

VINT-I-DOS

UNA MIRADA AL FUTUR PER ENTENDRE EL PRESENT

EL NAIXEMENT D'UN NOU ECOSISTEMA DIGITAL DE SEGRE

Crònica del congrés més
important d'usabilitat

Per què Lleida és pionera en
innovació sanitària?



EMBRACE CHANGE

La consultoría de negocio de referencia
en soluciones Microsoft en Lleida



Microsoft
GOLD CERTIFIED
Partner



Microsoft Dynamics
Manufacturing Partner



Parc de Gardeny, Edificio H1, Planta 1
25003 Lleida, Tel. 902 22 09 77

Passeig de l'Exposició, 56
08004 Barcelona, Tel. 93 441 13 79

Núñez de Balboa, 35 A 4 Planta
28001 Madrid, Tel. 91 708 14 20

Avenida de Elche, 183
03008 Alicante, Tel. 965 10 70 12

Proyecto BAboob



The cloud that allows you to see the sun

Contacta con nosotros
902 22 09 77
ifrmail@ifr.es



Sumari

- 04.— **Editorial.** El digital de la dècada
- 06.— **Notícies locals.** De tots els àmbits i sectors, per Lleida!
- 18.— **Descobreix la història del Parc Agrobiotech Lleida**
- 22.— **S360 Proyectos.** Solució per a empreses de serveis i manteniments, per Esofitec
- 26.— **Blockchain i la nova economia.** Per Àlex Moga
- 27.— **Boomerisme il·lustrat.** Pro Evolution Soccer: l'època daurada dels jocs de futbol
- 28.— **Ecosistema digital.** Tot el que vols saber, quan ho vols saber

FOTO DE PORTADA

EXPECTACIÓ DAVANT UNA PANTALLA D'ORDINADOR I AMB EL NOU DIGITAL DE SEGRE. FOTO DE JAUME BARRULL

N.36

20

Crònica: Congrés Persona-Ordinador

Ha tornat a Lleida un dels congressos més importants



08

Incorporació de talent a la Udl

Un interessant diàleg entre les investigadores Meritxell Simón Martín i Victoria Marín Juarros



24

Lleida, pionera en innovació sanitària

Per David Marí, director de Digital Health del centre tecnològic Eurecat



12

El naixement del nou digital de SEGRE

T'expliquem com ha sigut la creació del nou digital





El digital de la dècada

Aquest número ens mirem el melic. SEGRE parlant de SEGRE. Del web. O més que del web, que ja sona a concepte antic, del digital, de tot aquell ecosistema que engloba tot el que passa en l'esfera virtual. Perquè avui a *Vint-i-dos* us expliquem com ha sigut el canvi recent del digital de SEGRE, un canvi que com veureu, no té a veure només amb aquella pàgina on anem a llegir les notícies que editen cada dia desenes de periodistes, sinó en un entorn global que té a veure amb una multitud de serveis, plataformes i entorns diferents, i que ajuden a fer que SEGRE, el digital de SEGRE, ja no només sigui un lloc on llegir, sinó un lloc on també escoltar, mirar i participar activament. Però que també ajuden a fer que SEGRE ja no sigui un lloc comú i únic, sinó que SEGRE es pugui escoltar, veure i llegir des de qualsevol punt del nostre món físic, des de qualsevol dispositiu, xarxa social, plataforma o correu electrònic.

Avui, en el primer número de la nova temporada de *Vint-i-dos*, us expliquem d'una forma íntima les interioritats del procés del canvi. Del d'on venim a l'on anem. Expliquem com hem passat de crear un primer web a principis de segle autogestionat i programat de forma íntegra i interna a les sales d'informàtica, a la vetlla mitjançant llargues videoconferències dels processos que venen d'altres racons de món i gràcies a aliances amb altres grups i mitjans. I és que l'ecosistema digital del 2023 s'ha creat en laboratoris d'arreu del món, especialitzats cada un d'ells en la parcel·la de la qual en són experts.

Benvinguts a la nova etapa del digital de SEGRE, bastit i pensat per a ser la plataforma d'informació i entreteniment de tots els lleidatans i lleidatanes.



JOAN TEIXIDÓ PAU
Editor de Vint-i-dos

PATROCINADORS



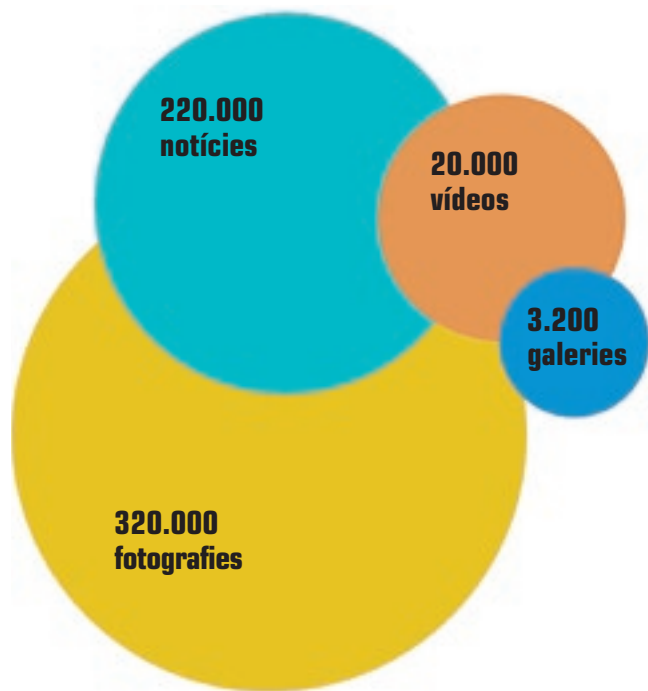
VINT-I-DOS
UNA MIRADA AL FUTUR PER ENTENDRE EL PRESENT

Edita: Diari Segre SLU. **President:** Robert Serentill.
Directora de redacció: Anna Sàez. **Coordina:** Ferran Perdrix.
Editor: Joan Teixidó i Pau. **Redacció i Fotografia:** Diari SEGRE.
Disseny: Montse Farré i Anna Barcala. **Impressió:** Lerigraf SL.
Dipòsit legal: L155-2020. **ISSN:** 2696-5453. **Publicitat:** GPS.

www.segre.com/22 [segrecom](https://twitter.com/segrecom) [segrediari](https://facebook.com/segrecom) [#vintidos](https://twitter.com/vintidos)

Continguts

Aquesta setmana SEGRE ha deixat enrere el CMS web HELISA, que des del 2016 ha sigut l'encarregada de gestionar els continguts. Avui, a tall d'homenatge, repassem els 8 anys.



250M

Amb HELISA, SEGRE ha rebut, en vuit anys justos, 250 milions de pàgines vistes de 100 milions de visites. L'objectiu amb XALOK és millorar aquestes xifres.

27M

Són els usuaris únics que hem rebut al digital de SEGRE durant aquests vuit anys. De tot el món. De totes les edats.

Va de conceptes

Què és un CMS?

Un CMS, en argot professional, és un Content Manager System, és a dir, un programa gestor de continguts per a entorns web. Un CMS sol incorporar totes les funcions que requereix la indústria per a la qual estigui pensat. Hi ha tants CMS com tipus de sectors industrials i professionals.

Si parlem dels CMS més populars, a tothom li sonarà, per exemple, **Wordpress, Joomla o Drupal**. Són els més coneguts i els que tenen més aplicacions i programes externs que amplien les seves funcionalitats fins a racons pràcticament impossibles.

Un nou CMS

SEGRE s'uneix a XALOK

Tal com expliquem en aquesta publicació, SEGRE canvia el seu CMS per adaptar-se a tots els requisits que indiquen les grans tecnològiques. SEGRE amplia la llista de mitjans que utilitzen XALOK, com *La Vanguardia*, *RAC1*, *El Mundo*, *El Corriere della Sera* o *Clarín*.

Institut d'Estudis Ilerdencs. @IEILleida

«L'exposició "Joan Oró a la cerca de l'origen de la Vida" a l'IEI es podrà veure fins al 5 de novembre»



Fira de Lleida. @FiradeLleida1

«Presentem la 69 edició de la fira agrària Sant Miquel - Eurofuit i la 2n edició del Congrés de Bioeconomia, Innovació i Tecnologia»

Ajuntament de Lleida. @paerialleida

«Torna a Lleida l'Intangible, Festival d'art i tecnologia, que convertirà la ciutat en un laboratori creatiu d'actualitat amb instal·lacions artístiques, performances audiovisuals, tallers. Del 25 al 29 d'octubre»



ARCA. @arcaruralcat

«Ja et pots inscriure al Congrés BIT, de Bioeconomia, Innovació i Tecnologia. Especial proteïna alternativa i valorització forestal. El 28 i 29 de setembre a Lleida!»

S'inaugura l'exposició 'Joan Oró, a la cerca de l'origen de la vida'

A L'IEI DE LLEIDA

Donar a conèixer la faceta més personal de Joan Oró (1923-2004) i els seus importants descobriments sobre l'origen de la vida, a banda de fomentar les vocacions científiques entre els més joves. Aquests són alguns dels objectius de l'exposició *Joan Oró, a la cerca de l'origen de la vida* que es va inaugurar la setmana passada a l'Institut d'Estudis Ilerdencs i que estarà oberta al públic a la Zona Zero fins al 5 de novembre. L'exposició és la més completa organitzada fins ara



sobre Oró, coincidint amb el centenari del seu naixement. Inclou plafons amb fotografies de la seua vida i trajectòria professional, des de la infància a Lleida fins a l'etapa als Estats Units i el seu descobriment de la síntesi de l'adenina. També inclou audiovisuals sobre experts que expliquen la importància del treball i dels seus descobriments. //

glo
ho tenim;



La ministra de Ciència visita el Parc Agrobiotech de Lleida

L'1 de setembre passat la ministra de Ciència i Innovació, Diana Morant, va visitar el Parc Agrobiotech Lleida, on va posar èmfasi en la innovació i el paper vital dels laboratoris, centres tecnològics i la seva col·laboració amb les empreses, en la seva cerca de solucions innovadores. Acompanyada pel president del Parc i rector de la UdL Jaume Puy, el paer en cap de Lleida, Fèlix Larrosa i el gerent del Parc, Miquel Aran, va poder conèixer el Parc, el Centre Tecnològic Forestal de Catalunya, i va poder visitar diverses empreses. Posteriorment va visitar també l'exposició sobre Joan Oró, ubicada a l'edifici H3 del Parc, i des d'allà va conèixer la feina d'investigació d'Eurecat i el CAEM. //

Editen un conte sobre la vida del científic lleidatà Joan Oró

La Fundació Joan Oró ha editat un conte sobre la biografia, la trajectòria professional i els assoliments científics de l'investigador lleidatà pensat per a totes les edats. Amb textos d'Eva Virgili i il·lustracions d'Estefania Zorita, el conte ha estat publicat per Editorial Fonoll i ja es troba en llibreries lleidatanes. El conte, de 40 pàgines, es divideix en quatre parts. La història repassa la infància del protagonista, els seus estudis a Barcelona i vida familiar a Lleida, les seues investigacions sobre l'origen de la vida als EUA per a la NASA i el seu llegat científic. El treball compta amb un glossari amb l'assessorament de Joan Anton Català, comissari de l'Any Joan Oró. //



Quantes estacions de cotxes elèctrics hi ha, a Lleida?

Malgrat que la venda d'aquests vehicles creix i segueix a l'alça, no ho fa amb la mateixa velocitat que les estacions de recàrrega per a cotxes elèctrics. En tota la província hi ha uns 250 punts, nombre que els conductors consideren insuficient, i assenyalen que amb prou feines arriben per fer viatges llargs, fins i tot en els princi-



pals eixos viaris; que pateixen amb freqüència avaries i actes vandàlics, i que part de les quals tenen una baixa potència que es tradueix en llargues esperes per proveir-se. Al Segrià hi ha 87 punts, mentre que a la Segarra només 8. Ho vam explicar en un reportatge que us deixem al QR adjunt a la fotografia. //

L'IRBLleida té 157 assajos clínics per testear fàrmacs

L'Institut d'Investigació Biomèdica IRBLleida té actius 157 assajos clínics, dels quals 37 van començar l'any passat, segons consta en la memòria d'activitats del centre del 2022. La gerent de l'IRBLleida, Eva López, va indicar que els assajos serveixen per testear amb pacients que han firmat un consentiment nous medicaments o tractaments que estan en diferents fases de desenvolupament, però que encara no estan al mercat. L'institut té en marxa també 65 estudis observacionals, 17 de començats el 2022, que se centren més en qüestions estadístiques o en preguntes per fer informes retrospectius o prospectius, i no tenen per què estar relacionats amb fàrmacs. Entre tots, va ingressar 2.089.395 € l'exercici passat, 38.566 més que el 2021. //

hi anem
cal

ESPAI INNOVACIÓ, PER

eurecat
Centre Tecnològic de Catalunya



Realitat virtual per facilitar la formació de personal qualificat a la vinya

El centre tecnològic Eurecat ha creat, en el marc del projecte VIPO, una eina formativa de realitat virtual pensada per facilitar "la incorporació de personal qualificat a les tasques de la vinya, contribuint a la millora de la competitivitat del sector vitivinícola", explica el cap de Tecnologies Audiovisuales d'Eurecat Toni Torrente. En aquest sentit, s'ha dissenyat un prototip de tisora de poda amb sensors que permet simular virtualment una experiència propera a la realitat. També s'ha creat una plataforma formativa basada en intel·ligència artificial a través de la qual es realitza un curs d'iniciació a la poda fent servir el prototip de tisora amb sensors. //



La Facultat d'Educació, Psicologia i Treball Social (FEPTS) promou la recerca amb la incorporació d'investigadores dins del programa estatal Ramón y Cajal

Per **REDACCIÓ XXII**



Incorporació de talent a la Universitat de Lleida

DIÀLEG ENTRE LES INVESTIGADORES MERITXELL SIMÓN MARTÍN I VICTORIA MARÍN JUARROS

L'Agència Estatal de Investigación convoca anualment el programa Ramón y Cajal (RyC), que és el programa més competitiu a nivell de l'Estat espanyol per a l'atracció i consolidació d'investigadors/

es amb certa experiència des de la finalització del doctorat i, en molts de casos, amb part de la trajectòria acadèmica realitzada a l'estranger.

La FEPTS de la UdL compta actualment amb dues investigadores Ramón y Cajal dedicades a la recerca educativa. Són les doctores Meritxell Simón Martín i Victoria Marín Juarros, i ens parlen de la seva experiència.

Victoria: Hola, Meritxell, tinc curiositat per conèixer **com vas arribar a la UdL com a investigadora Ramón y Cajal. Quin ha estat el teu trajecte acadèmic fins a arribar aquí?**

Meritxell: Per casualitat! Estava fent el doctorat a la Universitat de Winchester quan va venir una professora visitant de la FEPTS: la Glòria Jové Monclús. Des de llavors he anat duent a terme accions concretes com a investigadora convidada. Ella i la Pepita Raventós, cap del Servei d'Arxiu i Gestió de Documents de la UdL, em van animar a enviar la meua sol·licitud RyC per a dur a terme el nostre projecte sobre l'Escola Normal de Lleida.

Quant al meu recorregut... és ben nòmada! Com molts investigadors RyC, de fet. Sóc llicenciada en Filologia Anglesa per la UAB i vaig fer el Màster en Història a la Sorbona. Després de treballar com a lectora en diverses universitats a França, vaig fer un postdoc Marie Curie a Londres, una estada de formació a Frankfurt i una altra de recerca de 3 anys a Brasília. És tot aquest bagatge que intento aportar com a membre de la FEPTS, amb obertura de ment, flexibilitat i dinamisme.

Victoria: Jo vaig fer el meu Màster i Doctorat en Tecnologia Educativa a la Universitat de les Illes Balears, on també vaig estar treballant com a tècnic de recerca i professora associada, i després vaig estar 4,5 anys com a investigadora postdoc-

toral en una universitat alemanya. Entre aquestes experiències també hi ha hagut estades a diversos països, per col·laboracions en projectes, docents o estades. Per exemple, en un projecte de cooperació amb l'Argentina, en un projecte de recerca institucional a Colòmbia o l'estada predoctoral a Finlàndia. La meua formació de base és pedagogia.

Sobre la connexió amb la UdL: el doctorat que vaig fer era interuniversitari, i entre les universitats participants hi havia la UdL. Prèviament a la pandèmia jo tenia ja contacte amb el que era el coordinador en aquell moment del grup de recerca educativa COMPETECS (Xavier Carrera) per les possibilitats de treballar a la UdL en els meus darrers anys a Alemanya. Amb la RyC es va poder finalment materialitzar aquesta possibilitat.

En tot cas, valoro la meua carrera internacional com a molt positiva, tant a nivell de desenvolupament professional com personal. Coneixent diferents entorns i formes de treballar s'aprèn molt i s'enriqueix la pròpia manera de fer com també s'és molt més crític en aquesta. No obstant, aquest tipus de carrera implica molts reptes. Per exemple, allarga més l'estabilització amb una plaça permanent.

“DESENVOLUPAR UNA CARRERA INTERNACIONAL SUPOSA UNA GRAN EXPERIÈNCIA D'APRENENTATGE ACADÈMIC I PERSONAL”

Meritxell: Tal com dius, desenvolupar una carrera internacional suposa una experiència d'aprenentatge acadèmic i personal molt positiva. La competència és forta, i això t'obliga a ser autoexigent, resolutiva, i versàtil. Però també implica un alt nivell d'exposició a la incertesa. Els contractes no acostumen a durar més de 2 anys, i això suposa canviar de ciutat o de país regularment. Jo he viscut aquest nomadisme amb moltíssima il·lusió i curiositat; però també haig de dir que he comptat



amb el suport intel·lectual, emocional i material del meu company. La seva estabilitat laboral m'ha permès prendre decisions professionals arriscades, en funció de la meua curiositat i ambició acadèmiques. **Passem a parlar de la nostra fase com a RyC a la UdL, com ha estat la teua integració a la FEPTS?**

Victoria: Molt bona. Quan vaig arribar, tant l'equip de deganat com el grup de recerca COMPETECS em van rebre amb els braços oberts. Des del principi se'm va considerar membre del grup de recerca, tot i que la petició oficial vindria amb la nova convocatòria de grups de recerca. A nivell de docència, també he tingut molt bon ajustament i possibilitats. Com ha estat per a tu?

Meritxell: La FEPTS m'ha fet un regal que no té preu: llibertat intel·lectual i confiança en el meu perfil professional. Impossible no estar agraïda! Aquesta acollida fa que t'involucris activament en les activitats de recerca i docència, i que et projectis a llarg terme com a membre de la comunitat, no només acadèmica sinó també ciutadana, com a resident a Lleida, una terra que no és la meua. Donada la meua trajectòria nòmada, aquesta fidelitat és per a mi una novetat!

Victoria: Sí, hi estic d'acord. M'agradaria saber més sobre la teua recerca... **sobre quines temàtiques educatives has treballat o treballes actualment?**

Meritxell: La meua tesi va explorar la correspon-

Herramienta de autoorientación sobre evaluación en línea:



dència com a instrument educatiu per a dones burgeses en el context de l'Anglaterra victoriana. En un moment en què aquestes tenien un accés restringit a l'escolarització, la meua tesi il·lustrava com l'acte quotidià d'escriure cartes, un gest "femení", aparentment anodí i inofensiu, va resultar ser una font d'educació informal i, en última instància, de desenvolupament de la consciència feminista que va suscitar el moviment a favor dels drets de les dones al Regne Unit. Actualment, els meus estudiants s'intercanvien cartes amb alumnes de la Universitat de Brasília i amb alumnes de primària d'una escola pública. Aquests intercanvis epistolars actuen com a estímul pedagògic i curricular. Qui havia de dir que una "tecnologia" pròpia del segle

LA NIT EUROPEA DE LA RECERCA

La Nit Europea de la Recerca és un esdeveniment públic dedicat a la divulgació de la ciència que se celebra cada any en més de 300 ciutats de 30 països d'Europa al mateix temps. El seu objectiu és apropar la recerca i els seus protagonistes al públic de totes les edats i donar a conèixer la recerca i la innovació de manera planera i divertida.



XIX tindria tant de potencial educatiu al segle XXI! Actualment duc a terme un projecte de valorització del Fons de l'Escola Normal de Lleida. Es tracta d'una documentació, pràcticament inèdita, que ens permet obrir una nova línia d'investigació historiogràfica: els "cursillos de selecció professional", les oposicions al magisteri en format "formació continuada" que el Govern de la II República va dissenyar per fer front a la demanda de mestres que la seva reforma educativa requeria. Es tracta d'un projecte d'Humanitats Digitals que, a més a més, pretén netejar, restaurar, catalogar, digitalitzar i posar a disposició dels usuaris la totalitat del Fons. **I tu? Sobre què fas recerca educativa?**

Victoria: La meua recerca parteix del camp de la tecnologia educativa i, sobretot, de les consideracions pedagògiques i educatives de l'ús de les tecnologies digitals a les aules, especialment d'educació superior i de formació de mestres. He treballat a treure el potencial de diferents eines digitals per a la millora dels processos d'ensenyament-aprenentatge en alumnat d'universitat. En la meua tesi doctoral vaig crear propostes pedagògiques per combinar aprenentatges formals i

informals a l'educació superior utilitzant eines com els campus virtuals i portafolis digitals i xarxes socials.

Recentment va acabar un projecte europeu sobre avaluació en línia en educació superior que vaig coordinar a la UdL i vam generar en el consorci eines de suport al professorat per al disseny de l'avaluació digital i un curs online sobre aquesta temàtica. Un altre exemple de la recerca que faig és la meua participació en un projecte alemany sobre aplicacions de la intel·ligència artificial en educació superior.

En aquests moments m'interessen especialment els aspectes ètics de l'ús de les tecnologies a les aules i com desenvolupar una competència digital crítica que permeti fer-ne un ús responsable i crític, més enllà del mer consumisme crític i tecnodeterminisme. Les tecnologies no són solucions per a tot ni tampoc són només eines. També quines i com s'integren pot tenir efectes inesperats (tant positius com negatius) en l'entorn d'aplicació. No es tracta de negar o prohibir el seu ús a l'educació, però sí preguntar-se per què i què implica.

Això em porta a considerar els impactes de la recerca... com els consideraries en el teu cas, Meritxell?

Meritxell: El projecte que estic duent a terme està intrínsecament lligat al territori, d'aquí el seu gran impacte. No només implica una valorització d'un patrimoni arxivístic educatiu local, sinó que, a més a més, el seu estudi històric permet elucidar una hipòtesi potencialment de molta rellevància per a les Terres de Ponent: la contribució del moviment de mestres lleidatans BATEC a la innovació docent que van suposar els "cursillos".

Victoria: En el meu cas, en les aules de tots els nivells educatius s'integren tecnologies en les pràctiques educatives, en diferents graus i especialment de forma més generalitzada des de la pandèmia.

Així mateix, la meua recerca podria tenir impacte més enllà de les aules, perquè l'aprenentatge (amb tecnologia també) és al llarg de tota la vida i té lloc en diversos contextos, i la competència digital és una competència clau per a poder participar i comunicar-se de forma eficient en la societat actual que s'ha de desenvolupar.



L'any 2016 Grup SEGRE va fer un salt de fe cap a la modernitat amb una web nova, funcional, ràpida i adaptada a les necessitats del moment, amb xarxes socials i un univers d'aplicacions i serveis addicionals concís. Ara, set anys després, inicia una nova etapa amb una renovació digital ampliant horitzons.

Per **JOAN TEIXIDÓ I PAU**

L'any 2016 SEGRE va deixar enrere el sistema web antic, creat a principis de segle amb els recursos de l'equip d'informàtica i sistemes de la casa. Era un web que va ser funcional i d'àmbit local, en un entorn fins llavors desconegut per als mitjans de comunicació i amb més preguntes que certeses. A poc a poc empreses de l'univers internet com Google, Facebook o Twitter s'anaven fent més grans i van passar a ser actors que van començar a imposar les regles del joc de com s'havien de moure els mitjans de comunicació al món digital, per tal de millorar la seva presència, guanyar nous lectors, fidelitzant els altres, aconseguir subscriptors i generar uns primers ingressos en publicitat. La necessitat d'adaptació va portar SEGRE a passar d'aquesta primera web autogestionada a, l'any 2016,

fer el salt als gestors de continguts professionals i especialitzats per a mitjans de comunicació. Naixia el nou *SEGRE.com*, una web moderna, dinàmica i veloç, amb una nova aparença i preparada per als temps que venien. I que canviaria la mirada d'aquest grup de comunicació líder a les comarques de Lleida.

2016: L'INICI DE L'ERA DE LES ALIANCES

El web de SEGRE del 2016 neix gràcies a l'aliança amb l'empresa de desenvolupament tecnològic Hiberus Media Labs, creada pel grup Henneo, empresa editora entre d'altres de l'*Heraldo de Aragón* o del gegant *20 minutos*. Amb aquesta aliança, SEGRE començava a treballar amb el gestor de continguts (CMS) Helisa, especialitzat en mitjans de comunicació. I traçaria les primeres passes de les aliances que



Així es crea un ecosistema digital d'un mitjà de comunicació

TOT ALLÒ QUE NO ES VEU DE LA GESTIÓ DEL CANVI

LLUÍS SERRANO, REDACTOR DEL DIGITAL, AMB EL GESTOR XALOK. FOTO: J. BARRULL



vindrien anys més tard. Perquè en els mitjans de comunicació, sovint la unió fa la força.

UN SALT DE QUALITAT

Amb el gestor Helisa a bord i un equip del digital de SEGRE cada cop més preparat i mentalitzat per assolir els nous reptes que representen els entorns digitals en els mitjans de comunicació, el web de SEGRE va fer un salt en tots els sentits.

En el sentit estètic, SEGRE millorava la seva imatge, amb nova tipografia en tot el digital, menús de navegació més pràctics i paleta de colors pròpia. En el sentit usable,

SEGRE ja apareixia adaptat a tots els tipus de pantalla, des de les tauletes als mòbils. En el sentit de l'accés, els continguts de SEGRE ja eren molt més fàcils de trobar indexats tant als principals cercadors com Google, o a les principals xarxes socials de l'època com Facebook o Twitter. En el sentit dels números la nova web del 2016 va aconseguir millorar i multiplicar totes les xifres i establir rècords absoluts. En només quatre anys va aconseguir multiplicar un 1.200% les visites, un 800% els usuaris únics i un 900% les pàgines vistes. Per posar negre sobre blanc: l'agost del 2016, l'últim registre de dades de la web primària, *SEGRE.com* va obte-

nir 600.000 pàgines vistes. Quatre anys més tard, el juliol del 2020, va aconseguir-ne gairebé 8 milions. Pel que fa a usuaris únics i en la mateixa franja temporal, es va passar dels 200.000 als 3,6 milions.

Les xifres d'audiència van créixer de forma ininterrompuda durant anys fins que l'any 2021 es va arribar al sostre, i les xifres es van mantenir estables fins a l'actualitat. Això va passar perquè el gestor de continguts Helisa que utilitzava SEGRE des del 2016, malgrat oferir les mateixes prestacions des del principi, ja no era disruptiu, ja no impressionava als cercadors, ja no era tan ràpid com les necessitats que empreses com Google o Microsoft demanen als mitjans de comunicació. De manera que l'equip de sistemes, tecnologia i ecosistema digital de SEGRE va començar a avaluar quins serien els propers passos.

D'HELISA A XALOK

I els propers passos eren molt a prop. El gestor de continguts Helisa tenia un germà, més nou, més ràpid i adaptat a les necessitats dels mitjans, ja no del 2016, sinó del 2023. Aquest germà, creat per la mateixa empresa Hiberus Media Labs es diu Xalok, i és i serà fins a nova ordre la plataforma de continguts digitals de SEGRE. La que suportarà tot el que els usuaris puguen llegir, veure o escoltar a través del digital de SEGRE. Amb Xalok l'entorn digital de SEGRE guanya robustesa, agilitat, velocitat i, sobretot, encaixa amb els valors i patrons que els dominadors del mercat exigeixen als mitjans de comunicació.

La web que acaba de deixar enrere SEGRE tanca la seva etapa amb 250 milions de pàgines vistes i 27 milions d'usuaris únics d'arreu del món



DE DALT A BAIX, LES WEBS DE SEGRE ORDENADES CRONOLÒGICAMENT: LA PRIMERA DE PRINCIPIS DE SEGLE, L'AUTOGESTIONADA DEL 2007, LA CREADA AMB EL CMS HELISA EL 2016 I LA RENOVACIÓ ACTUAL DEL 2023. PASSAT I FUTUR, HISTÒRIA DEL PERIODISME DE LLEIDA

EL PAS DE LA WEB A L'ECOSISTEMA DIGITAL

La web de SEGRE és el nucli dur del projecte digital. És, com solem dir, el campament base, allà on els usuaris van per acabar d'informar-se, llegir les informacions que es publiquen dia a dia. L'emblema de la casa. Però el digital ja no és només una web, sinó que és tot un ecosistema digital. Un ecosistema digital que va d'allò que es veu, com Instagram o TikTok, a allò que no es veu, com el tractament de protecció de dades, la creació de segments d'usuaris i la seva gestió rigorosa, la intel·ligència artificial en l'anàlisi i la creació de continguts, el sistema d'enviament de butlletins diaris, la gestió dels podcasts d'àudio o les retransmissions esportives de Lleida en Joc a través del digital. Tot això, que cada cop és més complex i ambiciós, a SEGRE ho tenim en petits satèl·lits que orbiten al voltant del nostre campament base, la web, el nucli.

Els mitjans de comunicació

necessiten adaptar-se als requisits

que empreses que mouen els fils

d'internet com Google o Facebook

exigeixen. Si no es fa, els mitjans

corren el risc de perdre visibilitat, i

per tant, menys visites.

ELS SATÈL·LITS AL VOLTANT DEL WEB

Aquests petits satèl·lits als quals em refereixo són programes i serveis específics que ens ajuden a donar un valor específic sense que ens calgui crear-ho. És a dir, ho fabrica algú amb la seva expertesa en aquella cosa i ho gestionem des de SEGRE amb la nostra expertesa editorial i digital.

Són petites aliances per avançar i no quedar-nos parats intentant fer coses que ni podem ni sabem (ni volem) fer. Per exemple, podem desenvolupar des de SEGRE una aplicació mòbil? No, ja que no ens hi dediquem, per això la fa una altra empresa i la gestionem nosaltres. Podem des de SEGRE desenvolupar un sistema d'enviament de butlletins diaris amb les principals notícies? No, ja que no ens hi dediquem, per això la fa una altra empresa i la gestionem nosaltres. Podem des de SEGRE crear un sistema de missatgeria instantània que utilitzin 2.000 milions de persones arreu del món? No, això es diu WhatsApp, i ho gestionem des de SEGRE. O Telegram, o Linktree per Instagram, o Spreaker pels podcasts, o Marfeel per tenir analítiques, o Hipatia per a les notificacions, o Infogram per a les infografies... No ens els acabarem. N'hi ha per donar i per vendre. I per això l'equip de sistemes, informàtica i del digital de SEGRE analitza quin d'aquests serveis és el millor per tal de fer un salt de qualitat i servei i millorar les nostres prestacions.

Sembla fàcil i bonic. I idíl·lic i lògic. Però no ho és tant. I és que quan es crea una web d'un mitjà com SEGRE, a



L'univers de Joan Oró al Montsec

La figura del científic lleidatà centrarà la novena edició del Festival d'Astronomia de l'11 al 15 d'octubre || Clausura amb un concert 'únic' de l'OJC a la col·legiata de Sant Pere a Àger

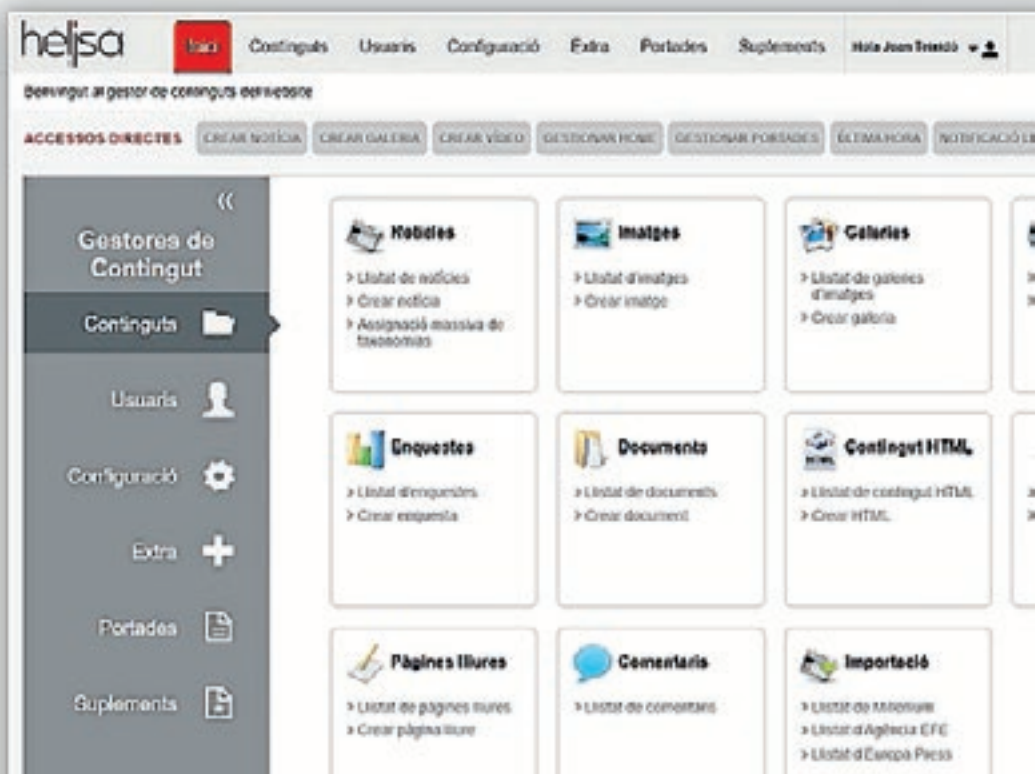


Presentació anterior de la novena edició del festival a l'Àula Magna de l'IBL - JUANJO FORBOLLA

LAURA GARCÍA Introduzca texto aquí

Cread:
Actualizad:

El Parc Astronòmic del Montsec acollirà de l'11 al 15 d'octubre la novena edició del Festival d'Astronomia amb activitats, tallers,



EL CMS QUE ORDENA I CREA ELS CONTINGUTS. A L'ESQUERRA XALOK, A SOTA HELISA.

cada nou capítol de tasques apareixen nous problemes que cal resoldre i respondre, com més àgil millor. Per exemple, qui gestiona els comentaris de la web? Qui s'encarrega de l'avís i gestió de les cookies? Qui s'encarrega de llençar els avisos i notificacions al mòbil? Com enviem les últimes hores? Com es registren els usuaris, com els podem oferir la màxima seguretat, i mitjançant què? Qui gestiona la presència de SEGRE a les botigues de Google Play o App Store? Qui... qui?

El mapa mental que ha tingut l'equip del canvi al cap durant tots aquests mesos ha sigut paquidèrmic. Cada una d'aquestes preguntes, i cada cop que apareixia en escena un nou element, un nou servei, un nou satèl·lit, requerien un debat intern i una decisió final. Des de petits detalls com el color de la icona d'accés de l'usuari, a la tipografia i la mida exacta dels textos, tant dels titulars com del text de les notícies, fins al servei de lectura de l'edició impresa al digital. Tot ha d'estar mesurat, debatut i estudiat per afrontar la propera dècada de vida amb la màxima competitivitat.

L'UNIVERS GOOGLE

Google és una de les empreses que més pes tenen a l'hora de modificar els comportaments dels gestors de continguts dels mitjans de comunicació. És el cercador més utilitzat, i amb eines com Discover o el sistema operatiu Android és una de les portes d'entrada més utilitzades pels milions de lectors d'informació del planeta. I Google, és clar, marca les seves pròpies regles. Ho fa perquè vol oferir la millor experiència als seus usuaris, i per això si la web d'un mitjà de comunicació no és prou ràpida o no segueix els seus estàndards, anomenats Core Vitals, rebutja els seus continguts i no els ofereix als possibles futurs lectors. I el mit-

El nou digital de SEGRE és un 10% la part visible. El 90% és allò que no es veu, com la velocitat, el rendiment o el múltiple catàleg de serveis i noves funcionalitats

jà de comunicació perd un lector. L'exigència la marquen protocols com per exemple el CLS, que puntua la velocitat de càrrega d'una pàgina o si hi ha elements que es mouen o distreuen mentre llegim una notícia. Si una pàgina d'una notícia necessita més de 0,25 segons, Google la penalitzarà i no la mostrarà. Aquesta és l'exigència. I aquesta és la velocitat que necessitem per ser a la roda del món.

LA NOVA WEB

Com deia, l'equip encarregat del canvi ha hagut de crear-se un mapa mental molt ampli amb tots els serveis i tecnologies a tenir en compte, relacions i convivències, alguns que ja existien i d'altres que s'han afegit a la família de tecnologies que l'equip multidisciplinari de SEGRE haurà de gestionar. Des de la mateixa creació de continguts periodístics amb el gestor de continguts Xalok a la gestió d'usuaris, la venda de subscripcions digitals i el pagament recurrent mensual. Pel que fa a la gestió d'usuaris SEGRE afegeix al catàleg els serveis de Gigya, de la multinacional SAP. Pel que fa a les analítiques, hem incorporat la plata-

forma d'analítica web basada en IA Marfeel, i que substituirà un tòtem històric com és Google Analytics. Pel que fa al *mailing* utilitzem la més que coneguda Mailchimp. Si parlem de segments d'usuaris, aquesta tasca la realitza la plataforma Hipatia, que s'encarrega també de la gestió dels murs de pagament, de la segmentació d'usuaris i l'enviament de notificacions. Paral·lelament hem publicat una nova i moderna botiga online i una agenda cultural, que funcionaran sota el paraigua del web de SEGRE. Tant la botiga com l'agenda han sigut elaborades per l'equip d'informàtica de SEGRE. I pel que fa als entorns multimèdia de Grup SEGRE, també s'ha posat en marxa una nova plataforma de vídeo sota demanda, que utilitzarà Lleida TV i també el web de SEGRE per oferir directes o especials. Malgrat que aquesta nova web sigui un canvi profund de les estructures del digital, hi haurà serveis i tecnologies que es mantenen intactes. És el cas per exemple del lector de l'edició impresa del diari digital, que deixa de dir-se eSegre, i que estarà disponible per a tots els subscriptors, que podran llegir l'edició impresa des del seu mòbil o tauleta des de primera hora. Tampoc canvia l'aplicació per a mòbils Android i iOS d'Apple, que seguirà tan funcional com sempre, i amb preferència per a poder llegir l'edició en paper des del mòbil.

A més, notareu que la imatge gràfica també és lleugerament diferent. S'ha millorat la capçalera, on un color sòlid substitueix el degradat que ens ha acompanyat durant set anys, i hem aprofitat per fer una estilització única del logotip de SEGRE, més ampli i lleuger, i que perd la cua *.com* que ens ha acompanyat des dels inicis de la web. Ara serà SEGRE, punt, el digital de SEGRE.

Però malgrat tots els canvis que us estic explicant els lectors del digital de SEGRE notareu que sou a casa. Els canvis són profunds, de rendiment i de velocitat, però l'essència i

Un canvi d'aquestes dimensions, que ha portat un any de feina, requereix seguir treballant-hi a sobre per seguir polint detalls i saltant obstacles



PERSONAL REVISANT LES NOVETATS D'AQUESTA EDICIÓ. FOTO: J. BARRULL

l'estructura d'espais solemnes, com la portada, serà similar a la que heu conegut fins ara. Amb alguns canvis. Hi haurà nous blocs de notícies, com el de Successos i Tribunals o el de les notícies més llegides del dia. Es donarà predominança a l'esport, i els suplementos temàtics com el Lectura, el *Vint-i-dos* o els podcasts tindran entitat pròpia. Un cop s'accedeixi a una notícia particular, el lector notarà l'alta velocitat de càrrega des d'un primer moment, una millor llegibilitat dels continguts, i coneixerà i identificarà millor als redactors de les notícies de SEGRE.

UN ANY DE CANVI

Malgrat que avui ja és una realitat, tot el procés entre totes les parts per crear el nou ecosistema digital de SEGRE ha suposat prop d'un any de feina. Durant aquest any hi ha hagut desenes de fases amb les seves desenes de reunions, avui per sort a través de videotrucades, entre Lleida i Madrid o Saragossa. Un any de sessions que van de les primeres de creació d'objectius i prototip a les posteriors sobre millores del flux de treball de la redacció de SEGRE. I, entremig, prototips, fases beta, versions de prova, migració de continguts, versions finals i intermitges, integració de nous serveis, creació de noves portades i seccions, i sobretot aparició de problemes i resolució pràctica i eficient. Un any en què un petit grup de persones ha fet una feina incansable i a l'ombra, però sabedors que hem encetat, amb moltes garanties, els propers anys del digital del mitjà de comunicació de referència a les comarques de Lleida.

LES NOVES ALIANCES DE SEGRE

Si avui parlem de tot això és perquè SEGRE s'ha unit amb altres grups editorials, líders regionals de tot l'estat, com el grup Joly, que agrupa els principals diaris andalusos, Edigrup, que són els mitjans de Castella i Lleó, Henneo, que agrupa els regionals de l'Aragó o grup Serra, que fa el mateix amb mitjans les balears, entre molts d'altres que pinten un mapa amb tot l'estat cobert. Aquest consorci, que agrupa desenes de webs amb milions de visites diàries, suposa una aliança tecnològica per impulsar el mercat digital dels diaris regionals, molt ben valorats localment, però que tenen difícil competir en un entorn digital globalitzat on el volum és molt important i marca la viabilitat dels projectes. Amb aquesta aliança estratègica i pionera en el sector dels mitjans, SEGRE pot disposar de la darrera tecnologia en un entorn molt canviant i pot estar a l'avantguarda del sector, proposant serveis i arribant als nostres lectors de la forma més propera, efectiva i eficient.

ELS DEURES I REPTES DE FUTUR

Apunt final. Els mitjans de comunicació viuen una paradoxa estranya. Per una banda, Internet ha facilitat fins a límits extrems la possibilitat que persones individuals i petites empreses poguessin crear el seu propi canal o mitjà de comunicació. D'altra banda, la competitivitat fa que, malgrat que n'hi hagi molts, pocs mitjans puguin aconseguir seguir el rastre tecnològic que afavoreixi la seva supervivència. Tot el que aquest reportatge relata és la creació d'un web d'un mitjà de comunicació, que ha requerit una quantitat important d'esforç, tant econòmic com de personal (en temps, adaptació i coneixement). I això mitjans més petits, més locals o amb menys recursos difícilment podran aconseguir-ho. O potser és que Internet ja no és un entorn tan fàcil ni còmode i que ara ens trobem en un moment d'expertesa i maduresa? Els anys ho diran.



EN AQUESTA REVISIÓ PRENEN MOLTA IMPORTÀNCIA LES VERSIONS PER A DISPOSITIUS MÒBILS, QUE SÓN EL 90% DE LES VISITES. FOTO: J. BARRULL



**EL PARC COMPTA
AMB 114 EMPRESES
VINCULADES AL SECTOR
CIENTÍFIC, TECNOLÒGIC
I AGROALIMENTARI**

**DURANT ANYS VA SER
CASERNA MILITAR,
FET QUE VA AJUDAR A
CONSTRUIR MOLTS I
DIVERSOS EDIFICIS**

l'Estat ordena la construcció d'un conjunt d'aquartermament al turó per traslladar-hi la caserna militar que des del 1707 —després del setge a la ciutat de Lleida per part de tropes de Felip V a la guerra de Successió— s'ha instal·lat a la Seu Vella. Des d'aleshores el turó es va convertir en centre militar.

Després de la Guerra Civil, el Govern de l'Estat ordena el trasllat de la caserna militar a un nou emplaçament: el turó de Gardeny. El 1994, l'exèrcit espanyol i la Paeria formalitzen un acord segons el qual aquest adquireix 218.000 m² per a la construcció d'infraestructures militars: el turó de Gardeny és ara propietat de l'exèrcit. El conjunt d'aquartermaments rep el nom de Base Militar Gaspar de Portolà i acull un règim d'infanteria (Sanjurjo), un d'artilleria (Templers) i

un hospital militar. Les infraestructures són moltes i generoses: dependències per als comandaments, cos de guàrdia, calabossos, sala de banderes, bar, biblioteca, cantina, allotjaments, teatre, infermeria, capella, cuines, quadres per a bestiar, garatge de vehicles, patí, polvorí i camp d'esports (amb piscina, camp de futbol, frontó i pistes d'atletisme).

A finals dels anys 90, l'exèrcit abandona la base militar i la Paeria decideix adquirir els terrenys per iniciar el projecte d'instal·lació del Parc Científic i Tecnològic Agroalimentari de Lleida, que culmina el 2005 amb la creació del Consorci del Parc, juntament amb la Universitat de Lleida.

Actualment, l'espai de més de 100.000 m² compta amb 114 empreses ubicades al tossal de Gardeny i amb un projecte de futur pel sector científic i tecnològic.

? Més info: www.parc lleida.es

Descobreix la història del Parc Agrobiotech Lleida

VA OBRIR L'ANY 2003 I S'HA CONVERTIT EN UN ESPAI CIENTÍFIC DE PRIMER NIVELL, PERÒ S'EMPLAÇA EN UN ESPAI PLE D'HISTÒRIA I HERÈNCIA QUE POT SER QUE NO CONEGUEM DEL TOT

Per **REDACCIÓ VINT-I-DOS**

El camí del Turó de Gardeny es remunta a la batalla d'Ilerda (49 aC), en temps dels romans. En aquell moment serveix de talaia a Juli Cèsar per aconseguir la victòria sobre les tropes de Gneu Pompeu Magne. A l'acabar la reconquesta cristiana de Lleida als sarraïns (1149), els comtes catalans Ramon Berenguer IV

i Ermengol VI d'Urgell entreguen el turó a la milícia templera en agraïment al seu suport durant la batalla. A la banda nord, construeixen la casa templera, o castell de Gardeny —avui convertida en centre d'interpretació—, i fan de tot el turó una zona agrícola i ramadera d'excel·lència. Acabada la Guerra Civil, el Govern de

L'ESPAI PER A LES EMPRESSES, EL TALENT I LA INNOVACIÓ

114 empreses formen part del Parc Agrobiotech Lleida

Amb més de 180.000 m², el Parc Agrobiotech és una de les principals plataformes científiques i tecnològiques del sector agroalimentari i TIC en l'àmbit català i estatal.

PARC AGROBIOTECH LLEIDA



**ESPAI
ÚNIC**
Una edificació
innovadora



**LOCALITZACIÓ
ESTRATÈGICA**
A 2 hores dels mercats
potencials del país



**SERVEIS
PERSONALITZATS**
Ampli ventall d'espais
per llogar i gaudir



**CONNEXIÓ
EMPRESARIAL**
Potenciant el
talent i la innovació

AIXÍ VA SER EL RETORN A LLEIDA DEL CONGRÉS MÉS IMPORTANT PERSONA-ORDINADOR



Per **RICARD GÓMEZ - JOAN TEIXIDÓ** / Fotos: **UNIVERSITAT DE LLEIDA**

Del 4 al 6 de setembre es va celebrar a Lleida el **XXIII Congrés Internacional de Persona-Ordinador**, una trobada anual de personal investigador, estudiants i professionals de la Interacció Persona-Ordinador (IPO) tant del món acadèmic com de la indústria per tal de promoure la presentació de propostes innovadores, l'intercanvi d'idees i la discussió.

El seu objectiu principal és incrementar l'enfocament multidisciplinari, de manera que es busca atraure els qui treballen en informàtica, però també en altres disciplines, amb una atenció especial a l'art interactiu, molt relacionada amb els estudis actuals de la UdL.

Una de les novetats del Congrés d'enguany ha sigut un taller d'ètica per aprofundir i debatre sobre els principis i valors que han de regir en els avenços tecnològics, que es va complementar amb una conferència magistral de l'artista i professor de la Universitat del País Basc, Patxi Araujo, sobre estètica en entorns tècnics, i que es va complementar amb dos instal·lacions

artístiques dels professors de la Universitat de Lleida (UdL) i creadors visuals Ferran Lega i Kepa Landa.

En total, al congrés s'hi van aplegar 80 experts d'arreu de l'Estat i d'Amèrica Llatina, que van poder assistir a les onze sessions que van abordar temes com la usabilitat i l'accessibilitat, la interacció per a persones amb necessitats especials, salut i interacció Persona-Ordinador, jocs formatius (serious games) i interfícies d'usuari intel·ligents, o la informàtica social a partir dels resultats de l'exposició i el debat d'una cinquantena de treballs.

L'organització va a càrrec del Grup de Recerca en Interacció Persona-Ordinador i Integració de Dades (GRIHO) de la Universitat de Lleida i hi col·laboren l'Associació Interacció Persona-Ordinador (AIPO), el capítol espanyol d'ACM SIGCHI (CHISPA) i la Xarxa Col·laborativa per suportar els processos d'ensenyament-aprenentatge a l'àrea d'Interacció Humà-Computador a nivell Iberoamericà (HCI-collab).



Mayra Arroyaga, Account Manager de Tobii

“Tobii es líder mundial en *eye tracking* y *action computer*, y los elementos que utilizamos hacen un segui-

miento ocular que permite a los investigadores entender dónde están mirando los individuos. Las aplicaciones pueden ser infinitas. En el caso del campo que nos ocupa ahora sería entender cuál es la relación a partir de la mirada entre elementos tecnológicos y la interacción con humanos. Estos estudios pueden tener una aplicación muy interesante en el campo de la usabilidad y hacer interfaces mucho más amables. Cuando tú puedes entender el recorrido de la mirada de los individuos, qué áreas de una web o de una pantalla o un móvil no están siendo percibidas, puede ayudar a los investigadores a mejorar estas interfaces y aplicaciones”.



Nerea Olivera, Business Developer de Bitbrain

“Bitbrain es una empresa de neurotecnología y desarrollamos equipos que miden la actividad neuronal, nuestra colaboración con Tobii es que ellos son

una empresa especializada en el *eye tracking* y nosotros damos otra capa de información a esos estudios, la de electroencefalografía. Medimos con una diadema lo que una persona está viendo y en qué se está fijando. Recogemos la electricidad que emiten las neuronas, que se mide en milivoltios y lo procesamos con un software que hemos desarrollado y que proporciona una serie de métricas ante un estímulo. Por ejemplo una foto, una web, el impacto que produce en la persona, la carga cognitiva que le supone procesar la información que está viendo, o si la va a memorizar o no, entre otras cosas”.



Toni Granollers, copresident del comitè del Congrés, director de GRIHO i vicerector de relacions internacionals

Què és la Interacció Persona-Ordinador? És una disciplina relacionada amb la informàtica i la tecnologia que es preocupa que la tecnologia sigui fàcil d'utilitzar i que la pugui fer servir tothom, de totes capacitats i condicions. En aquesta disciplina també treballen psicòlegs, dissenyadors o artistes, entre d'altres.

Quin és l'objectiu del Congrés? En un congrés científic el que fem és presentar articles científics que la gent ha preparat durant els anys anteriors, i es presenten des d'avenços científics a experiments i tot de noves propostes al voltant d'aquesta temàtica que investiguem.

Quines propostes s'han presentat? Noves metodologies d'inte-

racció amb sistemes de realitat augmentada, reconeixement facial de persones amb IA, i xarxes per predir estats emocionals de persones i després poder adaptar les interaccions a les seves característiques, i propostes d'àmbit molt diversos. N'hi ha que estan en un estat més embrionari, com el sistema que avalua com serà l'experiència d'un usuari utilitzant determinada tecnologia.

Quin balanç fas del congrés? Fantàstic! Costa molt reunir tanta gent en un congrés perquè el coneixement és a tot arreu, no et cal moure i anar a un altre lloc per tenir accés al coneixement, i a més els mitjans online que fan que puguem fer sessions híbrides. La gràcia de veure'ns és poder-nos conèixer, parlar i participar.



Montserrat Sendin, copresidenta del comitè del Congrés Interacció 2023

Què és el que s'ha pogut veure durant el congrés? Cal dir que la nostra disciplina és multidisciplinària, i per això enguany hem fet un pas més incorporant l'art interactiu. Aquí, a la mateixa entrada de l'edifici polivalent, hem tingut exposats projectes del Kepa Landa i del Ferran Lega, dos companys que es dediquen a l'art interactiu.

Com explicaries la interacció Persona – Ordinador? És l'àrea de la informàtica que s'ocupa de facilitar l'ús als humans dels

programes informàtics. Abordem temes com la usabilitat, la intuïtivitat, la qualitat d'ús, l'experiència d'usuari. Pretenem que l'usuari s'emocioni i gaudeixi de l'experiència.

Com pot ajudar aquest Congrés? Som sensibles als grups on hi ha una fractura digital, com la canalla, la gent gran i els discapacitats. Més que desenvolupar software, treballem en la capa que hi ha entre l'humà i el software i el codi, fer-la al més interactiva i fàcil possible.



Patxi Araujo, artista i professor a la Facultat d'Art de la Universitat del País Basc UPV/EHU

Usted viene de la esfera artística. Yo he trabajado la interacción pero desde presupuestos artísticos habilitando cuestiones técnicas para desarrollar cuestiones estéticas, entonces todo esto abre un campo muy grande de posibilidades.

Ha dado una conferencia inaugural. He explicado las bases de mi trabajo, cómo entiendo la interacción, cómo entiendo la interfaz, y al hilo de todo esto he presentado varios trabajos que reflejan de manera práctica estos conceptos.

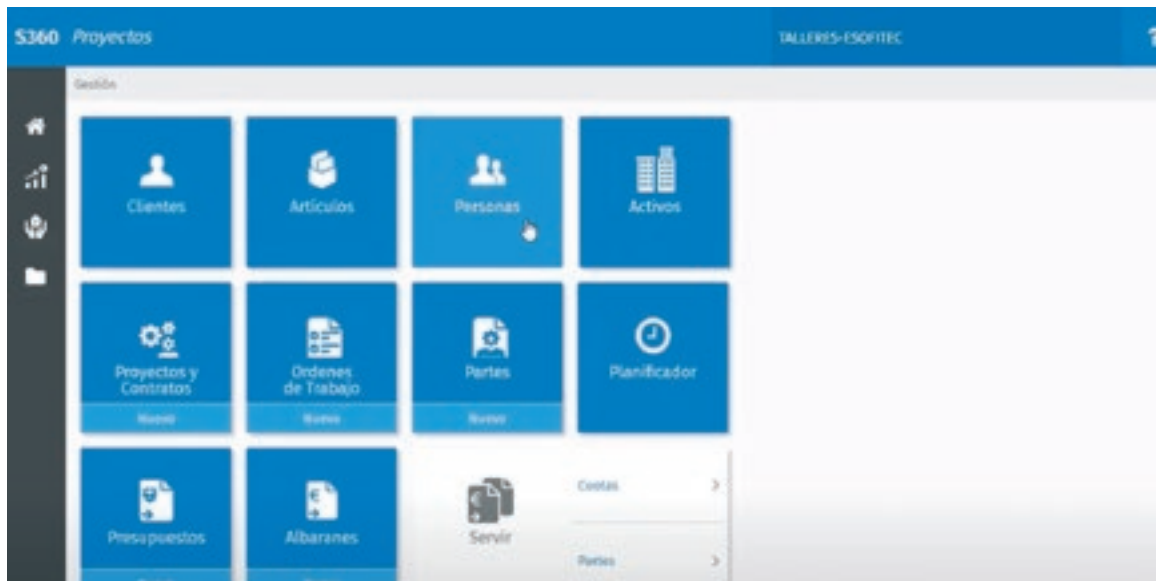
¿Cómo entiende la interacción? La interacción es una cuestión que tiene que ver con la capacidad de transformación o afectación mutua que insisto que no se produce únicamente a

nivel técnico, sino que para que sea real, para que no sea solo un sistema reactivo, hace falta que intervengan otros factores, otro tipo de empatía, relación y transformación.

¿Me puedes poner un ejemplo? Por ejemplo, si tú te conviertes en un avatar, digital, es muy posible que verte reflejado de una manera extraña te afecte de una manera especial. Si tú te vieras reflejado como un avatar literal, tal y como tú eres, a imagen y semejanza, esto no ocurriría, serías tú mismo al otro lado del espejo haciendo una especie de ejercicio, pero si tú al otro lado del espejo eres otra cosa, seguramente te podrías replantear tu propia identidad a este lado de esta pantalla. A eso me refiero.

S360 PROYECTOS: SOLUCIÓ GLOBAL PER A LES EMPRESES DE SERVEIS

Per **RICARD GÓMEZ - MARTA PLANES**



Solució per a les empreses de serveis i manteniment, per a les de gestió de projectes i tasques de personal. Una eina per controlar-ho tot

Controlar tot el que tingui a veure amb la nostra empresa de serveis i manteniment, i planificant els equips de treball. Aquesta és la premisa de **S360 Proyectos**, un software de la lleidatana Esofitec que s'integra amb les aplicacions de Wolters Kluwer. Amb S360 Proyectos, per exemple, les empreses podran saber quant de temps han invertit els treballadors per portar a terme els encàrrec dels clients. S360 és intuïtiu, senzill i molt visual. En pocs passos podrem activar els panells d'estat en temps real, les analítiques, la gestió de clients o de personal. Però és altament personalitzable, i el programa ens permet planificar tots els apartats amb tot el personal assignat que calgui.

El mateix software ens permetrà realitzar tasques recurrents de forma au-

tomàtica, com per exemple la gestió de manteniments periòdics. També hi ha espais d'historial i de documentació, on adjuntar els arxius que necessitem consultar en qualsevol moment.

Un dels elements més rellevant de **S360 Proyectos** és la gestió de les tasques d'equips per projectes, amb la possibilitat de poder assignar personal a tasques concretes. Un cop assignat es genera el planificador intern, on podem aplicar noves ordres de treball o assignar tasques noves a qualsevol treballador. A més, i des d'aquest planificador, el treballador pot anotar l'hora d'inici i de final, així com les hores facturades i la despesa en materials. Així es crea una fulla d'albarà en funció dels acords amb l'empresa a qui es dona servei. Aquesta és una de les

principals funcions de S360 Proyectos, però aquest programari va molt més enllà i, vinculat amb qualsevol dels programes a3ERP, a3innuva ERP o a3factura, la gestió de la facturació és plenament completa i funcional.

S360 Proyectos és vàlid tan per a responsables de l'empresa, que podran revisar en temps real les dades de costos i marges de l'empresa, com per l'equip de finances, que podrà generar i automatitzar tot el que giri entorn de les dades a facturar, tan per l'equip tècnic, que podran imputar costos i materials, hores d'inici i de final, des de qualsevol lloc i en pocs segons. Amb tot això, l'empresa serà capaç de saber els costos i beneficis per cada tasca, i podrà fer un pas més en la gestió global.

ENTREVISTA



Víctor Bernués

Unidad de Negocio ERP Esofitec

Quin tipus d'empresa contracta la vostra solució S360 Proyectos? Arriba un moment en què el control dels projectes i treballs en una empresa desborda. Oferim una solució perquè les empreses tinguin control de tot el cicle d'un projecte: des de l'inici fins al final.

Quins beneficis aporta, aquest programa? Sentir que tens el control del negoci, que pots planificar recursos, adaptar-te a una situació imprevista. També de saber en quin moment estàs obtenint beneficis o tenint pèrdues de valor.

I de gestió de personal? Cada tasca es pot assignar una persona o equip de perso-

nes, i a uns recursos. L'eina utilitza un planificador molt visual i que utilitza Intel·ligència Artificial.

Com ho valoren, els clients? En general perceben un canvi radical, perquè passen d'un control mínim i de treballar amb paper a un rol de controlar i de tasques que aporten valor.

Què us demanen més els clients? Darrerament els interessa saber si utilitzem tecnologia IA, per tal d'implementar-ho simplificant tasques que siguin molt monòtones. Una altra tendència és la deslocalització, amb S360 Proyectos es pot controlar tot en remot.

Digitalitza la teva empresa

Aconsegueix les teves metes empresarials amb eines imprescindibles que superin les teves expectatives.



RECURSOS HUMANS LABORAL PORTAL DE L'EMPLEAT NOTIFICACIONS ELECTRÒNIQUES
 COMPTABILITAT FISCAL **SOFTWARE** CLOUD ESCRIPTORI AL NÚVOL NÒMINA
 IVA RENDA I PATRIMONI ERP CÒPIES DE SEGURETAT ANALÍTICA DE NEGOCI
 SOCIETATS CRM TPV FACTURACIÓ REGISTRE HORARI



Partner PREMIUM
Wolters Kluwer

Av. Pearson, 47 · 25005 Lleida
info@esofitec.com | 973 228 080

www.esofitec.com

CONSULTORS
TECNOLÒGICS

Lleida, pionera en innovació sanitària

EN L'ÀMBIT DE LA RECERCA, CATALUNYA SEGUEIX A L'AVANTGUARDA D'EUROPA



Per **DAVID MARÍ**

Director de la Unitat de Digital Health del centre tecnològic Eurecat

En el conjunt de subsectors, les dades conviden a l'optimisme en tots ells. Les farmacèutiques catalanes segueixen sent la punta de llança del sector, representant al voltant del 25 per cent del volum de negoci i aconseguint importants fites, com la pròxima comercialització d'una vacuna per combatre la covid desenvolupada per Hipra. Els altres actors també han notat un significat impuls els darrers anys: les start-ups tecnològiques varen aconseguir captar l'any passat prop de 450 milions d'euros, d'on s'ha de destacar que gairebé un 75 per cent d'aquesta inversió va provenir de fons de capital risc, evidenciant la fortalesa de l'ecosistema. En l'àmbit de la recerca, Catalunya segueix estant a l'avantguarda d'Europa, on els centres d'investigació i centres tecnològics continuen realitzant una activitat frenètica que, com a exemple, suposa que el 75 per cent dels assajos clínics que es realitzen a l'Estat es facin aquí. En definitiva, les condicions de l'ecosistema de salut a Catalunya suposen una oportunitat de millora en la qualitat de l'atenció sanitària, de la qual Lleida també és partícip.

REPTES DE LA SALUT A LLEIDA

Malgrat les dades macroeconòmiques presentades, segueixen existint reptes continus en el sector de la salut a Lleida. Aquests desafiaments es recullen de manera clara

en el pla sanitari 2021-2025 de la Regió de Lleida realitzat per la Generalitat de Catalunya, on es destaquen quins són els reptes més importants i prioritaris relacionats amb la salut dels ciutadans i per al propi sistema sanitari lleidatà. En relació amb els ciutadans i els pacients, cal destacar tot el que fa referència al foment d'estil de vida saludable, incloent polítiques de promoció d'activitat física, nutrició saludable i la desincentivació d'hàbits no saludables com són el consum del tabac i l'alcohol; així com l'increment del suport en la salut mental i la cronicitat i l'obertura de vies per mitigar efectes relacionats amb la contaminació ambiental i l'emergència climàtica. En el cas del sistema sanitari, els aspectes més rellevants són el foment de l'atenció integrada posant la persona al centre de la seva salut i del sistema, reduint la fragmentació del procés assistencial i integrant-hi la perspectiva de gènere, i l'impuls al desplegament de la salut pública, afavorint la col·laboració entre els actors públics i propiciant la cura dels professionals de la salut com a actors fonamentals de la prestació dels serveis de la salut.

ATENCIÓ INTEGRADA

En el marc d'aquest pla sanitari per a la Regió de Lleida, el centre tecnològic Eurecat participa activament en diversos projectes de salut digital amb actors tan rellevants com l'Institut de Recerca Biomèdica de Lleida (IRBLleida), fundat l'any 2004 mitjançant un conveni de col·laboració entre la Universitat de Lleida i el sistema sanitari català, amb l'objectiu de crear sinèrgies entre la investigació bàsica, clínica i epidemiològica, fent de la investigació biomèdica un motor clau per millorar la pràctica clínica actual. En l'àmbit de l'atenció integrada i l'atenció a la cronicitat, actualment Eurecat participa en el projecte METASLEEP, que pretén millorar la gestió dels trastorns respiratoris durant el son en el control de la hipertensió sistèmica. En concret, Eurecat ajuda a l'IRBLleida en la utilització de tecnologies de salut digital per analitzar, testejar i escollir les tecnologies adequades per a l'adquisició de dades de pacients remots i que garanteixin l'èxit del monitoratge remot a través de dispositius electrònics que permetin monitoritzar de manera eficient el son del pacient i que aportin dades a un repositori centralitzat per a la seva anàlisi, amb la finalitat d'ajudar a crear un nou model d'atenció per al maneig clínic integral de la hipertensió. El projecte posa en rellevància les polítiques de salut digital que permeten recollir dades de pacients de manera remota i utilitzar dades de sensors per avaluar de manera molt més precisa la salut del pacient. Aquesta tendència és rellevant en molts projectes i cal remarcar la importància de dos aspectes clau per a l'èxit d'aquest tipus de sistemes. Per una part, s'ha que tenir en compte que tots els aspec-





EURECAT PARTICIPA ACTIVAMENT EN PROJECTES DE SALUT DIGITAL AMB ACTORS RELLEVANTS DEL TERRITORI, COM L'IRBLLEIDA

tes de seguretat i privacitat de les dades dels pacients han de quedar garantits per aquests sistemes, la qual cosa suposa una part molt important en el seu disseny. Per una altra part, cal que aquests sistemes siguin capaços d'integrar-se en els sistemes digitals ja existents tant a nivell hospitalari com de sistema sanitari, per tal de poder proporcionar una atenció integrada real, en un escenari on la interacció entre diferents sistemes digitals de salut esdevé un dels aspectes clau en el seu èxit o fracàs.

El projecte METASLEEP està liderat pel Dr. Ferran Barbé i pel Dr. Manuel Sánchez de la Torre, per part

de l'IRBLleida, i el cap de la Línia d'Innovació de Salut Digital d'Eurecat, Jordi Escuder, està al capdavant de la participació del centre tecnològic.

LA INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL

Sens dubte, dintre del conjunt de les tecnologies digitals, en l'actualitat, la intel·ligència artificial és la tecnologia que més futur té en l'àmbit biomèdic ja que ha de permetre definir nous algoritmes, basats en dades clíniques, dades òmiques (genòmiques, transcriptòmiques, metabolòmiques i lipidòmiques) o dades d'imatge, entre altres, que permetin millorar la prevenció i

tractaments de patologies i reforçar la medicina 5P (personalitzada, predictiva, preventiva, participativa i psicocognitiva).

Actualment, Eurecat col·labora amb dos projectes de l'IRBLleida aplicant aquesta tecnologia per tal de generar nous algoritmes que ens permetin avançar en l'àmbit biomèdic. El primer d'aquests projectes s'emmarca dins del programa CaixaResearch de la Fundació La Caixa i té com a objectiu millorar la comprensió de la malaltia d'Alexander, una malaltia rara, d'origen genètic, que destrueix de manera progressiva la substància blanca del cervell i les neurones, cosa que provoca alteracions neurològiques i causa la mort. Aquest trastorn és degut a mutacions en la proteïna àcida fibril·lar glial (GFAP) present en els astròcits, un tipus de cèl·lules gials que són essencials per al funcionament correcte del sistema nerviós. El projecte investiga com les mutacions de GFAP en els astròcits arriben a causar importants danys tant en aquestes cèl·lules com en les neurones, centrant-se en l'estudi del paper de les vies metabòliques involucrades en l'oxidació de proteïnes i lípids en el desenvolupament d'aquesta malaltia. Dins d'aquest marc, l'equip d'Eurecat està desenvolupant nous algoritmes per millorar el tractament i l'anàlisi de les dades metabòliques i lipidòmiques permetent l'obtenció de resultats molt més fiables i reproduïbles, ja que aquest és un dels principals problemes que els investigadors es troben a l'aplicar tècniques d'alt rendiment. Es tracta d'un projecte multicèntric on participen diferents grups europeus i que, des de Lleida, lidera Dra. Mariona Jové, professora de la Universitat de Lleida i investigadora de l'IRBLleida. Per part d'Eurecat, el Dr. Vicent Ribas, expert en Intel·ligència Artificial, coordina la seva participació.

Per altra banda, Eurecat també està aplicant tècniques d'intel·ligència artificial en un projecte conjunt amb l'IRBLleida i la Unitat de Suport a la Recerca de Lleida de l'Institut d'Investigació en Atenció Primària (IDIAP) Jordi Gol, el projecte FLEXIAGING, amb l'objectiu de definir trajectòries clíniques d'envel·liment saludable i no saludable utilitzant múltiples fonts de dades per tal de definir intervencions que permetin allargar l'esperança de vida i els anys lliures de malaltia. Per fer-ho, Eurecat està treballant en l'aplicació d'aquests algoritmes en la base de dades del SIDIAP, que recull la informació de la història clínica informatitzada d'Atenció Primària de gran part de la població catalana, i complementant-ho amb dades metabolòmiques i lipidòmiques de diferents cohorts de seguiment. Aquest projecte està liderat per la Dra. Mariona Jové, per part de la Universitat de Lleida i l'IRBLleida, per la Dra. Marta Ortega, per part de l'IDIAP, i pel Dr. Vicent Ribas, per part d'Eurecat.



ÀLEX MOÇA

CEO Horizon Metaverse, COO Eternverse
i Consultor Sènior Blockchain Technology

Blockchain i la nova economia

Els darrers anys hem sigut testimonis d'una revolució tecnològica que està transformant la manera com interactuem amb el món. Una de les tecnologies més disruptives és la tecnologia distribuïda, que ha donat lloc a la creació de blockchain. Aquesta tecnologia és un registre digital descentralitzat i segur que permet emmagatzemar i transferir dades de forma transparent i fiable. A diferència dels sistemes tradicionals, blockchain utilitza una xarxa de nodes distribuïts per verificar i validar les transaccions. Això garanteix la integritat i seguretat de les dades, eliminant la necessitat d'intermediaris i reduint els costos associats.

TRANSFORMACIÓ DEL SISTEMA FINANCER. La implementació de la blockchain ha permès la creació de criptomonedes, com ara Bitcoin, que ofereixen una alternativa descentralitzada i segura a les monedes tradicionals. Aquestes permeten transaccions ràpides i globals, eliminant les barreres geogràfiques i reduint els costos de transacció. També ha facilitat el desenvolupament de contractes intel·ligents, que eliminen la necessitat d'intermediaris i redueixen els riscos associats a l'execució de contractes tradicionals. Això ha obert noves oportunitats a l'àmbit de les finances, com els préstecs peer-to-peer i l'emissió de valors digitals.

TRANSFORMACIÓ DEL SISTEMA MONETARI. La creació de criptomonedes ha desafiat el monopoli dels bancs centrals en l'emissió de diners. Alguns països estan explorant la possibilitat d'emetre monedes digitals recolzades per blockchain, que oferiria més transparència i eficiència. La quasi totalitat dels Bancs Centrals de tot el món ja es troben provant la CBDC. Aquesta tecnologia ha permès la creació de sistemes de pagament més ràpids i segurs. Les transaccions realitzades a través de blockchain són verificades i registrades de forma immutable, cosa que redueix el risc de frau i augmenta la confiança en el sistema.

TRANSFORMACIÓ DEL SISTEMA ECONÒMIC. L'entrada de la blockchain a la cadena de subministrament ha permès una major traçabilitat i transparència en els processos de producció i distribució. Això és especialment rellevant en sectors com l'alimentació i la moda, on els consumidors demanen informació sobre l'origen i la qualitat dels productes. A més, ha facilitat la creació de mercats descentralitzats, on els usuaris intercanvien béns i serveis sense intermediaris. Això ha donat lloc a l'economia col·laborativa.

DESAFIAMENTS I CONSIDERACIONS. Tot i els beneficis, també hi ha desafiaments i consideracions. L'escalabilitat és un dels principals desafiaments, ja que la capacitat de processament de blockchain pot limitar el nombre de transaccions que es poden fer. A més, la regulació i la seguretat són aspectes importants, ja que la manca de regulació pot donar lloc a activitats il·lícites i la seguretat de les dades és fonamental per garantir la confiança en el sistema.

REGULACIÓ. La UE s'està convertint en un actor transcendental en la regulació de molts d'aquests indicadors i factors clau. Els estudis, anàlisis i documents oficials són un exemple clar que la transformació que vivim, associada a aquestes tecnologies, és un camí d'adaptació obligatori per part de tota la societat. No podem deixar ningú enrere. //

“La transformació del sistema financer, monetari i econòmic a nivell mundial derivat de l'aplicació de la tecnologia distribuïda: la blockchain.”



Pro Evolution Soccer: l'època daurada dels jocs de futbol

HI VA HAVER UNA ÈPOCA QUE LA DIVERSIÓ VA PASSAR AL DAVANT DEL REALISME. I QUE BÉ HO VAM PASSAR!

Per **JOAN TEIXIDÓ I PAU**



El capítol d'avui comença a finals dels anys 90 i amb un videojoc que ho va revolucionar tot, el Fifa 98. Va ser l'entrada global al món dels simuladors de futbol modern amb les consoles de nova generació que teníem a casa, majoritàriament la Sony PlayStation. Amb el Fifa semblava que l'editora EA Sports seria la reina dominant, però a poc a poc i culpa d'unes males decisions en jugabilitat, van fer que anés perdent pes. I qui es va emportar el pastís de la quota de públic? Una productora japonesa anomenada Konami que ja feia anys que creava jocs de futbol. Però no va ser fins al 2003, quan Konami va llençar al mercat i per a PlayStation la tercera entrega d'un

joc de futbol que a Europa es deia Pro Evolution Soccer (a partir d'ara PES). També s'anomenava International Super Star Soccer o Winning Eleven, depenent de la zona de llançament. Aquell any va explotar la passió pel PES. Tant, que les següents edicions Pro Evolution Soccer, de la quarta al 2009, són recordades per a tota una generació que s'hi va deixar, en el millor dels casos, centenars d'hores.

El PES era un joc divertit i fàcil de jugar i de dominar per a tot tipus de jugadors, les animacions i els grafismes dels jugadors, aficionats i estadis eren una delícia per a l'època, i les modalitats de joc atrapaven qualsevol aficionat al futbol. Torno a parlar de la diversió. El PES era un joc sense més pretensions que la de fer-nos-ho passar bé, mentre el Fifa buscava reflectir el realisme total, i això el convertia en un joc avorrit, lent i amb una corba d'aprenentatge llarga.

Torno al PES. Aquells anys van ser l'època del Barça de Ronaldinho, del Chelsea de Lampard, del Milan de Pirllo, de l'Inter d'Adriano i del Madrid de Zidane. Eren alguns dels pocs noms reals, ja que Konami no tenia llicències per utilitzar-los (les tenia totes el Fifa), i per això el FC Barcelona havia de jugar contra, per exemple, el Galicia Azul o el Cyan Vigo. Però això, més enllà d'allunyar els jugadors del PES, va aconseguir crear un exèrcit d'usuaris que editaven cada jugador, equip, escut i qualsevol altre element del joc que el fes més proper a la realitat. Així, les versions modificades del PES circulaven lliurement per aquelles xarxes i programes d'intercanvi d'arxiu encara primaris.

És precisament gràcies a aquesta falta de llicències que el PES va aconseguir l'èpica total quan oferia la possibilitat de portar un equip de jugadors dolents i totalment inventats a la glòria del futbol. Des d'aquí un homenatge a Castolo, Minanda o a Valeny.

Amb els anys EA Sports va entendre que la gent volia més diversió i menys realisme, i va anar convertint el Fifa en un PES amb tots els noms i llicències reals. Konami va començar a perdre la batalla i ara es troba en plena refundació. Llarga vida al PES!



Els joves volen iPhones; Android és de gent gran

A la columna del costat veuran que Google segueix manant a l'ecosistema de navegació d'Internet. També ho fa amb el seu sistema operatiu per a mòbils Android. Però sembla que cada vegada menys, sobretot entre els més joves. Un estudi recent xifrava que pràcticament el 90% dels adolescents dels Estats Units tenen un iPhone, malgrat el preu dels seus productes. A Espanya la xifra, malgrat no sigui tant exagerada, se situa a l'alça amb prop del 30% dels joves d'entre 16 i 24 anys. El motiu és doble. Per una banda, tenir un iPhone és *cool*, i Android es veu com un aparell per a gent gran, d'adults. Malgrat tot, i la creixent demanda de mòbils d'Apple per part dels més joves, Android i Google només perden la batalla als Estats Units. Pel que fa a la resta del món, Android compta amb més del 70% de les vendes, mentre la resta és per a Apple.

? Més info: www.segre.com/vintidos



Google Chrome mana al món

De tant en tant coneixem dades de com està el món d'internet i les empreses que el regnen. I avui portem una dada que sabem que no els sorprendrà però que és interessant per saber qui mou els fils del què llegim i com ho llegim. Parlem dels navegadors d'Internet. Efectivament, el rei indiscutible segueix sent Google, amb el seu Chrome. Entre juliol i agost l'ha utilitzat el 63% dels navegants mundials. Segueix Safari, amb menys del 20%, Edge, amb el 6% i Firefox, que no arriba al 3%. Google Chrome és especialment utilitzat a l'Àsia, a l'Amèrica del Sud i a l'Àfrica.

? Més info: www.google.es



Què se n'ha fet, dels mòbils modulars?

La idea era més que bona, ja que permetia als seus usuaris canviar parts obsoletes dels seus mòbils per seguir tenint aparells a l'última. Parlem dels mòbils modulars, en què elements com la càmera, la memòria, la bateria o l'antena, per dir-ne només alguns, eren intercanviables per altres de nous i millors, de manera que s'afavoria el medi ambient i s'evitava l'obsolescència programada. Malgrat tot, se'n va parlar molt fa una dècada i avui no deixen de ser un prototip que mai ha vist la llum. Fairphone va ser la marca que més hi va apostar, sense resultats aparents.

? Més info: www.segre.com





Extraterrestre o ninot?

Va passar al Congrés de Mèxic. Un expert en ufologia va presentar en una sessió davant de les màximes autoritats polítiques del país, un extraterrestre. O el que sembla un extraterrestre. Una figura que ens recorda a la imatge que la cultura popular ens ha fet creure que és un extraterrestre. Cos petit i cap allargat. Si l'haguéssim de dibuixar sense veure'l segurament el dibuixaríem així. En tot cas, l'alarma i l'expectativa va durar unes hores, les necessàries per convertir-se en virals i aparèixer en alguns grups de WhatsApp. Poques hores després la comunitat científica internacional explicava què era, aquest suposat extraterrestre: un ninot creat en part amb parts reals humanes i en part amb altres restes vegetals. Una burda falsificació i muntatge sense cap credibilitat que, científics de debò asseguraven que ni tan sols havien sigut dissecats.

? Més info: www.segre.com/vintidos

El moment en què vam perillar de debò

Un equip d'investigadors de Xina, Itàlia i els EUA ha fet una troballa sorprenent: hi va haver un moment de la història de la humanitat en què al planeta només hi havia 1.280 individus. Aquests van poder mantenir la població estable durant uns 117.000 anys. Es tracta d'un llarg i greu coll d'ampolla que va fer perillar la supervivència dels primers avantpassats humans. És a dir, la humanitat va estar a la vora de l'extinció fa prop d'un milió d'anys. Els científics ho han aconseguit mitjançant un mètode anomenat FitCoal (procés ràpid de coalescència en temps infinitesimal), en què els científics van poder determinar amb precisió inferències demogràfiques gràcies a seqüències genòmiques humanes actuals de 3.154 individus. Entre les raons d'aquest descens de població hi ha les condicions climàtiques adverses, com l'augment de glaceres, les sequeres o la pèrdua d'altres espècies. Ho explica l'agència Sinc.

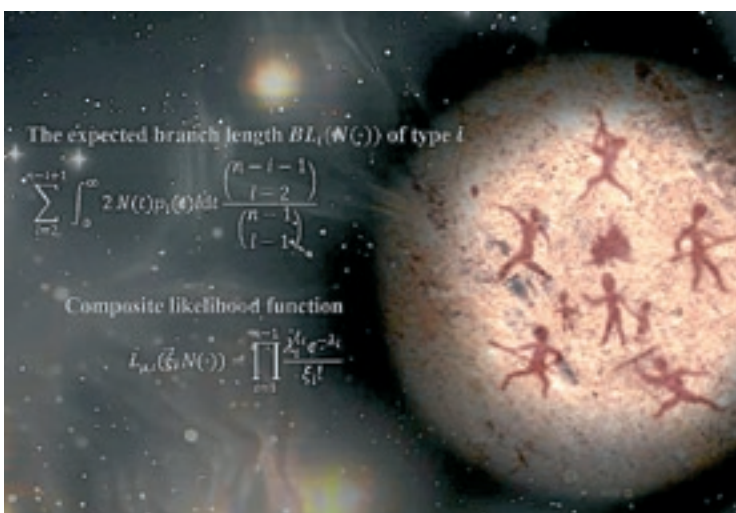
? Més info: www.science.org



? Més info: www.iceman.it

Qui era l'Ötzi, l'home de gel de fa 8.000 anys?

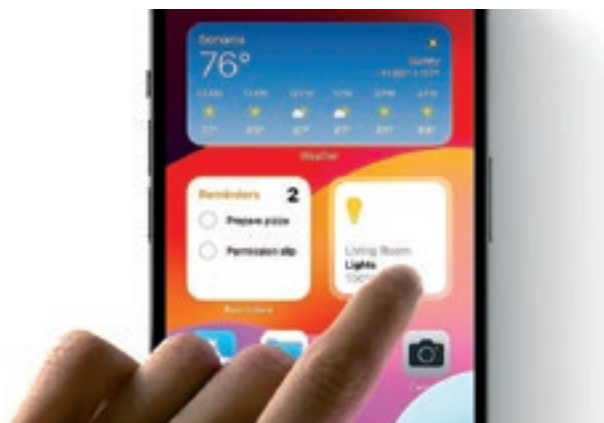
Se n'ha parlat, i molt, de l'home que uns alpinistes es van trobar enterrat sota el gel als Alps l'any 1991. Li van posar nom, Ötzi, i la comunitat científica el va començar a estudiar amb determinació, ja que un individu tan ben conservat ens podria explicar com era el seu món fa 5.000 anys. D'entrada, i com a descobriments recents, sabem ara que tenia un to de pell més aviat fosca i que era calb. Això implica que el museu d'arqueologia del Tirol haurà de refer el model que exposava i que mostrava un home fort, de pell blanca, barba i cabellera imponent. Aquestes descobertes s'afegeixen al que ja sabíem, que Ötzi era un caçador que va morir després de l'impacte d'una fletxa a l'esquena i d'un cop al cap mortal posterior. Que portava tatuatges, i que anava armat amb arc, fletxes i una destrat amb una fulla de metall. El misteri de l'home del gel es va resolent a poc a poc.





Les novetats d'Apple...

Les antigues Keynote d'Apple ara es diuen Wonderlust. Són les xerrades anuals de presentació de nous aparells i serveis, i que generen una gran expectació entre els seus fans més afèrrims. Aquesta vegada va servir per presentar els nous iPhone 15, la gran novetat de l'any. Millora la càmera, amb 48 MP, té un aspecte més corbat i adopta finalment el port USB-C com a estàndard de les connexions de dispositius. El nou iPhone 15 tindrà un preu d'entre 960 i 1.500 euros, i el 15 Pro Max s'eleva fins als gairebé 2.000 euros. Això sí, qui opti per aquest, ha de saber que tindrà una capacitat d'emmagatzematge de fins a 1TB.



... que Android ja tenia

Quan Apple anuncia novetats els rivals més propers, que són Google i el sistema operatiu Android, s'afanyen en treure pit i sabotejar-ho. Així, mentre Apple presentava nous productes, Android llençava ofertes trencadores dels seus mòbils insígnia Píxel. I aprofitava per fer memòria i explicar que les grans novetats que Apple presentava ja formaven part de l'univers Android des de molt temps enrere. Com les targetes de contacte, els widgets interactius, el mode en repòs per a la tauleta de nit, accessos directes a la pantalla principal, l'escriptura predictiva o el reconeixement de cares a les aplicacions de fotografies.

gaming

Assassin's Creed Mirage: Torna una franquícia gegant



PC i consoles. Ubisoft és la marca que s'amaga darrere de la franquícia Assassin's Creed, el videojoc en que els jugadors han de recórrer grans móns oberts en diverses èpoques de la història de la humanitat, i normalment amb la finalitat de fer sobreviure el nostre protagonista, un monjo assassí silenciós. Qui hi hagi jugat deu haver corregut els carrers de la Itàlia del Renaixement, el Jerusalem de les Creuades, o els mars regnats pels pirates del segle XVIII.

Què és un món obert, o sandbox?



Quan parlem de videojocs, normalment podem parlar dels que són lineals o de món obert, també anomenats sandbox. Són els videojocs que ens permeten explorar el món sencer disponible, sense que el joc ens obligui a prendre decisions o complir objectius. El món obert va néixer a l'època del SimCity o dels mítics GTA de nova generació. Amb els anys aquests jocs de món obert s'han aprofitat per convertir-los en espais de socialització, com SecondLife.

Els jocs de món obert, una finestra a una nova jugabilitat



Ja fa uns anys que l'humorista Ignatius Farray feia una reflexió al voltant dels videojocs de món obert. A ell jugar seguint les propostes d'acció del GTA no l'atreia. Farray proposava jugar-hi de forma contemplativa, aprofitant el món obert i desafiant les convencions del joc. Ho aconseguia fent que el protagonista frenés als semàfors enlloc de passar-los a 200 km/h, o fes una passejada observant la lluna per la platja, en lloc de passar-hi disparant als vianants.

Super Bomberman R2: 40 anys que no són res!



PC. Va ser un dels que més hores ens va fer passar davant de la pantalla, potser al mateix nivell que el Pang. Bomberman, el joc en que havíem d'aconseguir pelar els monstres amb bombes que anaven creixent en mida i direccions, compleix enguany 40 anys. Ara torna amb un joc adaptat al qual els seus antics jugadors devien esperar. O això és el que devien pensar els seus creadors, ja que l'edició R2 no ha acabat d'agradar.

EA Sports 24: Els millors jugadors d'aquesta edició



PC i consoles. Ja hem vist pàgines abans que, amb el Pro Evolution Soccer fora de combat, tot el pastís dels simuladors de futbol se l'emporti la desenvolupadora EA, que ja no es diu FIFA, sinó EA Sports. I com cada inici d'any presenten el llistat dels millors jugadors de la nova edició. Lideren el llistat Mbappé i Putellas, amb un 91 de mitjana. Haaland, Bruyne i Aitana Bonmatí segueixen la llista. Bona iniciativa d'apropar el futbol femení als jugadors de la franquícia.

música

Sexenni treu nou disc: 'Supernova'

Lleida no és un territori prolífic ni per a músics ni per a grups, potser perquè quedem al costat ignorat del país o perquè potser no som prou bons. Però hi ha petits oasis. Un d'ells és Sexenni, banda pop urbana que estrea segon disc: *Supernova*. Una sonoritat festiva. Hi ha futur.



Estiu musical a les terres de Ponent

Els Catarres, La Fúmiga o The Tyets són només alguns dels grups que han estat més sol·licitats per la temporada de concerts d'estiu i de festes majors de les comarques de Lleida. Com sempre, han portat bon ambient als pobles, sons animats i catalanitat.



No només de les trompetes viu l'home

Si una cosa tenen els grups festius de festes majors, és que han substituït el rock dels anys 90 per les trompetes. Però hi ha més música. Un exemple és el Paral·lel Festival, de música tecno i experimental que es va celebrar a l'agost a Port del Comte



Nou disc dels Stones: "Hackney Diamonds"

Feia divuit anys que els Rolling Stones no treien disc. Publiquen ara *Hackney Diamonds* amb una banda que ja ha superat o frega la barrera dels vuitanta anys d'edat. Veurem com Jagger, Richards i Wood defensaran el disc en directe.



Música i alpinisme uneixen forces

El músic lleidatà Jordi Mestre ha unit les seues dos passions, la música i l'alpinisme, per conscienciar sobre la importància de preservar l'alta muntanya i combatre el canvi climàtic. El projecte es diu Soul Mountain i Mestre grava als seus cims favorits.



streaming

El crim de la Urbana, a Netflix

Se n'ha parlat per activa i per passiva, però no volem deixar de dir que Rosa Peral i Àlber López, els dos exagents de la Urbana de Barcelona que en van pelar un altre, ja tenen el dubtós honor de tenir sèrie a Netflix. Molt més hype que qualitat, no agradarà als que coneguin el cas.



Els quatre capítols de Crims, de Carles Porta, a TV3

Qui vulgui recordar amb els protagonistes reals què va passar, trobarà els quatre capítols que el programa *Crims* va dedicar al cas. Valen la pena, sobretot en un moment en què aquest cas, un dels més mediàtics de la crònica negra recent, torna a estar de plena actualitat.



Les cintes de Rosa Peral, per acabar d'adobar-ho tot

Rosa Peral volia evitar l'estrena de la sèrie que li posa cara. Judicialment no ho va aconseguir, i per això pocs dies abans va permetre editar un documental amb cintes de veu gravades des de la presó en què explica la seva versió. Segurament no ha tingut l'efecte que volia.



'One Piece', de carn i ossos

Un dels animes més populars de la història, amb el permís de *Bola de Drac*, és *One Piece*. Ara Netflix ha publicat la primera versió en carn i ossos. I contra tot pronòstic, ha sigut un èxit de crítica, amb un 7,5 de mitjana a FilmAffinity. No sol passar, que una revisió així triomfi.



Dragon Ball Evolution, el desastre dels desastres

No hem pogut evitar-ho. Havíem de parlar de *Dragon Ball Evolution* (2009), la millor pitjor adaptació d'un còmic a actors reals. Diem millor pitjor perquè de les pitjors, és la millor, la més catastròfica. Un 1,6 de mitjana a plataformes de crítica. Un insult a la vida i a la humanitat.





La plataforma líder
en creació d'apps

info@reskyt.com - 973 949 991