Marta Castiñeira Reis, investigadora do CESGA no ámbito da simulación computacional e a análise de datos (proxecto EDD-DATALife), é doutora en Química Teórica e Modelado Molecular pola Universidade de Vigo (2019); Patricia González Gómez, profesora e investigadora do Departamento de Enxeñaría Informática da Universidade da Coruña, centra boa parte do seu traballo na computación de altas prestacións, incluíndo o uso de supercomputadoras, computación na nube e análise de datos a gran escala; Hilda Romero Velo, investigadora do Centro de Investigación TIC (CITIC) da UDC e doutoranda en Informática na Universidade da Coruña (UDC); e Aránzazu Sucasas Hermida, investigadora de Telefónica e actualmente candidata a doutorado na Universidad de Vigo (UVigo), onde desenvolve investigación

centrada na segmentación de lesións mamarias mediante resonancia magnética para a detección precoz do cancro de mama.

Para rematar sinalar que detrás da organización deste Día das Rapazas TIC atópanse a Área de eLearning do Centro de Supercomputación de Galicia-CESGA (dependente de GAIN e CSIC), a Secretaría Xeral de Igualdade da Xunta de Galicia, o Colexio Profesional de Enxeñaría Informática (CPEIG) e coa colaboración do CITIUS (Centro Singular de Investigación en Tecnoloxías Intelixentes).

Engadir, a xeito de colaboradoras e colaboradores, á Xunta de Galicia: (Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e FP e a AMTEGA); á Asociación de Mulleres Investigadoras e Tecnólogas, sección Galicia (AMIT-Gal); á Asociación .GAL; á USC (Facultade de Ciencias da Educación, Woman Emprende e Oficina de Igualdade); á Facultade de Informática da UDC; á Escola de Enxeñaría de Telecomunicación da UVigo e aos Colectivos Hello Sisters! e GalsTech. ■

Avatar virtual con perspectiva feminista

A partir das valoracións e opinións de 17 expertos e expertas do Campus Crea e da Cátedra de Feminismos 4.0 Depo-UVigo, docentes das facultades de Comunicación e Deseño (Campus de Pontevedra) traballaron no desenvolvemento dun avatar virtual con perspectiva feminista, o que acabou dando lugar á creación de *Alicia* e á publicación de contidos protagonizados por esta figura nas redes sociais.

Trátase dun proxecto realizado polos investigadores Javier Abuín, Diana Ramahí e Patricia Dopico.

O seu obxectivo, explican, era “definir unha proposta visual e conceptual” que afastase a creación deste avatar con ferramentas de IA xerativa “dos canons hipersexualizados habituais na cultura dixital”, así como analizar tamén se os avatares virtuais están contribuíndo á consolidación de estereotipos de xénero.

A investigación centrouse en primeiro termo en “documentar os riscos que a hipersexualización e os nesgos de xénero dos avatares xerados con IA supoñen para a sociedade”, a través dunha revisión dos estudos científicos sobre avatares virtuais.

AMEI Tui impulsa un laboratorio educativo contra a discriminación

A Asociación Mulleres en Igualdade de Tui (AMEI Tui) pon en marcha o proxecto AMEI Lab STEM, unha iniciativa educativa innovadora dirixida á infancia que ten como obxectivo promover a igualdade de xénero e combater os estereotipos sexistas nas áreas STEM.

Este programa desenvólvese no marco das subvencións da Deputación de Pontevedra dirixidas a entidades de iniciativa social sen fins de lucro para o fomento da igualdade de oportunidades e a loita contra a violencia de xénero para o ano 2026.

AMEI Lab STEM terá carácter comarcal e desenvolverase en distintos concellos do Baixo Miño a través da realización de obradoiros didácticos en centros educativos, dirixidos a nenas e nenos de entre 3 e 12 anos. Cada sesión combinará contidos educativos, reflexión crítica e dinámicas participativas mediante metodoloxías

innovadoras baseadas na *gamificación* e no uso de ferramentas dixitais como tabletas, xogos interactivos e cuestionarios en liña.

Segundo explican as organizadoras, “o proxecto aposta por unha aprendizaxe activa e inclusiva, orientada á visibilización de referentes femininos no ámbito científico e tecnolóxico, á promoción de vocacións”

Ademais, incorpora a análise de fenómenos como o “Efecto Matilda”, contribuíndo a unha comprensión máis igualitaria da historia da ciencia. “Esta iniciativa”, engaden, “supón un paso adiante na traxectoria de AMEI Tui en materia de coeducación e igualdade, consolidando unha liña de intervención que evoluciona cara a propostas máis especializadas e adaptadas aos retos educativos actuais, co obxectivo de contribuír á construción dunha sociedade máis xusta, igualitaria e libre de violencia machista desde a nenez”. ■

A versión final de *Alicia* sintetiza as preferencias maioritarias do panel de persoas expertas e os obxectivos feministas do proxecto. Co obxectivo de que este avatar servise tamén para divulgar o traballo realizado, o proxecto

completouse coa publicación en redes sociais de contidos protagonizados por *Alicia*, ao que se sumou unha sesión divulgativa no Mestrado en Comunicación en Medios Sociais e Creación de Contidos Dixitais. ■



O Clúster TIC fomenta nos institutos vocacións TIC femininas



O Clúster TIC Galicia colabora novamente, este 2026, no programa *Que non te lién, ti elixes*, promovido pola Consellería de Educación para fomentar vocacións STEM entre o alumnado de 3º e 4º da ESO dos centros educativos galegos.

Esta iniciativa, centrada na orientación académica e profesional libre de estereotipos de xénero, conta así, un ano máis, coa implicación directa de dez mulleres profesionais do sector tecnolóxico que traballan en empresas socias do Clúster TIC Galicia: Olalla Rodríguez, da área de Desenvolvemento de Negocio de Sixtoma; Yudani Riobó, responsábel de Innovación en Quobis; Dulce Mª González, responsábel do equipo IoT de Cinfo; Tamara Cutrín, responsábel de Persoas e Cultura en Teimas; Lucía Martínez e Raquel Fuentes desenvolvedora e feña de proxectos en Cinfo; María Xosé Saborido, coordinadora do Departamento de Soporte Técnico de Dinahosting; Natalia García, especialista en prevendas e implementación en R; Fani García, *manager* en mercadotecnia en Codee; e Jessica Penela, desenvolvedora sénior de NET Core & React en Aldaba.

A través de charlas, encontros e actividades dinámicas, estas referentes achegarán a súa experiencia ao alumnado de 3º e 4º da ESO de once centros educativos galegos para desmontar prexuízos e fomentar o interese polas disciplinas STEM (Ciencia, Tecnoloxía, Enxeñaría e Matemáticas).

O programa pretende ofrecer ao estudiantado ferramentas para tomar decisións informadas sobre o seu futuro profesional, afastadas dos roles tradicionais de xénero.

Dende o Clúster TIC explican que “neste contexto, a participación de profesionais en activo resulta clave para visibilizar o talento feminino no ámbito tecnolóxico e inspirar ás novas xeracións”.

A colaboración con *Que non te lién, ti elixes* non é nova para o Clúster TIC Galicia, que leva seis convocatorias participando activamente na iniciativa. Para a entidade, este tipo de accións constitúen “unha excelente oportunidade para achegar de primeira man ao alumnado a realidade do sector tecnolóxico, os retos e oportunidades que presenta, así como para amosar a diversidade de perfís profesionais existentes neste ámbito”. ■

Encontros tecnolóxicos en Mariñán

A Deputación da Coruña a representantes da ONU e a AESIA avanza na gobernanza da IA

O Pazo de Mariñán (Bergondo) acolleu o pasado 25 de marzo unha reunión de traballo entre unha delegación da Oficina de Tecnoloxías Dixitais e Emerxentes das Nacións Unidas e a AESIA, nun encontro centrado en reforzar a cooperación internacional neste ámbito.

O presidente da Deputación da Coruña, Valentín González Formoso, recibiu ás delegacións nunha xornada na que tamén participou o director da AESIA, Alberto Gago; o xefe de gabinete da Oficina para as Tecnoloxías Dixitais de Nacións Unidas, Quintín Chou-Lambert; e a directora do Laboratorio de Gobernanza da IA para a Humanidade, Ana García Robles.

Durante o encontro, os equipos da AESIA e do IA For Humanity Lab das Nacións Unidas intercambiaron experiencias e liñas de traballo co obxectivo de avanzar cara a unha intelixencia artificial ética, segura e centrada nas persoas.

A AESIA presentou os seus proxectos en eidos como a alfabetización dixital, a monitoraxe de sistemas de IA e os entornos controlados de probas, así como o seu papel como primeira axencia pública europea dedicada á supervisión desta tecnoloxía.

Na súa intervención, Formoso deu a benvida aos asistentes e puxo o foco na relevancia do momento actual, subliñando que “por primeira vez, os 193

Estados membros das Nacións Unidas están a falar de como ordenar o desenvolvemento da intelixencia artificial a escala global”, o que supón “decidir que regras van guiar unha tecnoloxía que xa está presente na vida cotiá e foi definida como a electricidade do século XXI, pola súa capacidade de transformar todos os ámbitos da sociedade”.

O presidente provincial destacou tamén que “hai poucos temas que vaian afectar máis ao noso futuro que a implantación IA” e advertiu de que se trata dunha tecnoloxía que “está a cambiar moitas cousas á vez e ademais está a facelo moi rápido”.

Ademais, Formoso puxo en valor a aposta do Goberno de España pola Coruña como sede nacional da AESIA, unha decisión que cualificou de “estratéxica” e que permite situar a cidade e Galicia no mapa europeo da intelixencia artificial. Segundo explicou, “a AESIA converte a Coruña nun referente na supervisión e no desenvolvemento dunha intelixencia artificial responsábel”.

Esta é a primeira reunión de traballo do equipo do novo IA For Humanity Lab, recentemente creado polas Nacións Unidas e que terá a súa sede mundial en Valencia coa contribución de España, que achegou 3 millóns de euros para impulsar o proxecto.

Ese laboratorio vai participar en iniciativas globais para regular a IA, con iniciativas como o Panel Científico Independente, no que decenas destacados expertos a nivel mundial analizarán os riscos, oportunidades e impactos da IA, sempre cun enfoque humanista, buscando equilibrio entre a innovación tecnolóxica e a supervisión humana.

Segundo este fío, Formoso destacou que “Valencia e A Coruña están chamadas a ser dous polos complementarios: un espazo de reflexión e gobernanza global e outro de supervisión e aplicación práctica da intelixencia artificial”, o que permite “participar nas decisións que van marcar o futuro”.

Para rematar a súa intervención, o presidente fixo fincapé en que “o interese xeral debe estar por enriba dos intereses económicos no desenvolvemento da tecnoloxía”. Afirmou que, sen regulación, “unha corporación chinesa, Elon Musk, Donald Trump ou un oligarca como Mark Zuckerberg poden condicionar a nosa vida decidindo como xestionar a tecnoloxía”. Foi contundente aseverando que “a tecnoloxía debe avanzar, e iso está ben, pero o escravismo tecnolóxico pode cambiar este mundo. Se non prima o interese xeral, terán en fronte á sociedade”. ■





A conselleira Ángeles Vázquez visita Lalín, un dos concellos beneficiarios das axudas para mellorar a xestión do lixo orgánico

Xuntando forzas arredor da compostaxe (e do contedor marrón)

Galicia impulsa a recollida separada de biorresiduos para avanzar en economía circular e mellorar a reciclaxe

Anosa Comunidade Autónoma segue a dar pasos adiante en materia de recollida separada de biorresiduos, unha das pezas clave para mellorar as taxas de reciclaxe e cumprir os obxectivos europeos de economía circular.

Respecto da implicación e das vantaxes dunha correcta separación, cómpre lembrar que a materia orgánica representa preto do 40% do peso dos residuos domésticos, polo que a súa correcta separación resulta determinante para reducir o volume de residuos que acaban en entulleira e para obter compost de calidade que poida volver aos solos como fertilizante natural.

Neste marco, Galicia conta cun importante grao de implantación do sistema de recollida separada da fracción orgánica:

295 concellos dispoñen xa de sistemas específicos para a recollida de biorresiduos, ben sexa mediante o contedor marrón ou a través de sistemas porta a porta, así como os modelos de compostaxe doméstica e comunitaria.

Este avance responde á planificación recollida no Plan de Xestión de Residuos Municipais de Galicia, que establece como unha das súas prioridades mellorar a recollida separada de materia orgánica con vistas a incrementar as taxas de reciclaxe e reducir a eliminación en entulleira.

A recollida separada de biorresiduos permite que estes residuos poidan ser tratados mediante procesos de compostaxe ou valorización biolóxica, xerando compost que pode utilizarse máis tarde en agricultura ou xardinería.

A implantación destes sistemas require investimentos importantes por parte dos municipios, tanto en contedores e vehículos como en campañas de sensibilización ou infraestruturas de tratamento.

Para facilitar esta transición, a Xunta de Galicia vén desenvolvendo desde hai anos unha política sostida de apoio ás entidades locais en materia de xestión de residuos municipais.

Entre 2018 e 2025, a Administración autonómica destinou máis de 37,6 millóns de euros en axudas a municipios para mellorar a recollida separada de residuos, modernizar infraestruturas e avanzar cara a un modelo de economía circular.

Nestes investimentos a implantación da recollida separada de biorresiduos constitúe un dos eixos clave, con máis de 22 millóns de euros mobilizados para proxectos vinculados á recollida e tratamento da fracción orgánica.

As convocatorias de axudas permitiron financiar actuacións como a implantación do contedor marrón en novos concellos, a compra de vehículos específicos para a recollida da materia orgánica, a realización de programas de compostaxe doméstica e comunitaria ou melloras en puntos limpos e outras infraestruturas municipais.

A nova convocatoria de axudas para 2026 reforza esta liña de traballo con máis de 5,1 millóns de euros adicionais, concentrando unha parte importante dos recursos na recollida e tratamento de biorresiduos.

Compostaxe e participación cidadá

Xunto ao despregamento do contedor marrón, Galicia apostou tamén por modelos complementarios como a compostaxe doméstica e comunitaria, especialmente en municipios rurais ou con baixa densidade de poboación.

Na actualidade, 232 concellos galegos participan en programas de autocompostaxe impulsados pola sociedade ambiental autonómica SOGAMA, nos que tamén colaboran centros educativos e colectivos sociais. En total, distribuíronse máis de 23.000 composteiros de forma gratuíta para facilitar que a materia orgánica poida ser tratada directamente no lugar onde se xera.

Dende a Xunta salientan que “os resultados comezan a reflectirse nos datos de recollida”. De feito, indican que só no último ano, “a cantidade de materia orgánica depositada no contedor marrón creceu un 282%, alcanzando máis de 3.000 toneladas entregadas nas plantas de tratamento de biorresiduos”.

Este incremento, engade o Goberno galego, evidencia a crecente implicación da cidadanía e dos concellos na separación correcta de residuos, unha práctica que permite mellorar a reciclaxe, reducir custos de xestión e avanzar cara a un modelo máis respectuoso co medio natural.

Un pase clave para cumprir cos obxectivos europeos

A Unión Europea establece obxectivos cada vez máis esixentes en materia de reciclaxe e redución da vertedura. Para alcanzalos, é imprescindible mellorar a separación en orixe e aproveitar mellor os residuos orgánicos.

A recollida separada de biorresiduos é unha das ferramentas máis eficaces para logralo, xa que permite transformar un residuo nun recurso útil para a agricultura e a recuperación de chans.

Por iso, desde a Consellería de Medio Ambiente e Cambio Climático insístese na importancia da colaboración entre administracións, sector produtivo e cidadanía. ■

O CPEIG renova a súa aposta por humanizar a atención sanitaria



O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) prosegue este ano coa iniciativa *Robótica hospitalaria para humanizar a atención sanitaria*, posta en marcha en 2024, en colaboración da Consellería de Sanidade, para introducir a robótica social como ferramenta co fin de mellorar o benestar emocional dos pacientes e humanizar a contorna hospitalaria.

O presidente do CPEIG, Fernando Suárez, explica que os hospitais son espazos onde a tecnoloxía adoita estar vinculada a procedementos clínicos, maquinaria ou dispositivos médicos. Por iso, o Colexio propón utilizar robots como apoio emocional, lúdico e motivacional, co obxecto de completar o labor do persoal sanitario, sobre todo, nas áreas de pediatría, xeriatria e saúde mental leve. “Buscamos diminuír a ansiedade en pacientes pediátricos ante determinadas probas médicas, mellorar a motivación e interacción en persoas maiores e conseguir unha maior participación dos familiares”, sinala Suárez.

Neste ano, o CPEIG indica que se realizarán unha dúcia de accións en diferentes centros hospitalarios galegos, chegando a máis de 135 pacientes (nenos, adolescentes e persoas maiores con estadias medias e longas), coa participación de 40 profesionais sanitarios, unha trintena de familiares, e unha dúcia de profesionais tecnolóxicos voluntarios responsables de impartir os obradoiros.

Ademais, está prevista a publicación dun manual de boas prácticas en robótica hospitalaria e a creación dun pequeno repositorio audiovisual de libre difusión.

A ONG de cooperación ao desenvolvemento Enxeñaría Sen Fronteiras Galicia premia ao CPEIG por esta iniciativa cunha mención especial no *I Concurso de Iniciativas de tecnoloxía para o ben común aplicadas ao eido profesional*, certame enmarcado no proxecto ESFpro (*Tecnoloxía para o ben común e os dereitos humanos nos ámbitos profesionais tecnolóxicos de Galicia*), financiado con fondos de Cooperación Galega da Xunta de Galicia. ■



Recursos para garantir usos seguros das TIC na nenez

O delegado do Goberno en Galicia, Pedro Blanco, reuniuse en marzo co presidente do CPEIG e do Consejo de Colegios Profesionales de Ingeniería Informática (CCII), Fernando Suárez, para abordar as conclusións do informe *Infancia, adolescencia e benestar dixital*.

O delegado destacou o compromiso do Goberno coa protección dos menores no ámbito dixital, fronte ao acoso e en defensa da saúde mental da mocidade.

Suárez lembrou que esta investigación representa “o maior estudo realizado en España sobre o uso da tecnoloxía por parte de nenos, nenas e adolescentes e que está impulsado polo Ministerio para a Transformación Dixital e da Función Pública”.

Pedro Blanco felicitou a Fernando Suárez e a todo o Consello por ter levado a cabo este documento, que constrúe “un mundo dixital máis responsábel e seguro para a mocidade”. Subliñou a acción do Goberno para seguir estendendo a protección dos menores no eido tecnolóxico, “facendo fronte ao acoso en tódalas súas formas e protexendo a saúde mental dos rapaces e rapazas”.

O estudo *Infancia, adolescencia e benestar dixital. Unha aproximación desde a saúde, a convivencia e a responsabilidade social* foi elaborado por UNICEF España, Red.es, Universidade de Santiago de Compostela (USC) e o Consejo General de Colegios de Ingeniería Informática (CCII), no que participou o CPEIG como colexio profesional integrante.

Suárez sinala que se trata “dunha das análises máis amplas realizadas en España sobre a relación da infancia e a adolescencia coa contorna dixital, incorporando a voz de decenas de miles de menores”. Segundo indica, o informe confirma un uso intensivo e temperán da tecnoloxía, avances en sensibilización e redución dalgunhas condutas de risco, pero tamén a persistencia de desafíos relevantes en materia de benestar emocional, convivencia dixital e exposición a contidos nocivos, “o que reforza a necesidade de actuar desde a educación, a prevención e as políticas públicas baseadas en evidencia”.



Fernando Suárez (CPEIG), lémbraos neste artigo a importancia de formar profesionais en tecnoloxías avanzadas

Quen forma o talento... decide o futuro



Hai uns días, lendo un informe do Center for Security and Emerging Technology, quedei cun dato que impresiona cando se pon en contexto: China gradúa cada ano arredor de 3,5 millóns de titulados en STEM, India máis de 2,5 millóns e Estados Unidos uns 800.000. É dicir, o mapa global do talento tecnolóxico xa cambiou, aínda que moitas veces sigamos falando da intelixencia artificial como se fose só unha cuestión de ferramentas, de startups ou de quen lanza o seguinte produto, como se o importante fose a tecnoloxía en si e non as persoas que a fan posible.

Pouco despois estiven en Nova York. E, como lle pasa a case todo o mundo, acabei en Times Square, rodeado de pantallas, luces e esa sensación de que todo vai máis rápido do normal, case como se o mundo enteiro estivese concentrado nese punto. No medio de todo ese ruído, veu unha reflexión que non tiña moito que ver nin coa publicidade

nin coa tecnoloxía: que significa realmente o éxito profesional. Durante anos asumimos que está en lugares como Silicon Valley, en formar parte deses ecosistemas que marcan o ritmo do mundo, onde aparentemente todo acontece antes e mellor. E seguramente, en moitos casos, sexa así. Pero tamén me pregunté se non hai outra forma de entendela: poder desenvolver unha carreira ao mesmo nivel, coas mesmas oportunidades, pero na túa propia terra, sen ter que marchar para poder medrar.

E aí é onde todo encaixa.

Durante décadas falamos de “made in China” como sinónimo de fabricación masiva. Hoxe, en realidade, estamos vendo algo distinto: unha aposta sostida por formar talento técnico a unha escala que non ten precedentes, cunha visión a longo prazo moi clara, co obxectivo de pasar de fabricar o que outros deseñan a deseñar o que outros acabarán fabricando. Non é só unha cuestión económica, é unha cuestión

de capacidade, de autonomía e, en última instancia, de poder.

Porque ao final, o que marca a diferenza non é só canto talento produces, senón que fas con el e en que contexto o sitúas. Estados Unidos segue sendo extraordinariamente eficaz atraendo talento de todo o mundo e converténdoo en innovación real, en empresas que lideran sectores enteiros. China aposta por volume, planificación e unha integración moi estreita co seu modelo produtivo. E Europa, mentres tanto, queda nunha posición máis incómoda do que nos gusta admitir: mantén unha boa base formativa, pero ten dificultades para reter talento, para escalar proxectos e, sobre todo, para competir como un bloque nun contexto global onde outros xogadores avanza con máis velocidade e cunha visión máis unificada.

A nosa fragmentación segue sendo unha das nosas grandes debilidades. Mentres outros pensan en termos continentais,

nós seguimos funcionando como unha suma de pezas que non sempre encaixan, o que fai máis difícil xerar ecosistemas sólidos e competitivos a nivel global.

Falamos moito de soberanía dixital, pero no fondo todo se resume en algo bastante simple: capacidade de decidir. Decidir que tecnoloxía se desenvolve, como se utiliza e baixo que condicións. E iso depende, en última instancia, de ter talento e de saber aproveitalo dentro dun modelo que funcione.

Por iso esta reflexión tamén é nosa. Porque en España e en Galicia seguimos formando bos profesionais, xente preparada para competir en calquera parte do mundo. O problema é que moitas veces ese talento marcha ou non atopa aquí o espazo para desenvolverse plenamente, e iso, nun contexto como o actual, deixa de ser un fenómeno anecdótico para converterse nunha desvantaxe estrutural.

Hai excepcións que demostran que outro camiño é posible. Penso, por exemplo, en Bernardo Quintero, unha das persoas máis brillantes que coñezo, a quen admiro profundamente e coa que teño a fortuna de manter certa cercanía. O seu papel foi clave para que Google establecese en Málaga un centro de ciberseguridade que non só retén talento, senón que tamén o atrae, demostrando que, cando se crean as condicións axeitadas, é posible competir e construír proxectos de primeiro nivel sen ter que saír fóra.

Quizais por iso, despois de ler aquel informe e de pasear entre as pantallas de Times Square, quedei cunha idea bastante sinxela, pero que creo que resume todo o anterior.

O futuro non o van decidir os países que máis falan de intelixencia artificial.

Vano decidir os que mellor coinciden ás persoas capaces de construíla... e os que sexan capaces de ofrecerlles un lugar onde ese futuro tamén se poida vivir. ■



Protexendo tecnoloxías e usuarias/os

AMTEGA presenta ante as Comunidades e o INCIBE a rede de laboratorios de referencia estatal en ciberseguridade

O director da A Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA) presentou este 15 de abril, ante representantes do resto das Comunidades Autónomas e do Goberno, o obxectivo dos seis laboratorios e centros demostradores en ciberseguridade que se están a crear no marco do proxecto das Redes de Especialización Tecnolóxica (RETECH) no que Galicia participa xunto con Cataluña e a Comunidade Valenciana.

O director da AMTEGA, Damián Rey, participou nunha xornada desenvolvida na sede do Instituto Nacional de Ciberseguridade (INCIBE), en León, na que os diferentes nodos RETECH do Estado presentaron os

avances dos seus proxectos.

Galicia lidera os aspectos relacionados co transporte no proxecto de creación dun Centro de Innovación e Competencias en Ciencias da Saúde, Transporte Intelixente, Industria Conectada e Excelencia Operativa.

Neste marco, a Xunta está a crear unha infraestrutura transversal de coordinación, composta por un laboratorio e centro demostrador de ciberseguridade en produtos con elementos dixitais e un laboratorio e centro demostrador de ciberseguridade industrial, que actuarán para reforzar as capacidades de empresas, administracións públicas e cidadanía fronte ás novas ameazas dixitais. Está localizada na Cidade da Cultura en Santiago

de Compostela ata que os laboratorios poidan ser instalados definitivamente no Centro de Excelencia en Ciberseguridade de Galicia (CECIGA), que se está a construír en San Cibrán das Viñas – Ourense.

Ademais destes dous laboratorios, na rede están integrados outros catro centros, en colaboración co Instituto Tecnolóxico

de Galicia (ITG), a Universidade de Vigo, o Centro Tecnolóxico de Automoción de Galicia (CTAG) e o Centro Tecnolóxico de Telecomunicacións de Galicia (Gradient), co obxectivo común de fortalecer a investigación, a innovación e a transferencia de solucións en ciberseguridade ao tecido produtivo galego.

Damián Rey explicou tamén que este RETECH permitiu xa o lanzamento de 14 cursos de especialización en ciberseguridade en Formación Profesional e a posta en marcha dunha aula específica para formación en ciberseguridade, dentro dos programas superiores previstos. Falou tamén das campañas de sensibilización desenvolvidas pola Xunta sobre os riscos asociados ao uso das tecnoloxías, que chegaron xa a máis de 2 millóns de persoas. Por último, presentou ás iniciativas de apoio á adquisición de competencias en empresas, nas que se impartiron máis de 930 horas de formación coa participación de 350 persoas en 2025. Este ano están en fase de lanzamento oito novos cursos, con máis de 135 prazas. ■

AMTEGA cede preto de 130 equipos

O director da AMTEGA, Damián Rey, vén de facer entrega de 16 equipos informáticos, un encerado dixital e un proxector a catro entidades sen ánimo de lucro para facilitarlles a súa actividade. Este reparto enmárcase nun programa de cesión de equipamento tecnolóxico, que permitirá dotar de preto de 130 computadores, encerados e equipos periféricos a asociacións e entidades de toda Galicia.

En concreto, o mércores 1 de abril Rey entregou o equipamento á Asociación Cultural

Escola Musical da Baixa Limia, á Sociedade Recreativa Musical da Banda Popular de Lobos e ás asociacións veciñais de Eira e Fondevila. As entregas continuarán ao longo do ano en diferentes fases.



Máis de 1.100 centros educativos usan o software libre ofrecido pola Xunta

O proxecto Webs Dinámicas, desenvolvido con solucións de software libre pola Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (AMTEGA), cumpre esta primavera 20 anos ao servizo dos centros educativos públicos da Comunidade.

Na actualidade hai xa máis de 1.100 centros integrados na rede, que lles permite crear a súa propia páxina web, dispoñer dunha plataforma de aprendizaxe virtual e crear galerías de imaxes. Esta plataforma é usada diariamente por unha media de máis de 75.000 persoas autenticadas. Ademais, recibe un elevado número de visitas de persoas usuarias non autenticadas, o que incrementa de xeito significativo o seu alcance e visibilidade.

O proxecto é un exemplo de coordinación e innovación sostida grazas á implicación

do persoal asesor Abalar de zona da AMTEGA, que leva dúas décadas acompañando os centros e prestando apoio constante na súa evolución e adaptación.

As webs dinámicas para Educación sitúanse no marco das iniciativas da Xunta en software libre e susténtanse en tres aplicacións fundamentais: Drupal, para a creación e xestión de páxinas web; Moodle, como plataforma de aprendizaxe virtual; e Coppermine, destinada á publicación de galerías de imaxes. Na actualidade, o sistema está en proceso de actualización cara a unha nova versión de Drupal, que incorpora melloras significativas, como unha mellor visualización en dispositivos móbiles, unha interface máis moderna, e unha maior coherencia visual conforme á identidade corporativa dos centros educativos.

A cesión deste material, propiedade da Xunta, está enmarcado no convenio de colaboración para a xestión do plan de reforma e ampliación da Rede de Aulas CeMIT, subscrito pola dita axencia e a Federación Galega de Municipios e Provincias (FEGAMP).

O programa ten como fina-

lidade "promover o software libre e a soberanía dixital, potenciar o uso e consumo responsable dos equipos electrónicos e favorecer o alongamento da súa vida útil mediante a reutilización para diminuír os residuos electrónicos". AMTEGA fai saber que a cesión "tamén contribúe á redución da fenda dixital e á promoción dunha sociedade dixital máis igualitaria, así como á mellora do acceso a medios tecnolóxicos para o fomento do talento dixital".

Seguindo o dito fío, a axencia está a impulsar a reutilización de equipos informáticos e o alongamento da súa vida útil en todos os ámbitos a través do uso de software libre. ■



Contribuíndo á dixitalización do sector do mar



O director xeral de Pesca, Acuicultura e Innovación Tecnolóxica, Isaac Rosón, salientou "o impacto positivo" da dixitalización no desenvolvemento do sector pesqueiro en termos de eficiencia económica e de sostibilidade ambiental. Como exemplo, citou a Plataforma Tecnolóxica da Pesca (PTP), un proxecto estratéxico que se configura como "núcleo dos sistemas de información do sector en Galicia e que foi desenvolvido conxuntamente pola Consellería do Mar e a AMTEGA".

Este sistema ten como principal obxectivo facilitar ferramentas de xestión e recollida de información, mellorando a rastrexabilidade dos produtos pesqueiros e garantindo o cumprimento das esixencias normativas. Este ecosistema dixital, a través da aplicación Trazamar, pon a disposición do sector produtivo e comercializador información clave, estatísticas e servizos que contribúen a unha xestión máis eficiente e sustentábel dos recursos mariños.

Empregada por confrarías, lonxas, centros de primeira venda, asociacións sectoriais e persoal da Administración,

Trazamar conta con máis de 8.000 usuarios rexistrados e máis de 46.000 accesos. Só no que vai do 2026, xa foi utilizada por preto de 1.000 perfís distintos. Permite a xestión integral da documentación vinculada á actividade pesqueira e acuícola, incluíndo documentos de transporte, rexistro, orixe ou rastrexabilidade, garantindo o control e seguimento dos produtos desde a súa captura ata a comercialización.

A dixitalización tamén chega ao ámbito móbil coa aplicación Movtic, que permite aos profesionais do sector xestionar documentos telemáticos directamente desde os seus dispositivos.

Na comercialización, o programa Primare Lonxas está a impulsar unha transformación integral das rulas galegas mediante solucións na nube que modernizan os procesos de poxa, xestión e emisión de notas de venda.

Asemade, Rosón valorou que "os sistemas Siscom melloraron a eficiencia na comercialización ao tempo que incrementaron a calidade da información e facilitase a rastrexabilidade dos produtos, abrindo novas canles de comunicación entre compradores e provedores". ■

Galicia fábrica de contidos

A confluencia entre audiovisual e tecnoloxías xerou esta tempada grandes novidades

Comeza a conta atrás para o inicio do Carballo Interplay

O festival de contidos dixitais Carballo Interplay (carballointerplay.com) desenvolverá do 16 ao 19 de abril no Mercado de Carballo a súa 13ª edición cun programa de 32 actividades arredor da creación dixital contemporánea, das series en pequeno formato, a cultura de Internet e a reflexión sobre os novos modos de comunicar na rede. Así se deu a coñecer o martes 7 de abril na presentación da nova edición do certame celebrada no Museo de Bergantiños, na que participou o director da Axencia Galega das Industrias Culturais (AGADIC), Jacobo Sutil, xunto ao vicepresidente da Deputación da Coruña (e concelleiro de Promoción Económica e Turismo de Carballo), Xosé Regueira, as co-directoras do festival, Sonia Méndez e Andrea Villa, e o alcalde de Carballo, Daniel Pérez López.

Segundo se fixo saber, o certame reforza especialmente este ano a presenza do galego como lingua de creación, conversa e pensamento no ecosistema dixital, cunha programación específica arredor dos contidos no noso idioma nas redes sociais, accións formativas para a mocidade, premios dirixidos a recoñecer

o talento que crea na nosa lingua e novas oportunidades para a produción de proxectos audiovisuais nados no ámbito dixital. Ao tempo, volverá combinar entretemento, análise, industria e comunidade nunha proposta ampla e transversal que confirma a singularidade do encontro.

A programación do CIP porá o foco (novamente) no impulso do galego. Así, o xoves 16 de abril celebrarase unha xornada arredor da lingua nas redes, na que participarán máis de 350 alumnas e alumnos de centros de ensino secundario.

Ese día desenvolveranse a conversa *Sobrevivir en galego nas redes sociais*, con Prado Rúa e Konachadas, e o obradoiro *Radicalmente online – Activismo en redes sociais*, impartido por Marina G. Canedo. A proposta complétase coa presentación do número cinco da revista *Clara Corbelhe*, arredor do artigo *Scroll, lingua, nación: a galegitude política nas redes na era TikTok*, coa participación de Malva F. R. e Élia Lago.

Tamén volverán ocupar un lugar destacado os certames de creación dixital en galego. O Premio á Produción de Contido Dixital en Galego concederá 3.000 euros para o desenvolvemento do proxecto gañador, mentres que os galardóns á



Mellor Canle e á Mellor Creadora ou Creador recoñecerán con 600 euros cada categoría. Estes dous galardóns acadaron este ano unha participación de 35 proxectos, a cifra máis alta ata o momento, o que confirma o dinamismo e o crecemento deste ámbito creativo.

O Carballo Interplay estrutúrase en oito bloques e 32 actividades, nunha combinación de sección oficial, estreas, espectáculos e podcast en directo, contidos de creación galega, obradoiros, faladoiros profesionais, paneis e música ao vivo. A súa Sección Oficial volverá ser un dos grandes piares do festival con 19

series, 17 delas procedentes de 10 países, co que se consolida a proxección exterior do certame e o seu papel como escaparate de novas narrativas no audiovisual dixital. A programación incluírá a preestrea en Galicia de *Millennial Mal*, da galega Lorena Iglesias; a presentación de *Epidemia Invisible*, de Román Varela, gañadora do Premio á Produción de Contido Dixital en Galego na pasada edición; e a proxección infantil da serie galega de animación PIPO.

O festival reunirá tamén directos, podcast e propostas creadas especificamente para esta edición, como *Rajando con...*

AGAPI e a Deputación da Coruña vanse aos colexios

AGAPI (Asociación Galega de Produtoras Independentes) arranca un ano máis a actividade formativa por centros de ensino da provincia da Coruña. Farao traballando desta volta co alumnado de 6º de primaria a través das xornadas educativas *Detrás da pantalla. Como se fai o que vemos?* que contan co apoio da Deputación da Coruña.

Segundo informou AGAPI, o obxectivo é achegar de primeira man as experiencias e coñecemento dos profesionais do sector audiovisual galego aos diferentes centros de educación

infantil e primaria (CEIP) da provincia co fin de potenciar o papel da produción independente en galego en contacto directo coa mocidade.

Esta primeira edición percorrerá seis centros escolares, arrancando o mércores 8 de abril no CEIP Felipe de Castro (Noia) con Iria Iglesias da nosa produtora Aqueladas, asociada de AGAPI.

O venres 10 Alba Prol, de Meteórica Cinema visitará o CEIP A Maía (Ames) e Simone Saibene de Noveolas Producións o CEIP Plurilingüe Mestre Rodríguez Xixirei (Sabugueiro). A actividade continuará o venres



Bimboficadas, Pop y Muerte, Sexo en Nueva York Podcast, I'll see you in my dreams. Twin Peaks e Plot Twins. Duplicadas por guión, achegando por primeira vez a Galicia algunhas das voces máis destacadas do panorama dixital estatal. A actividade prevista inclúe Zona PRO, os paneis sobre IA, divulgación de novos formatos, e o concerto de Pantis.

O Carballo Interplay está organizado polo Concello de Carballo e Turismo de Carballo, con produción e dirección de Cómica, e conta co apoio da Xunta de Galicia, a través de AGADIC, e da Deputación da Coruña. ■



Os XXIV Mestre Mateo acadaron récord de audiencia

Os XXIV Premios Mestre Mateo consolidaron o seu posicionamento como o gran evento anual do audiovisual galego, cunha edición marcada polo éxito de audiencia, o impacto mediático e a elevada participación profesional e cidadá, segundo

informou a Academia Galega do Audiovisual, organizadora do certame.

A gala, emitida en directo pola Televisión de Galicia o pasado sábado 21 de marzo, reuniu unha audiencia acumulada de 187.000 espectadores, cunha media de 47.000 e un 8,4 % de cota de pantalla.

Na franxa horaria das 00.15 ás 01.00 horas, os premios situáronse como líderes de audiencia en Galicia entre todas as cadeas, acadando picos de ata 61.000 espectadores e un máximo do 14,1 % de share. Estes datos convierten a edición de 2026 na mellor en cota de pantalla desde o ano 2022.

Ademais, os Premios Mestre Mateo foron o segundo programa máis visto do día na TVG, só por detrás do *Telexornal* do mediodía, superando en máis de dous puntos a media diaria da canle e en nove décimas a media mensual.

A retransmisión da alfombra vermella congregou tamén un destacado interese, con máis de 20.000 espectadores, reforzando o atractivo do evento máis alá da propia gala.

No ámbito dixital, a conversa arredor dos premios acadou cifras récord, con máis de 3 millóns de visualizacións en redes sociais, confirmando o

crecente seguimento do evento entre novos públicos.

Amais, o impacto económico directo xerado polos Premios Mestre Mateo estímase en máis de 600.000 euros, tendo en conta contratacións, desprazamentos, aloxamentos e consumo asociados ao evento, "o que evidencia a súa capacidade como motor económico e dinamizador do territorio", informou a academia, engadindo que no ámbito mediático, a repercusión foi igualmente destacada, cun total de 82 xornalistas acreditados cubrindo o evento, o que xerou unha audiencia potencial de preto de 100 millóns de usuarios/as, cun valor publicitario superior aos 2,2 millóns de euros.

A nivel organizativo, máis de 300 profesionais traballaron directamente na posta en marcha dos premios, que contaron cunha asistencia total de 1.200 persoas entre convidados e público, 900 na gala e 300 no espazo habilitado no Auditorio.

A gala dos XXIV Premios Mestre Mateo contou co apoio de AGADIC - Xunta de Galicia, a Vicepresidencia da Deputación de Lugo, a Concellería de Cultura de Lugo e a CSAG - Corporación de Servizos Audiovisuais de Galicia. ■

24 de abril na cidade da Coruña, onde o produtor asociado Andrés Sanjurjo, de Acariño Films, traballará co alumnado co CEIP Plurilingüe José Cornide de Saavedra. No mesmo día, en Santiago de Compostela, o CEIP

Lamas de Abade recibirá a Gael Herrera de Tamboura Films. As xornadas *Detrás da pantalla. Como se vai o que vemos?* finalizarán o martes 28 no CEIP de Arteixo coa asociada Laura Pazienza da produtora H501. ■





Palmarés do certame de vídeos Enreguéifate 2026 (novena edición)

A iniciativa Enreguéifate volveu confirmar a súa boa acollida na nova edición do seu certame de regueifas en vídeo, que pechou a convocatoria cun total de 84 audiovisuais inscritos entre as dúas categorías do concurso, escolar e xeral. Segundo explicaron os concellos organizadores, a diversidade das propostas recibidas “puxo de manifesto a capacidade dos xéneros de improvisación oral en galego para adaptarse, medrar e conectar coas novas xeracións”.

Como en edicións anteriores, o certame —impulsado polos servizos de Normalización Lingüística dos concellos de Santiago de Compostela, Ames, Arzúa, Carballo, Pontevedra e Teo— outorgou oito premios en cada categoría, recoñecendo a regueifa máis brava, máis aguda, máis diversa, máis reivindicativa, mellor cantada, mellor falada, máis inclusiva e máis entroideira.

O xurado estivo composto por Manolo Maseda, mestre, músico e regueifeiro; Séchu Sende, mestre, escritor e regueifeiro; Laura Gil, técnica do Servizo de Normalización Lingüística do Concello de Arzúa e Conchi Cochón, técnica do Servizo de Normalización Lingüística do Concello de Pontevedra.

Os galardóns entregáronse o xoves 16 de abril nunha gala no Teatro Principal de Pontevedra.

Os vídeos premiados poden verse na web do certame ou na canle de Youtube.

Categoría xeral

- Regueifa máis brava: Regueifeiras do CIOV - *Saúde e lingua!*, de Vigo.
- Regueifa máis aguda: *Arrieiro e Chaminho* - Reguei-FIT-eiros, de Cambre e Malpica.
- Regueifa máis diversa: R5 Aeroññas Regueifeiras - *Viaxes improvisadas*, da Escola da Regueifa de Carballo.
- Regueifa máis reivindicativa: Reporteiros regueifeiros - *Regueifa informativa*, de Pontevedra.

- Regueifa mellor cantada: Coros Virxe da Renda e Casa Rosada - *A vida con humor*, de Poio.
- Regueifa mellor falada: Familia V.A. - *Flores e cores*, de Santiago de Compostela.
- Regueifa máis inclusiva: Teiseiros regueifeiros - *O home contra a máquina*, do Centro de Inclusión Fundación de Santa Cruz en Vigo.
- Regueifa máis entroideira: Regueifeixs do Entroido - *Regueifa do Entroido*, de Santiago de Compostela.

Categoría escolar

- Regueifa máis brava: Os ferveillasverzas - *A mocidade andana verzas*, do CEIP Plurilingüe Nétoma-Razo de Carballo.
- Regueifa máis aguda: Astrovacas - *Misión Onomástica*, do IES Arcebispo Xelmírez II de Santiago de Compostela.
- Regueifa máis diversa: Lopeiros - *Regueifa universal*, do CEIP Plurilingüe Lope de Vega de Vigo.
- Regueifa máis reivindicativa: Pois Disque Cantamos - *A regueifa é mundial*, do IES de Melide.
- Regueifa mellor cantada: Regueifando en Dodro - *Antes ou agora?*, do CPI Plurilingüe Eusebio Lorenzo Baleirón de Dodro.
- Regueifa mellor falada: Regueifeiras da Chá - *Churras, churras, churras!*, do IES Basanta Silva de Vilalba.
- Regueifa máis inclusiva: As e os regueifeiros do Quiroga, 4º C - *Un día con nós*, do CEIP Plurilingüe Cardeal Quiroga Palacios de Santiago de Compostela.
- Regueifa máis entroideira: Faísca Bergantiñá - *Duelo de Entroido: Valenza vs. Rececinde*, do CPI Alcalde Xosé Pichel de Coristanco. ■

Impulso a un hub audiovisual na sede de Fribesa

O Concello de Vigo e o Consorcio da Zona Franca apostan pola recuperación do antigo edificio de Fribesa para construír o hub audiovisual proxectado pola segunda das entidades que xa solicitou formalmente por escrito á Autoridade Portuaria de Vigo a adquisición do edificio de Frigoríficos do Berbés. O obxectivo é “recuperar patrimonio industrial, contribuír á posta en valor da fachada marítima e poñer en funcionamento un centro de produción para o sector audiovisual”.

O alcalde Abel Caballero afirmou ante o antigo edificio de Fribesa que Vigo ten que ter “por forza” un gran centro audiovi-

sual e que “este é o momento” para avanzar na transformación da contorna portuaria, como xa ocorreu coa parcela onde se construíu o Auditorio Mar de Vigo. “Unha vez máis Zona Franca acode a apoiar á cidade”, recalcou o alcalde e presidente do Consorcio ao asegurar que a oferta ao Porto “é moi boa”.

O alcalde iniciou en que o edificio de Beiramar 73, que se atopa agora mesmo en ruínas, “é o lugar adecuado” para acoller ao sector audiovisual e recuperar a rexeneración da fronte litoral no momento en que o PXOM reordena os espazos da cidade. Caballero apelou á necesidade de ser “ambiciosos” na transformación de Beiramar e dotarlle

En maio chega ao CEI a mellor cultura dixital contemporánea

A Deputación da Coruña impulsa esta tempada un proxecto innovador asentado nas novas linguaxes e formatos: o proxecto (IN)VISUAL, que levará a mellor cultura dixital contemporánea ao CEI, cunha innovadora serie de concertos audiovisuais inmersivos. Máis polo miúdo, estamos ante un novo ciclo de música audiovisual impulsado pola institución provincial que terá lugar en Coruña Estudio Inmersivo (CEI), o maior escenario de produción virtual de España, situado na Cidade das TIC (antiga Fábrica de Armas).

As experiencias levaranse a cabo os sábados 2, 9, 16 e 23 de maio, cun total de catro concertos Live AV e un cartel

que contará coa presenza de Maotik, Marta Verde & José Venditti, Estela Oliva & Ana Quiroga e MIL111. As entradas para esta primeira edición de (IN)VISUAL están xa dispoñíbeis a través da plataforma Ataquilla.com.

O proxecto está impulsado pola Deputación coa curadoría de HITO: cultura e tecnoloxía, no marco do CEI Lab, unha iniciativa promovida polo Departamento de Desenvolvemento e Transición Ecolóxica da institución provincial, orientada ao impulso de proxectos emprendedores de base dixital e tecnolóxica. O seu obxectivo é contribuír á vertebración territorial da provincia mediante a innovación e o desenvolvemento sostíbel.

A entidade provincial sinala que (IN)VISUAL é concibida como “unha experiencia cultural



singular, unha cita contemporánea que funciona como relato da cidade do futuro”.

A proposta sitúase nun punto de tensión estética entre dous mundos: o dunha infraestrutura industrial ligada ao pasado produtivo –a antiga Fábrica de Armas da Coruña, onde hoxe sitúase o CEI– e o das prácticas dixitais que están a redefinir o presente e o futuro da cultura.

A Deputación engade que o ciclo acontece “nun espazo industrial que conserva a memoria material da Coruña como cidade de traballo e transformación”. Sobre ese escenario emerxen linguaxes artísticas profundamente contemporáneas como o Live AV, prácticas audiovisuais que combinan son, imaxe e tecnoloxía en tempo real. “Esta superposición constrúe unha narrativa baseada na oposición e na continuidade entre industrial e dixital, pasado e futuro, tradición e innovación”, sinala a Deputación, apuntando que “(IN)VISUAL busca converter o CEI nun espazo cultural de vangarda, atento ás novas prácticas artísticas xurdidas das dixitalidades contemporáneas e como panca de progreso, tamén no terreo do simbólico”.

Para quen non o saiba, Coruña Estudio Inmersivo, o CEI, é o maior estudio de produción virtual de España, chamado a liderar a nova xeración de producións audiovisuais en Europa. Está situado na Cidade das TIC da Coruña e ocupa unha nave de 2.000 metros cadrados, que alberga un escenario inmersivo de 800 metros cadrados, equipado coa tecnoloxía máis vangardista en realidade virtual, aumentada e estendida. O proxecto, co-financiado pola Administración provincial polo Goberno de España a través de fondos europeos Next Generation, supuxo un investimento de 9 millóns. ■

cun espazo referente en audiovisual e en actividade cultural.

Para o delegado do Estado da Zona Franca, David Regades, “é unha oportunidade excelente para todos; non só para as administracións e o sector audiovisual, que sería o destinatario do proxecto, senón para

toda a cidadanía e a contorna de Beiramar”. Regades citou varios exemplos de recuperación do patrimonio industrial e posto ao servizo da cidadanía como Matadero Madrid, Tate Modern ou o High Line.

No ano 2024, a través dunha consultoría especializada para

analizar as necesidades e requirimentos do sector audiovisual, concluíuse nun informe que o espazo escollido debía contar con accesos estratéxicos e amplas áreas de carga e descarga, escenarios de entre 300 e 1.500 metros cadrados e infraestruturas que dean cabida á transformación tecnolóxica do sector e ao desenvolvemento, non só de produtos de ficción, senón á ampla variedade de formatos audiovisuais, con especial atención tamén ás necesidades específicas de promoción do sector industrial e empresarial da área de Vigo.

O informe identificaba os principais subsectores en Galicia (cinema, TV, videoxogos, animación, RA, son), salientando a especialización de Vigo en producións marítimas, contido educativo, eventos, turismo e servizos técnicos. ■





A AESIA crea o seu Laboratorio de Ideas

A axencia con sede na Coruña porá España na vangarda do regulamento da IA

O ministro para a Transformación Dixital e da Función Pública, Óscar López, interveu o pasado 9 de abril na Coruña na presentación do Laboratorio de Ideas da Axencia Española de Supervisión de Intelixencia Artificial (AESIA), un órgano que permitirá a España avanzar na carreira “por ser vangarda na regulación da IA e en non permitir que xere un retroceso civilizatorio”. Así o expresou o ministro, que agradeceu o seu labor aos membros da dirección do Laboratorio e do Comité Asesor que o co-liderará e que estará composto por unha trintena de persoas referentes no sector académico, público, empresarial e sindical.

“Agradézo vos moito que dedique des o voso tempo para

axudarnos, a darnos ideas e a acertar. Catro ollos ven máis que dous e cando son ollos de expertos, ven moito máis”, dixo ante os seus integrantes, que proceden de universidades da Coruña, Santiago, Granada, Valencia, Cataluña ou Madrid, de entidades como a CEOE, Dixitais ou Adigital, e de organizacións como UXT ou CCOO.

Na súa alocución, o ministro asegurou que España é o primeiro país da Unión Europea en regulación de IA e que o Goberno e o seu Ministerio están “situándose na vangarda”. E engadiu: “Somos realistas. Igual que vemos os riscos para a democracia ou para as mulleres, vemos os avances espectaculares da IA”, expresou, lembrando as súas revolucionarias aplicacións en eidos como a sanidade ou a administración pública, que

“está a piques de sufrir unha transformación histórica”.

O Laboratorio de Ideas de AESIA seleccionou catro temas de discusión para reflexionar durante o seu primeiro ano en función do seu impacto social. O primeiro deses asuntos é o impacto na imaxe e a dignidade das mulleres. En colaboración co Instituto das Mulleres, que

participa como observador permanente, buscaranse iniciativas para evitar que a IA amplifique os rumbos de xénero, así como protexer a dignidade das mulleres ante a manipulación de imaxes e a violencia dixital.

Neste sentido, tamén se abordará a desinformación vinculada á IA, protexendo o espazo informativo fronte a deepfakes e a

Galicia mostra a Óscar López as capacidades do CESGA

O conselleiro de Educación, Ciencia, Universidades e FP, Román Rodríguez, recibiu na mañá do xoves 9 de abril ao ministro para a Transformación Dixital e a Función Pública, Óscar López, no Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), na súa sede do Campus Sur de Santiago.

O percorrido, no que tamén participaron a directora da Axencia Galega de Innovación, Carmen Cotelo, e o vicepresidente de Investigación Científica e Técnica do CSIC, José María Martell, serviu para amosar as capacidades da Comunidade galega no

eido da I+G+i, a ciencia e a innovación feitas en Galicia, neste caso en eidos como a computación de altas prestacións, a intelixencia artificial e as tecnoloxías cuánticas, nos que aspira a converterse nun centro de referencia a nivel internacional.

Entre os proxectos que lle presentaron, cuxa explicación correu a cargo do director científico do CESGA, Lois Orosa, destaca a contribución do centro á predición meteorolóxica galega, á previsión oceánica europea ou á realización de análises xenómicas para o Servizo Galego de Saúde (SERGAS).

No eido das tecnoloxías cuánticas, puxéronse en valor

automatización da propaganda, co obxectivo de evitar a erosión da confianza pública. Ademais, buscarase xerar contornas dixitais seguras para a nenez fronte á manipulación alorítmica ou a exposición a contidos daniños.

O cuarto punto de reflexión terá relación co mercado laboral e enfocarse en xestionar a transición do emprego con certeza, de tal modo que se equilibre a produtividade, a protección social e as novas oportunidades laborais.

Durante a súa intervención, o ministro tamén asegurou que “nosa vocación por ser pioneiros”, España acollerá a primeira reunión do Panel Científico de IA das Nacións Unidas, que se reunirá en Madrid entre o 22 e o 24 de abril. Este organismo, cuxa creación aprobouse en agosto do ano 2025 e na que España foi co-facilitador onda Costa Rica, está composto por 40 expertos independentes nomeados pola Asemblea Xeral tras un proceso aberto, entre os que se atopa o español Román Orús. Este Panel ten a misión de ser nexo entre o coñecemento científico máis avanzado e a formulación de



políticas públicas. As avaliacións independentes baseadas na evidencia que elaboren permitirán á comunidade internacional anticipar desafíos emerxentes e desenvolver estratexias informadas para unha gobernanza efectiva da IA. O Panel emitirá un informe anual, cuxos achados serán presentados tanto ante os Estados membro na Asemblea Xeral da ONU, como no Diálogo Global. Esta iniciativa representa un avance decisivo para

fomentar un uso seguro, ético e inclusivo da intelixencia artificial a escala global.

O CiTIUS: unha das pezas claves

Senén Barro, director científico do CiTIUS da Universidade de Santiago (USC), será quen presida o Comité Asesor do Laboratorio de Ideas de IA da axencia AESIA.

O novo órgano reúne unha trintena de especialistas de

referencia do ámbito académico, institucional e empresarial co obxectivo de analizar os principais retos asociados ao despregamento da IA e achegar recomendacións en ámbitos de alto impacto social.

En palabras de Senén Barro, o Laboratorio de Ideas “actúa como a intelixencia da propia intelixencia artificial”, mentres que o seu Comité Asesor achega “a ollada humana e humanista necesaria para garantir un desenvolvemento confiábel e orientado ao ben común”.

Entre as súas liñas de traballo destacan a protección da dignidade das mulleres fronte aos nesgos alorítmicos, a loita contra a desinformación, a seguridade dixital da infancia ou a transformación do mercado laboral, incluíndo fenómenos como os deepfakes ou a automatización da propaganda.

A implicación do CiTIUS nesta iniciativa consolida o seu papel como axente de referencia no impulso dunha IA ética, segura, consciente e centrada nas persoas, en liña cos principais marcos europeos de supervisión tecnolóxica. Neste contexto, o ministro anunciou que España acollerá a finais de abril a primeira xuntanza do Panel Científico de IA de Nacións Unidas, reforzando o seu posicionamento internacional como un dos países chave na gobernanza da intelixencia artificial. O CiTIUS (un centro cofinanciado pola Unión Europea a través do Programa Galicia Feder 2021-2027) sitúase así nun dos contornos onde se está definindo o futuro da IA a escala global. ■



as infraestruturas coas que conta o centro, como o computador cuántico Qm10, con 32 Qbits (o primeiro de España nunha institución pública) e o novo computador, recentemente adquirido de 45Qbits,

así como a posta en marcha da liña de comunicacións cuánticas máis extensa de España.

Así mesmo, informouse da ampliación de infraestruturas do centro, e que inclúen un centro de datos, o novo super-

computador Finisterrae IV e o citado computador cuántico, todos estes recursos avanzados co-financiados con fondos europeos do Mecanismo de Recuperación e Resiliencia a través do PERTE Chip.

Celebrando a Begoña

A Rede ferve de actividades arredor da escritora homenaxeada este ano nas Letras Galegas

Documental conmemorativo da RAG (e outros contidos)

A Real Academia Galega estreou o pasado xoves 9 de abril o audiovisual *Begoña Caamaño Caamaño: navegar no pracer do azul*, unha obra conmemorativa producida co gallo das Letras Galegas 2026, realizada por Miramemira con Damián Varela Pastrana e Alba López Álvarez na dirección e o guión. Pode verse xa en academia.gal e na canle de Youtube da RAG.

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 Escola Superior de Arte Dramática de Galicia un dos esteos.

Segundo avanza a RAG, o documental 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 de 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 documental dálle tamén voz á mocidade en relación cos grandes temas da obra literaria de Caamaño, o seu exercicio como xornalista comprometida coa honestidade e a defensa da lingua galega e mais o seu activismo.

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.

Begoña Caamaño: navegar no pracer do azul realizouse co apoio económico da Deputación da Coruña, a Xunta de Galicia e o Ministerio de Ciencia, Innovación e Universidades.

Ademais disto, 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 mais 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.

O alumnado do CIFP Leixa lanza BegoZine

O alumnado do CIFP Leixa de Ferrol vén de publicar un pequeno sitio web con recursos interactivos arredor da vida e obra de Begoña Caamaño, a autora homenaxeada no Día das Letras Galegas deste 2026. O recurso, que se pode visitar dende hai uns días na web do CIFP Leixa (cifpleixa.gal/begozine), foi elaborado integramente por estudantes do ciclo formativo.

O BegoZine inspirase nos fanzines impresos (publicacións independentes de temática e deseño libre, a miúdo colabo-

rativas, e adoito non profesionais), mais dálle unha volta

Un fanzine multi
sobre Bego



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. ■

O Colexio de Xornalistas achega un podcast dirixido por Lucía Junquera

No Ano das Letras de Begoña Caamaño, o Colexio Profesional de Xornalistas de Galicia reivindica a súa figura como xornalista cun podcast dirixido por Lucía Junquera, do que este 9 de abril estroese o primeiro episodio, e un encontro periodístico previsto para o sábado 25 de abril na Casa das Máquinas de Santiago. Estes actos, agrupados baixo a denominación *Poñer a voz*, están realizados coa subvención da Secretaría Xeral da Lingua da Xunta de Galicia.

O Colexio lembra que ademais de adicarse á literatura, Begoña Caamaño foi xornalista e integrante do Colexio, e que na súa escolla destacou, ademais do seu labor como narradora, o seu traballo como xornalista "nun momento en que urxe reconstruír o espazo dun xornalismo para a cidadanía, comprometido coa verdade e co uso do galego".



O Colexio xa aplaudiu no seu día a decisión de dedicarlle a Caamaño esta homenaxe, que tamén reconece a importancia do xornalismo en galego para o futuro do idioma, e súmase agora á celebración organizando, coa subvención da Secretaría Xeral da Lingua da Xunta de Galicia, un podcast e un encontro xornalístico sobre o traxectoria profesional da homenaxeada.

O podcast *Poñer a voz* é un relato sonoro en cinco capítulos que atravesará a vida de Begoña Caamaño. Desde a súa infancia e xuventude en Vigo, onde prende a paixón por contar historias, ata a súa implicación vital no feminismo, no coidado da lingua, no antimilitarismo e na defensa dos medios públicos. Como nexo: o xornalismo. A radio como medio fundamental, pero tamén os artigos que escribiu na prensa e revistas especializadas. Unha lingua e unha linguaxe propia, diferente á literaria, pero que tamén conforma as nosas Letras Galegas.

Poñer a voz pode escoitarse a través de Ivoox, Spotify e Apple Podcast. Ademais da voz conservada pola radio da propia Begoña Caamaño, e da dirección e condución de Lucía Junquera, o podcast vai contar coa participación de Bea Caamaño, Ana Romaní, Xosé María Palmeiro, Concha Cid Fuentes, María Xosé Porteiro, Fani del Río, Víctor Freixanes, Tiago Alvite, Raquel Lema, Carme Hermida, Silvia López, Uxía Iglesias e Belén Teiga.

Ademais, o sábado 25 de abril ás 12:00 horas, vai realizarse na Casa das Máquinas de Santiago de Compostela un encontro periodístico ao redor da figura de Caamaño. Baixo a forma dun programa de radio ao vivo, a xornada será un convite á profesión para celebrar a Begoña Caamaño. Entre outras profesionais, participarán a propia Lucía Junquera, Ana Romaní, Sonia Díaz, Pablo Lago e Marga Tojo. ■

levando o concepto ao mundo dixital e facelo interactivo. Cada estudante deseñou, a título individual ou en grupo, algunha pequena experiencia virtual arredor do mundo de Begoña Caamaño e plasmouna dentro desta escolma web, un proxecto

que segundo informan dende o CFP "naceu de forma colaborativa e moi libre, e inclúe recursos do máis variado: vídeos, videoxogos, un conto infantil, pasatempos, recursos para imprimir e mesmo un mapa cunha ruta pola parroquia ferrolá de Esmelle, lugar onde transcorre unha das novelas da autora, onde o público pode colaborar engadindo imaxes propias".

Este proxecto foi realizado polo alumnado de 2º curso do Ciclo Superior de Deseño e edición de publicacións impresas e multimedia, que non só tivo que investigar sobre a figura de Begoña Caamaño, senón que tamén se enfrontou á complexidade de artellar e coordinar un proxecto multimedia realizado por máis dunha ducia de persoas. ■



Máis axenda cultural (e dixital)

O ARQUIVO SONORO DE GALICIA PON NA REDE CONFERENCIAS INÉDITAS DE OTERO PEDRAYO

➔ O 10 de abril cúmprianse 50 anos do pasamento de Ramón Otero Pedrayo (Ourense, 1888–1976), profesor, ensaísta, novelista, xeógrafo e xornalista, e unha das figuras máis completas e influentes da cultura galega: unha efeméride que o Consello da Cultura Galega (CCG) celebrou con novos materiais arredor da figura do polígrafo ourensán. En concreto, puxo na Rede seis rexistros sonoros inéditos preservados no Arquivo Sonoro de Galicia que recollen intervencións do autor durante a súa viaxe que realizou a Bos Aires en 1959. Podemos escoitalos en consellodacultura.gal.

O Consello da Cultura sinala que “estas gravacións, nas que se conserva unicamente a voz do propio Otero Pedrayo, constitúen un testemuño sonoro da



súa oratoria, do seu pensamento e do seu compromiso coa cultura galega no exterior”.

Lembrar tamén que en xaneiro deste 2026, no marco do Ano Oteriano que celebra o 50 cabodano, o CCG abriu na Rede un espazo que concentra todos os recursos elaborados pola ins-

titución ao fio do patriarca das letras galegas. Discursos, epístolas, publicacións, gravacións sonoras, especiais, a entrada biográfica e outros fondos documentais (artigos, manuscritos, etc.) compoñen este espazo que estará en permanente actualización. ■

PUNTOGAL E ESPIGA FOMENTARÁN NOS COLEXIOS A CREACIÓN DE VIDEOXOGOS

➔ PuntoGal e Espiga veñen de formalizar un convenio de colaboración mediante o cal a entidade xestora do dominio .gal convértese en patrocinadora do proxecto *O Demo Game Jam*, iniciativa de promoción da creatividade dixital entre a mocidade galega.

Espiga é unha cooperativa de xestión cultural que desenvolve proxectos innovadores no ámbito da educación, a creatividade e a divulgación cultural en Galicia. Entre as súas iniciativas destaca O Demo Game Jam, un programa que fomenta a creación de videoxogos entre a mocidade, promovendo o traballo colaborativo, o uso de ferramentas abertas e a incorporación da lingua e da cultura galega

nos contidos dixitais. Desenvólvense entre o alumnado de Educación Secundaria e Bacharelato, promovendo o uso da lingua galega e de ferramentas abertas. A iniciativa inclúe actividades en centros de ensino, organización de encontros sobre videoxogos en distintas cidades galegas e a celebración dunha gala final no marco de Culturalgal 2026.

No marco deste convenio con PuntoGal, desenvolveranse diversas accións orientadas a reforzar o impacto do programa, como a organización de actividades en centros de ensino, a celebración de xornadas e encontros sobre videoxogos en distintas cidades galegas e a promoción da participación na *O Demo Game Jam*. ■



A UVIGO ORGANIZA UNHA XORNADA SOBRE IA XERATIVA E A LINGUA GALEGA

➔ A Área de Normalización Lingüística (ANL) e a Escola de Enxeñaría de Telecomunicación da Universidade de Vigo organizan unha xornada sobre IA xerativa e a lingua galega. Trátase dun evento aberto a todos os públicos onde se analizarán os retos e oportunidades que a intelixencia artificial supón para o noso idioma. Celébrase o 21 de abril baixo o epígrafe *A IA xerativa tamén en galego*. Será na Aula 1 do Edificio Redeiras (praza do Berbés, Vigo).

A xornada está dirixida principalmente ao profesorado universitario e ao persoal investigador das áreas técnicas. En particular, inclúe os ámbitos da Enxeñaría, a Informática, as Telecomunicacións e as Humanidades Dixitais, con interese en incorporar a intelixencia artificial xerativa á práctica docente e investigadora e en facelo en galego como lingua académica. ■



Cultura dixital preto da túa casa

A Secretaría Xeral da Lingua apoia a promoción do galego nas entidades locais con 350.000 euros

AXunta de Galicia, a través da Secretaría Xeral da Lingua, apoiará a promoción do galego nas entidades locais a través da nova liña de subvencións dotada con 350.000 euros. O obxectivo desta medida é impulsar e fomentar os servizos lingüísticos tanto en concellos como en agrupacións.

A convocatoria, cuxo prazo de solicitudes estará aberto ata o 7 de maio, está "dirixida a fomentar a prestación dun servizo lingüístico, ben mediante a súa creación ou a través do reforzamento dun xa existente".

As axudas poden concorrer as propostas encamiñadas á creación e posta e marcha dun servizo lingüístico, habilitando deste xeito un departamento técnico inserido na entidade local co fin de planificar, xestionar, executar e avaliar medidas, accións e actividades

dinamizadoras co obxectivo de incrementar o uso da lingua galega en todos os seus ámbitos de actuación, tanto a nivel interno como externo.

A achega tamén será de aplicación cando se trate de manter un servizo xa existente no concello dándolle continuidade ás súas iniciativas ou reforzándoo de maneira que se poida atender a necesidades como a incorporación de máis persoal técnico.

No que ten que ver cos proxectos obxecto da subvención da Consellería de Cultura, Lingua e Xuventude (Secretaría Xeral da Lingua), deben ser aqueles que impliquen a realización de accións e campañas de dinamización lingüística ben en formato material, como pode ser libros, audiolibros, xogos, ou representacións artísticas, ou ben no eido dixital como as propostas baseadas en soportes electrónicos, na web ou nas redes sociais. ■

Máis inmersión no galego: a festa de Modogalegoames.gal

O 17 de abril celebrouse no Pavillón de Deportes de Bertamiráns o festival *Modo Galego, actívaol!*, unha festa coa que se pechará a cuarta edición deste programa que está organizado polo Concello de Ames e a Real Academia Galega, en colaboración coa Secretaría Xeral da Lingua. Trátase dun programa de inmersión lingüística cuxa páxina web, modogalegoames.gal, funciona (dende hai catro anos) de punto de encontro activo, eixe de actividade, foco de información e fonte de recursos.

Na cita actuaron o grupo de música tradicional amesa As Mainas, e dúas das bandas máis potentes do panorama da música infantil en galego: A Gramola Gominola e Uxía Lambona e a Banda Molona. Participou boa parte do alumnado dos centros de ensino de Ames, acompañados das súas familias.

O alcalde de Ames e concelleiro de Normalización Lingüística, Blas García, explicou que este festival é un apoio máis ao traballo que se está facendo co programa *Modo Galego*: "Con festivais coma este damos un paso importante na normalización do idioma, xa que o obxectivo que temos todos é o mesmo: que o galego perdure".

O secretario xeral da Lingua da Xunta de Galicia, Valentín García, destacou que "*Modo Galego, actívaol!* encadra coa idea de levar o galego máis alá da aula, os espazos de socialización. Ir á escola é moito máis que sentar na aula e adquirir coñecementos: é socializar. Debemos crear contornas de seguridade para que os rapaces e rapazas se comuniquen en galego con comodidade".

García destacou que este programa únese a outras propostas enfocadas nos máis pequenos e impulsadas a través do paquete de medidas da Xunta, que tamén teñen como escenario os centros escolares, como o *21 días co galego e +*, o *Falamos +* e as distintas iniciativas como os contidos audiovisuais a través da plataforma Xabarín.gal. A isto súmanselle grupos de conversa para a mocidade ou cursos específicos para persoas non nadas en Galicia, sinalou.



Vitae celebra 20 anos de formación tecnolóxica ininterrompida

➔ A consultora tecnolóxica Vitae Consultores, referente a nivel galego e estatal da formación TIC actualizada para profesionais dos sectores innovadores (tecnolóxicos, industriais) está estes días de celebración: a conmemoración dos 20 anos de andaina do proxecto Vitae.

A celebración destas dúas décadas de actividade incansábel (mesmo na pandemia) estase a acompañar dun balance que expón de xeito significativo a dimensión dos fitos acadados pola consultora galega: máis de 38.000 profesionais formados e máis de 15.000 profesionais entrevistados.

Dende Vitae lembran tamén que os obxectivos orixinais seguen a estar plenamente viventes:

axudar aos responsábeis dos departamentos de RRHH ou HR e de sistemas de información, a mellorar a xestión das súas organizacións; aumentar a satisfacción do persoal achegando solucións eficaces baseadas na selección e na formación; informar, comunicar e ser un nexos de unión entre os clientes e o mercado; e mellorar a calidade de vida tanto profesional como persoal, de todos os clientes.

Recordan tamén que “nestes 20 anos vimos evolucionar o sector das Tecnoloxías da Información e a Comunicación, de local á nube, do computador ao móbil, do backend ao frontend, das BBDD ao Big Data, de Excel a Power BI, de metodoloxías preditivas a áxiles, do modelo presencial

ao teletraballo, da formación presencial á formación en liña en directo, das reunións presenciais a vídeo-conferencias, dun liderado directivo a equipos autoxestionados, de procesos manuais a procesos automatizados con axentes de intelixencia artificial”.

Sobre a agaxe acadada, indican que “o que aprendemos nestes 20 anos é que todo avanza nunha dirección clara, chegar cada vez máis a tecnoloxía a negocio e ás persoas, unha constante que seguirá e pódese acelerar coa IA xenerativa”. E engaden: “De seguirmos nesta dirección, e a IA cumpre as expectativas, os perfís máis demandados no futuro serán aqueles que coñezan o negocio e as tecnoloxías que o fan funcionar, o que podemos chamar habilidades duais, e nisto os departamentos de negocio, tecnoloxía e HR serán claves e estratéxicos”. ■



Humor tecnolóxico de Henrique Neira



Coruña Bloggers celebrará o seu 10º aniversario cunha edición especial o 6 de xuño

➔ Coruña Bloggers conmemorará en 2026 o seu décimo aniversario cunha edición especial que terá lugar o vindeiro 6 de xuño no Espazo Avenida Abanca, no Cantón Grande da Coruña. A organización prepara unha xornada ampliada, cun formato que combinará contido, experiencias e actividades de comunidade ao longo de sete horas.

O evento, que ao longo da última década consolidou a súa posición como punto de encontro para creadores de contido e profesionais do ámbito dixital, acumula xa 34 edicións celebradas, máis de 2.400 asistentes e arredor de 80 relatores. Porén, desde a organización subliñan que o valor principal do proxecto vai máis alá das cifras, facendo fincapé nas conexións persoais e profesionais que xorden en cada convocatoria.

A edición deste ano incluirá charlas, entrevistas, xogos e diversas sorpresas, mantendo tamén un dos seus sinais de identidade: o networking entre asistentes. Ademais, non faltarán espazos máis distendidos que favorezan a interacción informal, un dos elementos que contribuíron á consolidación da comunidade ao redor de Coruña Bloggers.

Como en edicións anteriores, o evento terá un compoñente solidario. A entrada consistirá na achega mínima de tres quilogramos de alimentos non perecedoiros, que serán destinados á Cociña Económica da Coruña. Neste aniversario, a organización fixa como obxectivo acadar media tonelada de produtos recollidos, unha meta que pretende reforzar o impacto social da iniciativa. ■



David Lago, 3º clasificado e medalla de ouro na Olimpíada Informática Española

→ A XXX Olimpíada Informática Española (OIE) celebrouse o 11 de abril na Escola de Enxeñaría Informática da Universidade de Valladolid e contou coa participación de 42 estudantes de todo o territorio estatal, seleccionadas/os entre os mellores talentos en programación. Trátase dunha competición

de programación alorítmica destinada a estudantes de ensinanza secundaria e bacharelato de toda España. O seu obxectivo é fomentar o talento en informática e a resolución de problemas computacionais, preparando aos mozos e mozas para retos académicos e profesionais de alto nivel.

O gañador da Olimpíada

da Informática Galega (organizada polo Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia, o CPEIG), David Lago Alonso, estudante de 2º Bacharelato no IES Pedro Floriani de Redondela, foi o terceiro clasificado da Olimpíada Informática Española, conseguindo unha medalla de ouro na clasificación.

O segundo participante galego, Nicolás Freiría Casal, estudante de 2º Bacharelato do IES Ribeira de Louro do Porriño, estivo preto das medallas alcanzando o posto 19 da clasificación e recibindo unha mención.

Os catro primeiros clasificados (as medallas de ouro, entre eles David Lago) compoñerán a delegación española que participará na Olimpíada Informática Internacional, que se celebrará do 9 ao 16 agosto en Uzbekistán. ■

O premios Dalle Like entregaranse o 16 de maio no Círculo das Artes de Lugo

→ Os días pasados presentáronse en Lugo os nomes dos nomeados aos premios Dalle Like Gallinforcers 2026, iniciativa que pretende recoñecer, amosar e celebrar o talento dos creadores de contido de Galicia que, a través das redes sociais, contribúen a promover a cultura, a lingua, o territorio e os valores galegos.

A gala terá lugar o vindeiro 16 de maio no Círculo das Artes de Lugo,

será aberta ao público xeral e estará ambientada nunha romaría tradicional, con actuacións de Lucía Pérez e outros artistas internacionais, e postos gastronómicos.

O certame ten o apoio de institucións como a Deputación de Lugo, que achega 3.000 euros para o seu desenvolvemento e o seu impulso. Na presentación dos finalistas participou de feito o deputado de Promoción Económica e

Social, Pablo Rivera Capón.

O certame tamén conta co apoio da Secretaría Xeral da Lingua que dirixe Valentín García, e máis da Consellería de Medio Rural.

Como dixemos, os Premios Dalle Like, que veñen con 10 categorías, buscan recoñecer o talento galego no ámbito dixital e das redes sociais.

A gala reunirá a creadores de contido, proxectos dixitais e marcas galegas que destacan pola súa creatividade, impacto e capacidade de conectar coas novas audiencias. ■

A Datolada 2026 busca consolidarse como punto de encontro sobre datos e IA

→ A Coruña acollerá os días 8 e 9 de maio de 2026 a cuarta edición de A Datolada, un encontro que continúa gañando relevancia dentro do ecosistema dixital e da analítica de datos en España. Nun momento no que a intelixencia artificial ocupa un lugar central no debate tecnolóxico, A Datolada aposta por un enfoque distinto: afastarse do ruído e analizar con perspectiva o que sucede realmente cando os datos e a IA se integran nas organizacións.

O evento xuntará profesionais de compañías tecnolóxicas de primeiro nivel cun obxectivo claro: compartir experiencia práctica, sen artificios, e promover dinámicas que faciliten o intercambio e as conexións reais entre participantes.

Entre os relatores confirmados figura Laura Rueda, directora de produto en Microsoft Clarity, que abordará o impacto dos axentes de IA na maneira de traballar cos datos. Tamén participarán Eva Ródenas e Alberto García, de Tealium, quen centrarán a súa intervención na importancia do contexto nos procesos de personalización.

O programa complétese con perfís como Iñaki Huerta, Jorge Martínez Rey, Myriam Navas, Fernando Rubio, Duarte Borrás, Alfonso Moure ou Víctor Fandiño. Todos eles conforman un cartel orientado a compartir experiencias reais, incluíndo erros, aprendizaxes e decisións que non sempre conducen ao resultado esperado.

Está prevista a asistencia de máis de 200 persoas procedentes de distintos puntos do territorio estatal, o que reflicte o crecemento sostido dunha comunidade que leva anos consolidándose de maneira orgánica. ■



TREBELLOS



Unha pantalla magnética permite facer selfies coa cámara traseira do móbil

Insta360 anunciou o lanzamento de Snap, un monitor compacto que se acopla magnéticamente ao smartphone e permite utilizar a cámara traseira para facer selfies e vlogs cun maior nivel de nitidez. O accesorio chega en dúas versións: unha estándar e outra con iluminación integrada, pensada para mellorar a calidade da imaxe en condicións de luz complexas.

A proposta parte dunha limitación habitual nos teléfonos móbiles: aínda que incorporan cámaras traseiras de alta resolución, a maioría dos usuarios continúa empregando a

cámara frontal, de menor calidade, pola dificultade de encadrar a toma. Snap resolve este problema ao ofrecer unha previsualización en tempo real mentres se utiliza a cámara principal, e chega dende unha marca coñecida para os consumidores, pois non podemos esquecer que este tipo de accesorios existe dende hai tempo, pero de fabricantes chineses totalmente descoñecidos.

Insta360 Snap está dispoñible a un prezo de 85,99 euros para o modelo estándar, mentres que a versión con iluminación integrada elévase ata os 95,99 euros.



Razer renova os seus auriculares sen fíos

Razer anunciou a nova xeración dos seus auriculares sen fíos para xogadores coa presentación dos Hammerhead V3 HyperSpeed, deseñados para ofrecer unha experiencia de audio consistente en diferentes plataformas, desde PC ata móbiles e consolas portátiles.

O principal argumento destes auriculares é a súa dobre conectividade, que permite alternar entre a tecnoloxía HyperSpeed Wireless de 2,4 GHz e Bluetooth 6.0. Este enfoque busca garantir unha latencia moi baixa en sesións de xogo, ao tempo que facilita o seu uso en tarefas cotiás con maior eficiencia enerxética e estabilidade en contornas con moitas conexións sen fíos.



Os Hammerhead V3 HyperSpeed incorporan cancelación activa de ruído híbrida, cunha redución de ata un 50 % respecto á xeración anterior segundo a compañía. A isto súmase a compatibilidade con audio espacial THX en PC a través de Synapse 4, o que permite unha representación virtual de son 7.1 orientada a mellorar a percepción posicional en xogos. A autonomía tamén é un dos puntos destacados, cunha duración total de ata 40 horas, distribuídas en 10 horas de uso directo dos auriculares e outras 30 horas adicionais grazas ao estoxo de carga. O dispositivo complétase con controis táctiles configurables e integración coas aplicacións de Razer para personalizar a experiencia.



DJI lanza o seu primeiro dron con gravación de vídeo en 360 graos

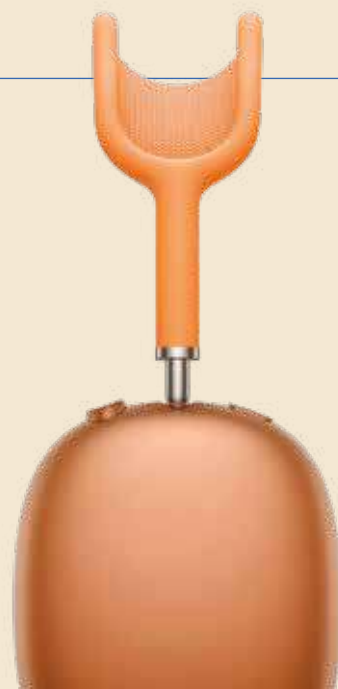
DJI presenta o Avata 360, un dron que combina gravación en 360 graos en 8K cunha experiencia de voo FPV inmersiva, coa intención de ampliar as posibilidades creativas nun único dispositivo. O novo modelo incorpora sensores de 1 polgada, transmisión de vídeo O4+ e detección de obstáculos omnidireccional, elementos que buscan mellorar tanto a calidade de imaxe como a

seguridade durante o voo.

O Avata 360 aposta por unha captura integral da escena grazas a un sistema de dobre óptica intercambiable. No modo 360 graos permite rexistrar vídeo HDR en 8K a 60 fotogramas por segundo e fotografías de ata 120 megapíxeles, con píxeles de gran tamaño e alto rango dinámico que favorecen a reprodución de luces e sombras. Ademais, o

material pode ser reencadrado posteriormente para xerar múltiples perspectivas a partir dunha única toma. Tamén inclúe un modo de lente única para gravación convencional en 4K.

O Avata 360 ten un prezo que parte dos 459 euros para o dron en solitario, mentres que as distintas configuracións con mando e accesorios alcanzan ata os 939 euros.



Apple renova os auriculares AirPods Max

Apple anunciou o lanzamento dos novos AirPods Max 2, unha actualización dos seus auriculares de diadema que chega coa intención de reforzar o seu posicionamento na gama alta do mercado. O novo modelo integra o chip H2 e introduce melloras na cancelación activa de ruído, unha experiencia sonora máis refinada e novas funcións intelixentes que amplían as posibilidades de uso tanto para consumo multimedia como para creación de contido. Poden adquirirse a un prezo de 579 euros.

Aseguran que a nova arquitectura dos auriculares baseada no chip H2 permite acadar unha cancelación activa de ruído ata 1,5 veces máis efectiva que na xeración anterior. A mellora do procesamento dixital do sinal tamén afecta ao modo transparencia, que agora reproduce os sons do contorno dun xeito máis natural para que o usuario poida manter a percepción do que acontece ao seu redor mentres utiliza os auriculares.

A nova xeración de auriculares incorpora unha serie de funcións intelixentes que xa estaban presentes noutros modelos da gama AirPods.

As Ray-Ban Meta estrean modelos optimizados para lentes graduadas

Meta anunciou o lanzamento das súas primeiras lentes conectadas deseñadas especificamente para usuarios que precisan corrección visual,

ampliando así a súa aposta por esta liña de produtos. A compañía de Mark Zuckerberg introduce dous novos modelos lixeiros, pensados

para uso continuado ao longo do día, xunto con actualizacións de software baseadas en intelixencia artificial e novas opcións estéticas para a súa gama actual.

Os novos dispositivos chegan baixo as denominacións Blazer Optics (Gen 2) e Scriber Optics (Gen 2), ambos pensados para adaptarse á maioría de graduacións. O primeiro presenta un deseño rectangular dispoñible en dous tamaños, mentres que o segundo aposta por unha montura máis redondeada. Segundo a empresa, trátase das lentes máis cómodas que desenvolveu ata o momento, incorporando bisagras con maior rango de apertura, apoios nasais intercambiables e patillas axustables por ópticos para lograr un encaixe personalizado.

O prezo previsto para España é de 469 euros.





PC, Xbox Series X|S, PS5

DOUBLE FINE

O novo xogo verá a luz o 23 de abril

Double Fine ultima o lanzamento de *Kiln*, unha proposta multixogador pouco convencional que combina a creación de pezas de cerámica coa acción competitiva en liña. O título estará dispoñible a partir do 23 de abril en Xbox Series X|S, PlayStation 5, PC (Steam e Xbox), Xbox Cloud e no catálogo de Xbox Game Pass Ultimate.

A idea central de *Kiln* é tan sinxela como singular: os xogadores modelan as súas pro-

pias vasillas e utilízanas como combatentes en enfrontamentos por equipos. Cada partida enfronta dous grupos de catro participantes cun obxectivo claro: recoller auga e apagar o forno rival tres veces antes de que o propio sexa neutralizado.

O estudio responsable deste título xa anticipa posibles ampliacións en contidos, como novos mapas, modos de xogo ou opcións de personalización, en función das demandas dos usuarios.



Android

FORTNITE

Volve a Google Play

Os axustes na súa política de comisións na tenda de aplicacións de Google para Android tras unha resolución xudicial confiábase en que abrise a porta ao regreso do videoxogo *Fortnite* a Google Play, e finalmente Epic Games anuncia que xa non queda nada para celebrar o retorno do célebre xogo á tenda de aplicacións, pois será mañá mesmo cando *Fortnite* volverá a Google Play a nivel mundial.

Epic Games leva un tempo procurando que *Fortnite* estea dispoñible de novo en dispositivos móbiles, e aínda que o retorno á App Store xa se realizou hai meses, esta medida non se aplicou a Europa (onde segue a ser preciso empregar a tenda de aplicacións de Epic para instalar o xogo nos dispositivos móbiles de Apple), polo que o retorno global a Google Play vese con moi bos ollos, xa que elimina a necesidade de instalar unha tenda de aplicacións adicional ou de recorrer a unha instalación de paquetes insegura.





PC, Xbox Series X|S, PS5

FORZA HORIZON 6

Aposta pola exploración cun mundo aberto ambientado no Xapón

A saga *Forza Horizon* prepara unha das súas entregas máis ambiciosas cunha nova proposta centrada na exploración e na liberdade do xogador. *Forza Horizon 6*, que se lanzará o 19 de maio de 2026, traslada a acción a un Xapón recreado con grande detalle, no que o usuario adopta o papel dun turista do festival Horizon en lugar do habitual piloto consolidado.

Esta mudanza narrativa funciona tamén como porta de entrada para novos xogadores, que poderán familiarizarse progresivamente co comportamento dos ve-

hículos, as súas particularidades técnicas e a súa adaptación a diferentes contornas. O título busca así equilibrar a vertente competitiva coa experiencia de condución relaxada e o descubrimento do mundo aberto.

En conxunto, a nova entrega aposta por unha experiencia máis inmersiva e aberta, na que conducir deixa de ser só un medio para competir e pasa a converterse nunha forma de explorar e interactuar co entorno. Cunha ambientación coitada e novas mecánicas orientadas á liberdade, *Forza Horizon 6* aspira a redefinir a fórmula da serie.

Nintendo Switch

SHADOWS OF THE AFTERLAND

O videoxogo galego chegará a Switch en maio

O pasado 10 de febreiro o estudio de videoxogos coruñés Aruma Studios estreou en Steam a súa última creación, *Shadows of the Afterland*, unha aventura *point-and-click* que combina misterio policial, humor sobrenatural e unha estética *pixel art* que recrea o Madrid dos anos 60. Os responsables do estudio, Rubén López e Silvia Izquierdo, xa nos comentaron no seu momento que cando veu a luz o xogo en PC a versión para Nintendo Switch estaba en marcha e xa era plenamente xogable, confirmando o pasado 23 de marzo que xa remitiran esa versión do xogo a Nintendo para a súa revisión, e finalmente a compañía nipoa deu luz verde a este xogo galego, que verá a luz en Nintendo Switch o vindeiro 5 de maio.

Shadows of the Afterland xa figura na tenda dixital de Nintendo, podendo engadirse á listaxe de desexos dos usuarios, que terán que agardar preto dun mes para poder facerse con este coitado título por 14,95 euros. O xogo, aínda que está desenvolvido para Nintendo Switch, sobra dicir que tamén é compatible con Nintendo Switch 2.



Noticias dende o futuro

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

Restaurado dixitalmente o retrato do Mestre Mateo no Pórtico da Gloria

Con motivo do aniversario da colocación dos lintéis do Pórtico da Gloria, o proxecto KosmoTech_1200 da Universidade de Santiago e o CISPAC, desenvolvido en colaboración coa Fundación Catedral de Santiago, presentou a restauración dixital dunha das figuras máis célebres e enigmáticas da Historia da Arte: o retrato do Mestre Mateo, coñecido popularmente como “o santo dos croques” polo ritual de golpear a súa cabeza para absorber simbolicamente a súa sabedoría.

A restauración dixital, que xa pode verse no perfil audiovisual do proxecto en Youtube, consistiu na restitución das partes perdidas da figura e na reconstrución da súa policromía.

“O resultado permite apreciar a calidade excepcional da obra, tanto na sofisticación do seu deseño escultórico como na precisión da súa execución material, restituindo a intensa presenza que a figura debeu de posuír dentro do programa orixinal do Pórtico”, explicou o director científico do proxecto, o investigador Francisco

Prado-Vilar, engadindo que o proceso de investigación revelou “aspectos ata agora descoñecidos da historia material da figura e do seu significado iconográfico”.

Así, a restauración acompañase dun estudo que permitiu descodificar as claves do seu deseño xestual e da súa disposición escenográfica, poñéndoa en relación tanto coa famosa inscrición dos lintéis, onde figura o nome do Mestre Mateo, como co coro pétreo cara ao que dirixe a súa mirada. Esta análise guinda nova luz sobre cuestións longamente debatidas en torno á misteriosa figura do Mestre Mateo como a súa orixe e identidade, a natureza e alcance da súa formación, e os contextos intelectuais e artísticos que fixeron realidade a concepción da obra.

Ao tempo, contribúe a redefinir os seus vínculos con Santiago, non só en termos profesionais, senón tamén en relación coa súa posíbel inserción no tecido cultural, litúrxico e pedagóxico da catedral, ofrecendo así unha comprensión máis profunda e matizada da súa figura e do seu papel nun dos momen-



tos máis innovadores da arte medieval europea.

A restauración dixital, realizada por Alexandre González Rivas mediante o uso combina-

do de máis de dez programas informáticos especializados (RealityCapture, ZBrush, Blender, Substance Painter, Xnormal, Substance Designer, Unreal

Chega Breogán, a primeira gaita virtual para tocar dende o computador

Tocar a gaita de xeito virtual xa é unha realidade grazas ao creador coruñés Carlos Lijó, que vén de lanzar Breogán VSTi, a ferramenta musical virtual, aberta e de balde, que permite tocar a gaita e outros instrumentos tradicionais galegos directamente dende un computador. Non é a primeira vez que Lijó achega a música tradicional ao dixital, xa o fixera con *Carmucha*, o plugin que de maneira libre, accesíbel e de balde achegaba a calquera persoa o son de instrumentos como a pandeireta, o tamboril ou o pandeiro para a creación de novos ritmos.

Destá volta, Breogán permite recrear de maneira virtual o son de varios instrumentos de vento como a gaita, o pito, a requinta e o asubío de xeito dixital e está pensado para ser

empregado tanto en composición como en produción musical.

Foi o 21 de marzo, data na que se conmemora o Día Europeo da Música Antiga, cando se





Engine 5, entre outros), permitiu revertir virtualmente os danos e recuperar o efecto orixinal da escultura segundo as investigacións de Francisco Prado-Vilar. ■

A UVigo xunta legado artístico e creatividade nun museo virtual, o MAUVI



lançou ao mundo *Breogán VSTi* que, xunto con *Carmucha VSTi* (presentada o pasado xullo), pon ao dispor de músicos, produtores ou creadores audiovisuais a posibilidade de achegar sons destes instrumentos tradicionais galegos nas súas composicións, sen necesidade de dispoñer dos instrumentos físicos nin de realizar gravacións complexas.

Sinalar que para a gravación das mostras contouse coa colaboración do artista

de música tradicional Nicolás Salgado Biempica, encargado de interpretar os instrumentos durante as sesións de gravación, co obxectivo de capturar o son con naturalidade e respecto pola tradición interpretativa.

Segundo o seu creador, Carlos Lijó, "*Breogán VSTi* foi deseñado pensando tanto en músicos tradicionais como en produtores modernos. O instrumento, engade, "inclúe diferentes articulacións, control de dinámica e varios paneis de configuración que permiten modificar parámetros como ecalización, reverb, vibrato ou envolvente, facilitando adaptar os sons a diferentes estilos musicais". Do mesmo xeito que con *Carmucha*, "este proxecto tamén busca pór en valor o patrimonio musical galego, demostrando que os instrumentos tradicionais poden convivir perfectamente coas tecnoloxías actuais e formar parte da creación musical contemporánea", explica Lijó.

Breogán VSTi estará dispoñíbel para o público de xeito libre, accesíbel e de balde. O *plugin* pode descargarse en lijasvirtual-sampler.com/breogan-vsti. ■

A UVigo compartiu detalles do seu museo virtual, o MAUVI, que reúne preto de 300 obras de pintura, escultura, gravado e fotografía, e ás que tamén se sumarán vídeos, instalacións e audios. No Museo de Arte da Universidade de Vigo hai obras de artistas consagrados como Antón Pulido, Francisco Leiro, Manolo Moldes, Xaime Quesada ou Acisclo Manzano e tamén doutros noveis.

Localizadas ao aire libre, en escolas e facultades e en edificios administrativos dos tres campus, as 287 obras que integran esta recompilación do patrimonio artístico da UVigo nunca antes foran reunidas nun repositorio dixital co dobre obxectivo de, por unha banda, agrupalas, neste caso nunha páxina web, e pola outra, dalas a coñecer á comunidade universitaria e á sociedade.

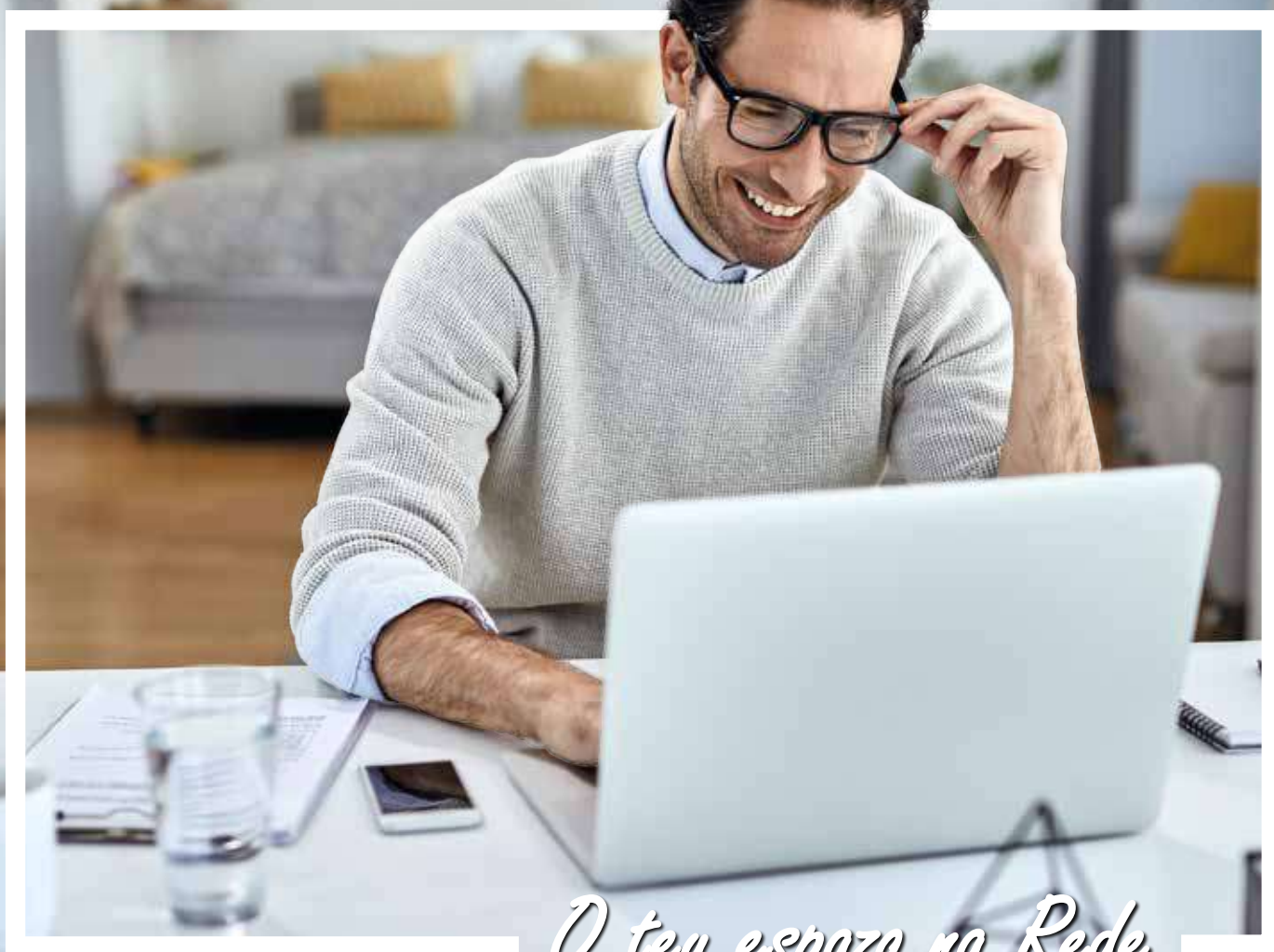
A vicerreitora de Extensión Universitaria, Susana Reboreda, foi a encargada de dar a coñecer os detalles desta iniciativa, que partiu da súa vicerreitoría, aínda que tomando a remuda dunha acción similar posta en marcha no Campus de Ourense

en 2014 e para a "que foi preciso actualizar, mellorar e completar a documentación fotográfica", dixo, engadindo que no proceso destacou a implicación dos técnicos de Cultura dos Campus de Vigo, Alfonso Caride, e de Ourense, Filemón Rivas, e tamén do especialista en Historia da Arte Jorge Varela, que reformulou a ficha técnica e realizou as fotografías que se atopan na web

"MAUVI pretender ser un recurso accesíbel, claro que permita á comunidade universitaria, pero tamén á sociedade coñecer o noso patrimonio", explicou Susana Reboreda, que tamén destacou que máis aló do valor material que poidan ter as obras que o integran, cómpre destacar "a súa variedade e a diversidade de orixe das pezas".

O repositorio virtual inclúe filtros que permiten buscar por palabras clave, campus, tipoloxía da obra e coleccións, que inclúen obras, por exemplo das galerías de reitores ou decanos e decanas, dos concursos de intervención artística ou dos premios de pintura e fotografía ou da sala Alterarte. ■





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 gratuíto do máis destacado en materia de novas tecnolóxicas.

A que agardas? Subscríbete XA! É de balde.



www.codigocero.com

Síguenos en:

