

Laguntzen du

LABORAL
kutxa



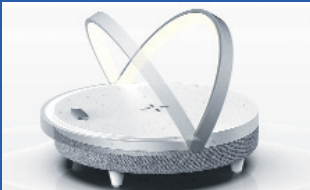
eWorld aldizkaria

Digital Generation

0028. zk. | Doakoa | 2022eko abendua

gadgetWorld

Gaueko lanpara
funtzioaniztuna



appWorld

Gidabaimena
mugikorrean



digitalWorld

McLarenen
scooter berria



startupWorld

Somnium:
kalitateko atsedena



I. Smart Euskadi Topaketa egin zen



SOLUCIONES INTEGRALES EN IMPRESIÓN *IRTENBIDE INTEGRALAK INPRESIOAN*

Acompañamos en todo el proceso, desde el diseño hasta la distribución.
Impresión offset, comercial y digital.

*Prozesu guztian zehar laguntzen dugu, diseinutik banaketara arte.
Inpresio offset-a, komertziala eta digitala.*



Publicaciones papel prensa
Argitalpenak prentsa papera



Superpanorama
Superpanorama



Gran formato
Formatu handia



Revistas
Aldizkariak



Catálogos
Katalogoak



Folletos y flyers
Foiletoak eta flyerrak



Merchandising
Merchandising



Elementos de prevención Covid
Covid prebentziorako osagaiak

Y mucho más. Juntos, avanzamos
Eta askoz ere gehiago. Elkarrekin, aurrera egiten dugu

Puede contactar con nosotros sin compromiso, le atenderemos encantados:
Gurekin kontakta dezakezu inongo konpromisorik gabe, oso pozik egingo dizugu arreta:

Limpresa
norte



www.henneoprintingservices.com



976 186 428



info@henneoprintingservices.com

BERRIKUNTZAKO ZENTRUAK

SAIOLAN	Arrasate	Goiru Kalea, 1 Edif. A 4º	943 712 072
BIC GIPUZKOA ARRASATE	Arrasate	Goiru Kalea nº 1, Edificio A 4º	943 712 072
BIC BIZKAIA EZKERRALDEA	Barakaldo	Avenida Altos Hornos de Vizcaya nº 33	944 184 100
KBI DIGITAL	Bilbo	Matiko Kalea nº 6	944 205 379
DEUSTOKABI	Bilbo	Unibertsitate Etorbidea nº 24	944 139 108
ZITEK BILBAO	Bilbo	T.S. de Ingenieros de Bilbao, Urquijo s/n 2ª planta	946 013 936
BEAZ BIZKAIA	Bilbo	Sabino Arana Etorbidea nº 8	944 395 622
IKERBASQUE	Bilbo	María Díaz Haroko Kalea nº 3	944 052 660
SPRI, S.A.	Bilbo	Edif. Plza. Bizkaia Alameda Urquijo nº 36 4ª Planta	944 037 000
BILBAO LAB COWORKING	Bilbo	Done Bikendi Kalea, 5	946 941 104
BILBO COWORKING	Bilbo	Avda. Ferrocarril, 10	688 684 348
EHUB! COWORKING PLAZA DEL GAS	Bilbo	Quintana, 4	946 212 930
ALZOLA COWORKING	Bilbo	Calle Pablo de Alzola nº 2	946 854 652
ESPACIO OPEN	Bilbo	Deustuibarra, 70 A	944 751 275
THE MAKERY	Bilbo	Uribitarte Pasalekua nº 3	946 039 596
BIOOK ELKARTEA	Bilbo	Bilbao Berrikuntza Faktoria. Uribitarte Kalea,6	633 576 323
BIC BIZKAIA	Derio	Astondo Bidea, Edificio nº 612	944 030 606
AMARA COWORKING	Donostia	C/ Maestro Santesteban, nº 3 4º	943 474 660
BIC GIPUZKOA BERRILAN	Donostia	Mikeletegi Pasalekua nº 83	943 000 999
KUTXA KULTUR ENEA	Donostia	Pº Duque de Mandas nº 52	943 001 217
IMPACT HUB DONOSTIA	Donostia	Andre Zigarrogileak Plaza nº 1 Planta 3	943 458 485
GALERNA STUDIO	Donostia	Ametzagaña Kalea nº 25	608 001 406
CO-SPACES	Donostia	Federico Garcia Lorca nº 2 bajo	943 320 369
BERRIUP ACELERADORA DE STARTUPS	Donostia	Zuatzu Kalea, 7 Bajo 1	943 942 117
LABE-DIGITAL GASTRONOMY LAB	Donostia	Plaza de las Cigarreras, 1	676 450 580
ASUAKOWORKING	Erandio	Edificio Enekuri Dpto. 9	609 505 216
EIBAR COWORKING	Eibar	Txikito de Eibar nº 8 bajo	688 734 292
COWORKING KABITAN	Hondarribia	Donostia Kalea nº 25	620 557 404
COWORKING IRUN	Irún	Hospital Santa Margarita Kalea nº 1	843 630 967
KOMOREBI COWORKING	Irún	Letxumorro Hiribidea nº 92	630 202 866
WELINK COWORKING	Leioa	Paseo Landabari nº 1 Dpto. 103	944 979 301
INIZIA	Vitoria-Gasteiz	Avenida Miguel de Unamuno nº 3	945 014 500
SENDA15 COWORKING	Vitoria-Gasteiz	San Prudencio Kalea nº 6	945 138 264
CO-CUBO COWORKING	Vitoria-Gasteiz	Cubo Kalea nº 1	945 562 267
GUREKIN COWORKING	Vitoria-Gasteiz	Paseo Juan Pablo II nº 32 bajo	945 254 122
CO-VI COWORKING VITORIA	Vitoria-Gasteiz	Salvador de Azpiazu Ibilbidea nº 13	676 938 803
COWORKING VITORIA - OFIWORKING	Vitoria-Gasteiz	Brusela Hiribidea nº 3	945 711 960
HUB GASTEIZ	Vitoria-Gasteiz	Pintore Kalea nº 13	945 710 670
2GETHER	Vitoria-Gasteiz	Bulevar de Mariturni Kalea nº 42	945 148 442
BIZIA	Vitoria-Gasteiz	Floria Kalea nº 60	945 139 560
METXA - EMPRENDE	Vitoria-Gasteiz	Calle San Prudencio nº 6 2ª Planta	945 032 674
CEIN	Noain	Plaza Cein, nº 5	848 426 000
BIC ARABA	Miñano	Calle Albert Einstein nº 15	945 298 282
COWORKING MUTILVA	Mutilva Alta	Calle Nueva nº 8 Oficina 11	948 983 399
ORIZONT	Iruña	Avenida Carlos III nº 36 1º	848 421 942
SODENA DESARROLLO DE NAVARRA	Iruña	Avenida Carlos III el Noble nº 36 3º Dcha.	848 421 942
LA TIERRA COLABORA	Iruña	Calle Larrabide nº 21	626 888 185
CO-COWORKING PAMPLONA	Iruña	San Pedro nº 43	948 383 808
AGORA COWORKING	Iruña	Avda. Marcelo Celayeta nº 75 2º Pl. Nave AA3 Ofic 34	672 177 693
TALLER 14 COWORKING	Iruña	Calle Emilio Arrieta nº 11 Bis Piso 7 Pta. 2	686 831 760
COWORKING EL CUBO BLANCO	Iruña	Pascual Madoz nº 5	646 422 742
CENTRO GEGINOVA	Iruña	C/ Luis Morondo Urra nº 8 bajo A	948 117 137
INNOBASQUE	Zamudio	C/Laida Bidea nº 203	944 209 488

INFORMAZIOA EUROPARREKO ZENTROAK

UPV/EHU

Ekonomia eta Enpresa Zientzien Fakultatea, Lehendakari Aguirre Etorbidea, 83. 48015 - BILBAO
Tel.: (+34) 946 013 651/ 652
E-maila: cde@ehu.es
<http://www.ehu.es/es/web/cde/home>

Deustuko Unibertsitatea

Liburutegi Unibertsitarioa Ramón Rubial, 1. 48009 - BILBAO
Tel.: (+34) 944 139 417
E-maila: begona.prado@deusto.es
<http://www.iee.deusto.es>

Nafarroako Unibertsitatea

Zuzenbideko Eraikina. Campus Unibertsitarioa. 31080 IRUÑA
Tel: 948 425 634
E-maila: cee@unav.es

EUROPE DIRECT CEDERNA GARALUR. NAFARROA

Barriobide, 40, 001 bulegoa 31013 ANSOAIN
Tel.: 948 206 697
E-maila: europadirect@cederna.es

EUROPE DIRECT HAZI

Granja Modeloa, z/g 01192 ARKAUTE
Tel.: 945 0003 208
<http://www.hazi.es>

EUROPE DIRECT BIZKAIA

Simón Bolívar Kakea, 8B 48010 BILBAO
Tel.: 946 072528
E-maila: europedirect@fundacionede.org
<http://www.europedirectbizkaia.org>
EBri buruzko informazio orokorra eta kontsulta espezializatuak eskintzen ditu, dibulgazioko ekitaldeak egiten ditu eta lan-gela bat dauka.

EUROPE DIRECT DONOSTIA

Prim kalea, 14 2D 20006 DONOSTIA
Tel.: 943 470 962
E-maila: europedirect@kaebnai.net
<http://kaebnai.net>

Informazioa, orientazioa eta europar herritartasunarekin erlaziozaturiko eskubideei buruzko aholkularitza, parte-hartze aktiboa eta gaztetasuna eskaintzen ditu.

EKINTZA HONEK NAFARROAKO GOBERNUAREN LAGUNTZA JASO DU

Gobierno de Navarra  Nafarroako Gobernua

KULTURA ETA HIZKUNTZA POLITIKA SAILAREN DIRULAGUNTZA (HIZKUNTZA POLITIKARAKO SAILBURUORDETZA)



EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA POLITIKA SAILA DEPARTAMENTO DE CULTURA Y POLITICA LINGÜISTICA



Bilbao UDALA AYUNTAMIENTO



EDITOREA:

Fundación Orienta Zaitetz Fundazioa Recalde, 27, 2 solairua, 2 Bulegoa 48009 Bilbo

MATERIALAK BIDALTZEA ETA KONTAKTUAK:

Particular de Ategorrieta, 2 Baxua, 10 Lokala. 20013 Donostia. Tfnoa.: 943 053 488
<http://www.elperiodicouniversitario.com>
posta-e: asun@europedigitalhub.es
Lege Gordailua: BI-2079-2017
ISSN: 2603-6207

KOORDINATZAILEAK: Jon Lasa eta Irene Urizar.

LAGUNTZAILEAK: Jon Lasa, Irene Urizar, Lourdes Sánchez, Unai Urizar eta Cristina Domínguez.

DISEINUA ETA MAKETAZIOA:

Fundación Orienta Zaitetz Fundazioa.

ARGAZKIAK: Cristina Domínguez eta Irene Urizar.

KOLABORATZAILEA: Universitario Vasco Navarra S.L.

PUBLIZITATEA:

Bizkaia/ Gipuzkoa/ Araba/ Nafarroa: 629 229 185

Polar Ignite 3 kirol-erlojua, kalean

Polar-ek bere kirol-erloju berria, Polar Ignite 3, kaleratu berri duela iragarri du. Polar Ignite 2ren berritze interesgarria da. Honako ezaugarriak dakartza: pantailaren teknologia hobea, bateriaren iraupen handiagoa eta software-funtzio berri batzuk batera, hala nola SleepWise. Prezioa ere "eguneratu" egin da, eta ez neurri txikian. Polar Ignite 2 229,90 eurotan jarri zen martxan, baina aurtengo modeloa 329,90 eurora igo da. Dagoeneko eskuragarri dago eta hainbat koloretan lor daiteke. Hori esanda, ezagutu dezagun hobexego.

Polar Ignite 3. Fitxa teknikoa

- DIMENTSIOAK ETA PISUA:** 43x43x9,5mm. 35 gramo, uhalarekin.
- PANTAILA:** 1,28 hazbeteko AMOLED. Berreizmena, 416 x 416 pixel. Gorilla Glass.
- PROZESATZAILEA:** N/A. CPU abiadura: 192MHz.
- BILTEGIA:** 32 MB.
- KONEKTIBITATEA:** Bluetooth 5.1.



- GEOKOKAPENA:** Bai, GPS bikoitza integratua. GPS, GLONASS, Galileo, QZSS.
- SENTSOREAK:** Polar Precision Prime. Azelerometroa.
- IRAGAGARRIAK:** WR30.
- BATERIA:** 220mAh. Bost eguneko autonomia gehienez
- BESTELAKOAK:** Bihotz-maiztasunaren analisia. Gaueko karga. Sleep Plus etapak. Sere-ne. SleepWise. Training Load Pro. Energia iturria. FitSpark. FuelWise. Musika kontrola. Mugikorreko jakinarazpenak.
- PREZIOA:** 329,99 €.

Pantailaren hobekuntzak eta software eguneraketak

Polar-en arabera, bere Ignite 3 berria "pertsonei beren gorputzaren erritmo naturala ulertzen laguntzeko" diseinatu da, eguna eta gaua hobeto aprobetxatzeko. Izan ere, dagoeneko asma dezakezun bezala, loa eta berreskuratzea dira erloju adimendun honetako bi alderdi garrantzitsuenetakoak. Diseinuari dagokionez, Polar Ignite 3-k bere aurrekoa gogorarazten du. Jarraitu apustua egiten 43 milimetroko zorro zirkular batean eta altzairu herdoilgaitzeko bezela txiki batean. Desberdintasun nabaria pantaila da, jada ez da LCD AMOLED izateko. Esan beharrik ez dago, ukimenezkoa eta kolorekoa, Polarrek bere berreizmena agerian utzi ez duen arren. Berretsi duena Gorilla Glass-ek babestuta dagoela da.

Erlojuak 35 gramo pisatzen ditu, WR30 urarekiko erresistentzia du eta aurreko belaunaldiaren potentzia bikoitza agintzen du. Polar-ek nabarmendu duen beste alderdi bat da erlojuaren aurpegiak pertsonalizatu daitezkeela widget-ak gehitzeko informa-

zioa, hala nola HR, eguraldia edo jardueren laburpena. Eta softwareari dagokionez, erlojuari datozen berritasun batzuk SleepWise eta ahots-gidak dira entrenamenduetan zehar, musika kontrolatzeko eta jakinarazpenetara sartzeko gehitzen direnak.

SleepWise urrats bat gehiago doa loaren analisisan. Funtzio honek loaren kantitatea, kalitatea eta denborak barne-erritmoarekin eta banakako lo-beharrekin uztartzen ditu. Polar-en arabera, "oheratu ordua eta esnatzeko zikloak aztertzen ditu eta hurrengo egunerako erabiltzailearen aditasun kognitiboa zehazten du". Horrela, erlojuak kirola egiteko edo erlaxatzeko prest gauden ulertzeko gai da.

Erlojuak aukera ematen digu 150 kirol-profil baino gehiago kontrolatzeko, fitness-probak egiteko (Fitness, Walking, Running), gidatutako arnasketa ariketak egiteko (Serene) eta pertsonalizatutako aholkularitza eta egunero-ko entrenamendu-proposamenak lortzeko egoera fisikoaren arabera (FitSpark). Sentso-rea Polar Precision Prime da (hamar argi, lau elektrodo eta azelerometroa) eta, berritasun gisa, erlojuak GPS bikoitza du entrenamenduetan distantzia eta abiadura neurtzeko.

Autonomiari dagokionez, Polar-ek baieztatu du bere gailua bost egun arte irauteko gai dela jarduera eta bihotz-taupadak 24/7 erregistratuz. HR grabaketa eta GPS doitasun handienarekin, bateria 30 ordura murrizten da. "Energia aurrezte" moduarekin, autonomia 100 ordura iristen da.

Polar Ignite 3-ren bertsioak eta prezioa

Polar Ignite 3 eskuragarri dago. Erloju adimenduna Night Black, Purple Dusk, Greige Sand eta Brown Cooper (beltza, morea, grisa eta marroia, hurrenez hurren) lor daiteke eta bere prezioa 329,90 eurokoa da.

Ignite gama

Ignite gaman ongizatera eta osasun-zaintzara gehien bideratutako Polar gailuak

aurkituko dituzu, fitness ukituarekin eta bere anaia nagusien funtzio aurreratu ugariarekin. Jatorrizko Ignite-ri urtebete geroago Ignite 2-ri jarraitu zitzaien eta oraintxe bertan Ignite 3 jaio berri da, GPS integratua duen erlojuak, oso dotorea iruditzen zaiguna eta dagoeneko arina den Polar Pacer Pro baino are gutxiago egiten duen pisua duena korrika egiteko. Ignite 3k 35 gramo baka-rik markatzen du.

Polar Ignite 3: Polar smartwatch berriak AMOLED pantaila eta loaren azterketa hobea eskaintzen ditu

Pisua nabarmentzen badugu, frogatu dugulako pulsu optikoko sentso-reen zehaztasuna ezartzerakoan faktore garrantzitsuenetako bat dela, zenbat eta arinagoa izan, orduan eta inertzia gutxiago eta sentso-rea eskumuturrean finkatuago gertatzen da, irakurketa fidagarriagoak eskainiz. Berez Ignite 3-k dagoeneko munduko teknologia optiko onenatariko bat du, Precision Prime, hiru uhin-luzera ezberdinetako 10 LED, 3D azelerazio sentso-rea bat eta sentso-rea elektriko bat erabiltzen dituen merkaturuan, azala eta erlokuaren arteko kontaktuaren kalitatea neurtzeko.



Gaueko lanpararik osatuena

Teknologiak aurrera egin ahala, osagarri gehiago ditugu eskuragarri gure telefono mugikorrari etekinik handiena ateratzeko. Eta horixe da hain zuzen Amazonen prezioa beheratuta duen EZVALO gau-lanpara honek egiten duena. Bai, gaueko lanpara bat da. Kontua da gailu honek Bluetooth bozgorailua, haririk gabeko kargagailua eta baita smartphonerako euskarria ere badituela.

Horregatik, gaueko lanpara honi begirada bat ematea merezi duzula uste dugu, aplikazio amaigabeak dituelako. Gauez argi beroa emateaz gain, irratia edo gure artista gogokoenak entzuteko aukera ematen digu, baita mugikorraren bateria kargatzeko ere, kable-beharrik gabe.

EZVALO gaueko lanpara

Gaueko lanpara batek gure logelak argiztatzeko soilik balio duela uste bazenuen, EZVALOren horrelako modelorik probatu ez duzulo da. Hiru argi-atal erregulagarri ditu, bai,

baina lanpara honetan benetan nabarmentzen dena bere funtzio ugariak dira: haririk gabeko kargagailua, Bluetooth bozgorailua eta telefonoaren euskarria.

Era berean, nabarmendu daiteke bere diseinu arina eta dotorea, zure etxeko edozein lekutan sartzeko modukoa. Eta lanpara hau zure logelatik haratago erabiliko duzu, bere gainerako funtzioek etxe osoan eramatera gonbidatzen zaituztelako.

Gaueko lanpara honek bozgorailua, euskarria eta haririk gabeko kargagailua ditu mugikorrerako

Funtzio anitz

Esan dugunez, gaueko lanpara hau hori baino askoz gehiago da. Hasieran, arku formako argi izpi bat dauka, telefono-euskarri gisa ere balioko duena. Horrela, zure telefonoa egiaztatzeko aukera izango duzu era guztietako zereginak egiten dituzun bitartean, dela etxean, dela edozein kirol etxean.

Izan ere, gogoko duzun irratsaioa ere entzun dezakezu etxeko lanak egiten dituzun bitartean. Eta da gailu honek kalitate handiko soinu estereoa eskaintzen duen Bluetooth bozgorailua duela. Bere baxuak indartsuak dira, beraz, zure artista gogokoenen musika entzuteko ere aproposa izango da. Eta gauza ez da hor amaitzen, izan ere, zure telefonoa lanpararen oinarrian jartzen baduzu, haren bateria magiaz bezala kargatuko da. Hori bai, lanpara honek haririk gabeko kargagailu gisa bikoitzen du. Ikusiko duzu



zein eroso den zure telefonoa gauez eustea eta % 100eko bateriarekin esnatzea.

Diseinu arina eta dotorea

Azpimarratzeko beste alderdi bat EZVALO lanpara honen diseinu arrakastatsua da. Batez ere, bere dimentsio trinkoengatik, itxura garbi eta dotoreagatik gainera. Lanpara honek zure etxeko gela guztietan lagundu ahal izango zaitu, apenas hartuko baitu lekurik eta ez baitu batere talka egingo.

Diseinuaren berezitasunetako bat argi-sorta berritzailea da, arku baten itxura duena. Izan ere, hatzekin pasatze soil batekin piztu dezakegu argia. Eta hiru intentsitate atal ezberdin dituen, gelako argiztapena gure gustura egokitu dezakegu.

Eta horri guztiari Amazonen % 15eko deskontua gehitzen badiogu, uko egiteko zaila den gaueko lanpara dugu. Berez aipagarria baino handiagoa da jada bere kalitate-prezioa, baina egun daukan deskontuarekin, dena balioko duen gailu bat erosita are gehiago aurreztu dezakezu.

Amazonen azken miraria

Amazonek bere katalogora eraman du telefono mugikorretarako haririk gabeko karga duen gau-lanpara. Gailu honek Espainia osoko bezeroen arreta erakartzen ari da, zure logela argiz betetzeko duen erabilgarritasun handiagatik zure gailu guztiak haririk gabe kargatzeko aukera ematen dizulako.

Mota honetako gailuak ohikoak dira Amazonen ikustea, eta horrek salmenteetan kolpea ematen die beste plataformei, hala nola El Corte Inglés edo Media Markt, antzeko gailuak aurki ditzakegun toki horiek. Izan ere, lanpara honek zure gau-mahaian behar duzun guztia dauka.

Amazonen EZVALO gau-lanpara

Amazonen eskuragarri dagoen EZVALO gau-lanparaz ari gara. Ukipen sentikorreko

lanpara honek 4 distira maila ditu. Irisgarri erraza eta argi eroso zure gau-mahaian. EZVALO LED gaueko argiak haririk gabeko telefonoa kargatzeko funtzioa du. Horretarako, telefonoa lanparan jarri besterik ez duzu beharko karga lortzeko.

Jakin behar duzu haririk gabe kargatzeko, lanpara hormako kargagailura konektatu behar dela, zure telefono/gailu modeloak haririk gabeko kargatzea onartu behar duela ere.

Bluetooth 5.0 bozgorailuaren lanpara, 33 oineko gehieneko transmisio-distantzia, bozgorailu soinu garbia eta garbia, 4-en-1 Bluetooth bozgorailuak musika esperientzia hobea eskaintzen dizu.

180 graduko argi-barraren biraketa du, aurkitu zure gailuetarako posiziorik onena, hala nola telefono mugikorra, pad eta liburu elektronikoa. Horizontalean zein bertikalean, ikusmen angelu eroso lortzen du.

Bere aldetik, gau-mahaiko lanpararen diseinua dotoreena da, opari-kutxa eder batean bilduta.



Anime bihur zaitez Sony-ren Mocopi-rekin

Datorren urtearen hasieran, Sony-k VTuber-en (YouTube-ko -eta batzuetan Twitch-eko- ospetxu birtualen) ospearen gorakada eta errealtate birtualera erabat dedikatuta dagoen bizitzarako trantsizio geldoa baina etengabea aprobetxatu nahi ditu. Konpainiak mugimenduak harrapatzeko sistema berri eta nahiko merke bat aurkeztuko du, gorputzari loturiko sei sentsoreetan eta jarraipenaren datu guztiak jasotzen dituen telefono mugikor batean oinarritzen dena.

Filmetan, telebistan eta bideojokoetan agertzen ziren ordenagailuz sortutako pertsonaiak eskuz animatzen ziren garai batean; prozesu garestia eta denbora asko hartzen duena da hori, eta giza pertsonaia baten mugimenduak ez-errealistak izatea eragin dezake (hori, zuzen esateko, ez da beti helburua). Mugimendu-harrapaketak arazo hori konpontzen lagundu zuen, giza

interpreteen mugimendu ñabartuak harrapatuz eta haien mugimenduak pertsonaia birtualetara itzuliz, baita aurpegiko adierazpenak eta begien mugimenduak ere. Orain, badirudi zuzenean egiteko pausoak ematen ari garela.

Sony-ren Mocopi-k, sei sentsore ñimiño eta telefono batekin soilik, anime bihur zaitzake

She-Hulk bezalako efektu bisualetarako mugimenduak harrapatzeko duen ikuspegiak ekipamendu garesti asko, aktoreen buruei atxikitako kamerak eta sentsorez betetako estudio erraldoi eta sarritan, gorputz osoko antzezpena zehaztasunez harrapatzeko. Beste era batera esanda, VTubers gehienek sarbiderik ez duten aurrekontua.

Irtenbide merkeagoak daude, hala nola, softwarean oinarritutako mugimenduen jarraitzaileak, baina askotan zehaztasun arazoak dituzte. Errealtate birtualeko sistemek, HTC Vive bezalakoek, gorputz osoko jarraipen-soluzio sendoak eskaintzen dituzte jarraitzaile eramangarrien eta inguruko oinarritzko estazioen bidez, baina hardware horren prezioa azkar igotzen ari da berriro. Eta SlimeVR bezalako soluzioek gorputz anitzeko jarraipena eskaintzen duten arren, ehunka dolarren truke, crowdfunded produktua da, eta horrek askotan erronkak suposatzen ditu zerbait gaizki doanean.



Sony-ren mocopi-a ez dator elektronikan bezain ezaguna den enpresa batetik; haririk gabeko jarraipena egiteko sei sentsore arin ere eskaintzen ditu (Appleren AirTag-ak gogorarazten dituztenak) orkatiletan, eskumuturretan, bizkarrean eta buruan. Pakete osoak 49.500 yen balio du, edo \$ 360 inguru. Garestia, baina estudio bat edo Vive bat baino askoz merkeagoa. Sentsoreak Velcro uhalekin (eta bizkarraldeko beheko sentsorearen klipa galtzei atxikitzeko) atxikitzen badira ere, mocopi sistemak ez dirudi oharkabea, errendimendu-harrapaketa guztiak telefono mugikor batean exekutatzeko den aplikazio mugikor batek kudeatzen baitu. Konfigurazioa erraza dirudi, eta aplikazioak pertsonaia birtual bati aplikatutako erabiltzailearen harrapatutako mugimenduen zuzeneko aurrebista eskaintzen du. Mocopi sistema denbora errealeko irtenbide gisa erabil daiteke VTuber pertsonaia bat edo VRChat bezalako aplikazioetan bizitzeko, baina abenduaren 15ean kaleratuko den SDK baten bidez, jasotako errendimendu-datuak ere inporta daitezke 3D animazio programetara pertsonaia erreala sortzeko. Mocopi-k Hollywoodek oinarritzen duen hardwarearen zehaztasun-maila bera emango ez duen arren, mugimenduak harrapatzeko irtenbide merkeagoa izan liteke aurrekontu mugatuak dituzten zinemagile edo joko-garatzailentzat. Aurre-eskaerak abenduaren erdialdean noizbait eskuragarri egongo direla espero da, sistema hilabete bat beranduago 2023ko urtarrilean bidaltzeko; hala ere, Sony hasiera batean Japoniako merkatuan bakarrik jartzen ari da Mocopi eskuragarri, eta ez dago geroago beste merkatu batzuetan eskuragarri egongo den ala ez jakiteko aukerarik.

Mugimendu harrapaketa teknologia

Motion capture teknologia zinema edo bideo-jokoen munduan oinarritzko atal bat

izan da urtetan, baina emaitza onargarriak lortzeko, tradizioz beharrezkoa izan da ekipamendu garestiak izatea. Hori aldatzen da orain.

Sony Mocopi. Hau da Sonyk garatutako soluzio berri baten izena, AirTag-ak gogorarazten dituzten sei sentsore txikiz osatua eta gorputzaren atal ezberdinetara velcro uhalekin doitzen direnak. Egokituta, mugitzen has gaitezke mugikorrek kamerak dena grabatu eta nahi duguna bihur gaitezten. Adibidez, anime neska batean.

Lotu sei argi-sentsore gorputzari pertsonaia birtual baten kontrola hartzeko

Vtuberak. Hainbat youtuber birtual daude ospetsu bihurtu direnak. Aurpegi birtuala erakutsi beharrean, vTubers-ek normalean softwarearekin eta webcam edo mugikor batetik ateratako irudiarekin sortutako anime pertsonaia batena erakusten du. Emaitza (nahiko) sinesgarria da, baina hau urrunago doa, aurpegiaren mugimenduak ez ezik, gorputz osoarenak ere jasotzen dituelako.

Harrapaketa azterketa 350 euroren truke. Sonyren irtenbidea aukera ezin hobea da teknologia honekin esperimentatzeko eta era guztietako edukietarako aprobeztatzeko, zuzeneko emankizunetatik hasi eta Instagram bezalako plataformetara, non influencer birtual batzuek euren abuztua ere egin duten.



"ORAINALDIAN DISEINATU,
IRAGANA ERRESPETATZEN
FUNTSEAN EZEZAGUNA DEN
ETORKIZUN BATERAKO."

NORMAN FOSTER

ETORKIZUNA ELKARREKIN BIZITZEKO PREST

Flow-en **15 urte baino gehiago** daramatzagu enpresak laguntzen, berrikuntza eta ekintzailetasuna gure balio erantsia eginez.

Zentzu honetan zurekin bat gatoz: **etorkizun ezezagunaren aurrean, etengabeko aldaketa**, joera eta erronka berriak argitzeko, bakarrik gure ezagutza daukagu.

flow
the retail partner

flow.es



Zeure espazioa, zeure mundua, zeure aukerak.

Burujabetza, parte hartu, hiriko egunerokoa, kultura eta sormena... Hona hemen Bilbao Gazte, bilbotar gazteak protagonista dituen espazio digital, ireki eta parte-hartzailea.

Ezagutzeko, elkar laguntzeko, iritzia emateko eta partekatze gunea da. Hona hemen zure inguruan gertatzen den guztiaren berri izateko behar duzun guztia.

Sartu bilbaogazte.bilbao.eus webgunean eta ezagutu Bilbok eskaintzen dizun guztia.

Tu espacio, tu mundo, tus oportunidades.

Independizarse, participar, el día a día, cultura y creatividad... Te presentamos Bilbao Gazte, un espacio digital, abierto y participativo, en el que las persona jóvenes de Bilbao son las protagonistas.

Se trata de un espacio pensado para conocer, colaborar, opinar y compartir. Aquí encontrarás todo lo que necesitas para estar al día de lo que ocurre a tu alrededor.

Entra en bilbaogazte.bilbao.eus y descubre todo lo que te ofrece la ciudad.

Gidabaimena Google Wallet-en, laster

Google aplikazioa dagoeneko Ipar Amerikako hainbat estatutan Wallet-en integratutako gidabaimena probatzen ari da, normalean ordaintzen dugun Mountain View aplikazioa.

Urte pare bat daramatzazu gidabaimena mugikorrean eramateko aukerarekin Espainian. Hori posible da My DGT aplikazioari esker. Aplikazio hori dokumentu hori eta gure autoarekin lotutakoak segurtasunez eta elektronikoki eramateko diseinatu da. Orain funtzionalitate hori banku-txartelak edo fidelizazio-txartelak integratzera bideratutako beste aplikazio batzuetara zabaltzen ari da. Horixe da Google Wallet-en kasua, eskualde batzuetan jada gidabaimenak elektronikoki integratzen hasia baita. Horrek etorkizunean Espainian ere posible izan daitekeen aukera zabaltzen du, nahitaez MIDGTen eraman beharrik gabe.



Gidabaimen digitala

Google bere Wallet aplikazioan sartzen ari da, orain The Verge-ri esker ezagutu dugunari jarraikiz. Hedabide horren arabera, Google dagoeneko gidabaimen digitala probatzen ari da Estatu Batuetako hainbat estatutan. Zehazki, Maryland, Colorado eta Arizonakoetan. Horietan guztietan, Mountain Viewekoek dagoeneko probak dituzte martxan dokumentu digital berri hau euren aplikazioan nola zabaltzen den ikusteko. Izan ere, euskarri horretatik ere irudiak partekatu dituzte aplikazio honetan konfiguraturako gidabaimenekin.

Ikus dezagun nola konfiguratzen den funtzionalitate berri hau, non gidabaimena zein egoerari dagokion aukera dezakezun. Orain aplikazioan gehi ditzakegun lizentzi eta txartelen barruan NANA ikus dezakegu azken lekuan, Estatu Batuetan, funtsean, gidabaimena eta kasu askotan identifikazio txartela, hemen ia NAN bat bezala. Irudietan ikusten dugunaren arabera, Google-ren arabera, txartel hauek telefonoan guztiz enkriptatuta daude. Hori dela eta, guk bakarrik daukagu haietara sartzeko aukera, eta, beraz, hirugarrenen eskuetatik urrun mantentzen dira. Gidabaimena gehitzeko beharrezkoa da bi aurpegi argazkia ateratzea, baita gure aurpegiaren bideo labur bat zerbitzarietara igotzea ere, ulertzen dugu datuen egiazkotasuna egiaztatzeko eta identitatetik ez dagoela, lapurreta, aurpegi-ezagutzaren bidez. Badirudi funtzionalitate hau Google Wallet aplikazioaren beta bertsioan agertu dela momentuz; beraz, oraindik aste edo hilabete batzuk falta izan beharko lirarteke errealitate bihurtzeko.

Noski, Estatu Batuez ari gara, izan ere, hain dokumentazio sentikorra izanik, nabaria da herrialde bakoitzean garapen bide bat jarraitu behar duela, indarrean dagoen legedira egokitu ahal izateko. Espainian, miDGT izanik, zaila dirudi agintariek lagatzea, baita erabiltzaileek txartelaren sarbidea hirugarrenen aplikazioen bidez ere. Edonola ere, oraindik asko eboluzionatu beharko lukeen proiektua da, eta, hortaz, ez dirudi gure herriaren kasuan laster eskuragarri egongo denik, urtebete edo beste itxaron beharko dugu gure gidabaimena ikusteko. Google-ren aplikazioa, edo baita Applerena ere, helburu bererako beste bat duena.

Applek Espainian iOS 15 iragarri zuenean, Apple Wallet-era oso funtzio interesgarri bat zetorrela ikusi genuen: iPhonean dokumentu publikoak lotzeko aukera. Nortasun agiriak eta beste batzuk sartzen dira, hala nola gidabaimena. Orain, Applek Estatu Batuetara lehenengoz iritsiko den funtzio honen funtzionamendua iragarri du.

Eta Applek iragarri du jada herrialdeko hainbat estaturekin lanean ari dela funtzio hori segurtasunez zabaldu ahal izateko. Behin ateratakoan nola funtzionatuko duen zehatz-mehatz zehaztu du, funtzio berri honen segurtasun-geruza batzuk azalduz.

Esaterako, nortasun agiria lotu nahi duten erabiltzaileek autentifikazio-prozesu bat egin beharko dute, adibidez, selfie bat eskatu eta dokumentu horren argazkia ateratzea.

Lotu gure txartela

Iragarpen honekin ikusten dugun lehenengo gauza da Apple abiarazte neurri hau hartuko duten estatuekin lankidetzan estuan ari dela. Hauek Arizona, Georgia dira, eta ondoren Iowa, Connecticut, Kentucky, Maryland, Oklahoma eta Utah daude. Izan ere, AEBetako TSAk (hau da, Garraio Segurtasun Administrazioak) segurtasun-kontrolak ezarriko ditu parte hartzen duten aireportu jakin batzuetan, Wallet-en bidez dokumentu publikoak erabili ahal izateko lehen tokiak izan daitezten.

Estatuak identifikazio mota hau erabiltzea onartzen duenean, erabiltzaileek beren gidabaimenak eta nortasun agiriak gehitu ahal izango dituzte Wallet-en. Besterik gabe, diru-zorroaren goialdean dagoen '+' botoiarekin gehitu beharko dugu. Apple Watch parekatua ere badugu, erlojuan ere eraman dezakegu. Hau da, kreditu-txartel estandarra lotzearen antzeko prozesua.

Dokumentua lotu ondoren, gure txartel fisikoa edo gidabaimena eskaneatzeko eskatuko digute selfie batekin batera.



futuroscope

**AZAR. 19 - URT. 2
DOAN
Haurrentzat***

* Hotela+sarrera paketeetan, ordainketako heldu 1engatik - Haur 1 doan (12 urteetara arte, barne).

tel: 93 481 36 40
www.futuroscope.com

© Cloty Paris, D. Lamine, architecte Futuroscope, Aérophile, Calune.

Tapoi adimendunen txanda

Dudarik gabe, merkatuko tapoirik sofisticatuena da orain aurkezten dizueguna. Izan ere, gure telefono mugikorreko kameren teknologia bera erabiltzen du botilan zenbat ur geratzen den zehatz-mehatz jakiteko eta, beraz, deshidratazioa ekiditeko gehiago edan behar dugun gogorarazten digu.

Gailu adimendunak ohikoak dira dagoeneko gure egunerokoan. Ez gara etxean kokekatutako gailuez, soilik ari (bonbillak, bozgorailuak edo robot-aspiragailuak). Horiez gain, badira beste batzuk, eta gutariko gutxik pentsatuko genuen adimendun gisa erabilitezkeela. Horixe da gaur ikusten ari garen produktuaren kasua, zalantzarik gabe oso harrigarria iruditzen zaiguna. Tapoi adimendun bat da; bai, zuzen irakurtzen ari zara, eta gai da likidoak hartzeko ohitura osasuntsu eta iraunkorrei jarraitzera bultzatzeko. Lucy Smart Capi buruz ari gara, inoiz ikusi dugun gailu harrigarrietako bat.

Botilan zenbat ur dagoen dakien tapoia

Oinarriko printzipioa da ura edateko orduan gure ohiturei jarraitzen dion gailu baten eraginkortasunez lan egiteko. Izan ere, egunero behar dugun ura kontsumitzen laguntzen diguten aplikazio eta eramangarri asko ezagutzen ditugu. Baina guztiek akats handi bat dute, eta hau da, ahorakinak eskuz sartu behar direla, eta, beraz, askotan lortutako datuak ez dira fidagarriak, ziur aski ahorakin bat gehitzea ahaztu egiten zaigulako, edo guztiz kontrakoa.

Tapoi adimendun honek badaki zenbat ur edan behar duzun eta, gainera, araztu egiten du



Kasu honetan, hori modu errazean konpontzen da, Lucy izeneko txano honek ToF sentsore bat baino ez baitu, bai, smartphone-en kamerek dituztenak bezalakoak, eta objektu baten sakonera eta distantzia neurtzen dituena zehazki zenbat ur botilan dagoen jakiteko. Tapoia zein botila hornitzen direnez, uraren neurriak beti zehatzak izan daitezten. Hori dela eta, botila honetako ura beti edaten baduzu, Lucyk zure kontsumoaren benetako irakurketa lortuko du. Eta noski, tapoi honetako haririk gabeko konexioa ezin zen falta izan gure mugikorrarekin sinkronizatzeke waterdrop aplikazioaren bidez. Harekin edan dugun, edo edaten ari garen ur guztiaren jarraipena egin dezakegu, aplikaziotik datuak denbora errealean ikusten baititugu. Hori dela eta, ur-tantaren seinale-

ak letraraino jarraitzen baditugu, ura edan behar denean jakinarazpenak erakutsiko dizkigute, ez dugu hidratazio arazorik izango.

Ura garbitzen du

Baina tapoi honek ez du edaten dugun ura bakarrik ezagutzen, eta hori berez oso interresgarria da. Botila barruko edateko ura ere garbitzen du, txorrota batetik edo ur mineral botila batetik. Txapelak igortzen duen argi ultramoreari esker, urak izan ditzakeen kutsatzaileen % 100 arte desaktibatzen gai da. Prozesu honetan ez dago produktu kimikorik, eta dena argi hori erabiliz soilik egiten da.

Azken teknologiarekin funtzio bikoitza egiten duen gailua da. Noski, Gabonetarako opari ezin hobea izan daiteke. Espainian eros dezakegu, tapoi adimenduna ez ezik, botila eta estalkia ere biltzen dituen multzo batean. Zalantzarik gabe, harrigarritzat jo dezakegun produktu horietako bat da eta gure bitza apur bat erosoagoa eta batez ere osasuntsuagoa izan daitekeena.

Espainiarren hidratazio-ohiturak

Espainiako biztanleriaren hidratazio-ohiturei buruzko azken inkesta batek agerian uzten du erdiek baino gehiagok astean behin edo hainbat aldiz deshidratazio-sintomak izaten dituztela; % 18k kontzentrazio faltari edo aho lehor sentipenari aurre egiten diote egunero. Inkestatuen % 35,5ek edatea "ahazten" besterik ez dute egiten eta % 28k uste du abisu bat edukitzeak, hidratazio-aplikazio bat adibidez, fluido gehiago irensten lagunduko lukeela. Eta espainiarren % 58,2k dio ez duela urik edateko beharrik sentitzen; 65 urtetik gorakoek kasuan, ehuneko hori are handiagoa da, adin tarte horretako pertsonen % 66,7ra iristen baita. Azkenik, eta jasangarritasunari dagokionez, espainiarren % 60,5ek botila-ura edaten dute. Water-

drop-ek agindutako Appinio aholkularitzak egin du inkesta, uraren kontsumoaren garrantziaz ohartarazteko, batez ere udan, eta, aldi berean, plastikoaren erabilera murrizteko. klima-aldaketaren adierazle berri gisa igotzea. Muturreko bero honek gure gorputzerako arriskua dakar.

Ura edaten gogoratzeko irtenbide berritzaileak

Drinktech teknologiaren abangoardian dauden produktuak daude, zeinen helburua ur gehiago edatearen garrantziaz gogoratzeta da. Hau da Waterdrope-ko Lucy tapoi adimendunaren kasua, zeinaren funtzio nagusiak ura iragaztea, irensten dugun likido kopurua kontrolatzea eta, hain justu, abisua.

Lucy plug interaktiboa da, iOS eta Android-ekin bateragarria den waterdrop hidratazio aplikazioarekin sinkronizatuta baitago. Hala, edaten dugun ur kantitatea erregistratzen duen sentzore bat dakar eta argi-seinaleen bidez abisatzen gaituena berriro edateko txanda denean, gomendatutako kantitatera iristeko. Horrez gain, UV-C teknologian oinarritutako iragazketa-sistema bat dauka, kutsatzaile posibleen % 100eraino desaktibatzen dituen: edateko uretan dauden birus, bakterio eta germenak mota guztiak.



Google Glass berriak, eraztunekin eta eskumuturrekoekin bat

Dagoeneko Google Glass beteranoak belaunaldi berri baten zain daude, azkenean etxeko erabilera izan dezakeena. Orain bere erabilerari buruzko albiste garrantzitsuak ezagutzen ditugu, kontrol sistema berritzaileekin.

Segur aski, historia hurbileko betaurreko formatuenak dira, azken urteotan nahiko ezagunak izan direnak futboleko entrenatzaileen artean ohiko gailuak zirenean eta, partidei buruzko testuinguruko informazioa eskuratzeko erabiltzen zituztenean. Baina orduan betaurreko haiek esperimentu bat besterik ez ziren. Barne-mailan, berriz, ezezagunak izaten jarraitzen dute, eta Google-k behingoz merkatu masibora ateratzea espero dugu. Bien bitartean, haien inguruan gertatzen ari diren filtrazioekin konformatzen jarraitu behar dugu. Orain badakigu Google osagarri alternatiboetan lan egiten ari dela lukeela horiek modu naturalean eta erosoago kontrolatu ahal izateko.

Eraztunak kontrolatzeko

Dakizuenez, aurreko Google Glass, probatzaile talde txiki batetik haratago joaten ez zirenak, alboko ukipen-panel baten bidez kontrolatzen ziren, hari gabeko entzungailuetan ikusi ohi dugun metodoa, ukipen-panelei esker. Bada, Mountain Viewekoak betaurreko-

ak modu naturalago batean kontrolatzeko alternatibak lantzen ariko lirateke. Eta eraztun adimendunen erabileran oinarrituko litzateke. Eta Google da North-en jabea, eraztun batekin zehazki kontrolatzen ziren betaurreko adimendunak fabrikatzen zituen konpainia.

Google Glass berriak eraztunekin eta eskumuturrekoekin kontrola daitezke

Horrela, betaurrekoek hatzekin eroso kontrolatzeko ukipen-panela eta eskuekin egiten ditugun keinuak ezabatuko lukete. Iturri hauek hitz egiten duten beste alternatiba bat betaurrekoak kontrolatzeko eskumuturreko bat erabiltzea da. Modu honetan, gainera, nahiko erraza izango litzateke betaurrekoen menu ezberdinetan zehar mugitzea, baita haiekin ekintza osagarriak egitea, hala nola, argazki bat ateratzea edo edukiak sartu eta trukitzea. Badirudi eskumuturrekoak teknologia haptikoa izango zuela, bibrazio sofistikatu mota bati esker botoi birtualak simulatuko lituzkeela. Gaur egun, Google betaurrekoak misterio bat izaten jarraitzen dute. Askok 2023ko maiatzean hurrengo Google I/O-n aurkeztea espero duten belaunaldi berria. Ez litzateke harritzekoa izango, gaur dakizuenez, enpresa kaliforniarrek azken edizioan aurkeztu zituen produktuak oraindik merkatu-ratu gabe daudelako. Beraz, ez litzateke arraroa izango xehetasun ofizialen bat ezagutzea, nahiz eta bere itxura errendatze ba-



tean birsortutakoa, bere xehetasun guztiak ofizialki ezagutarazi aurretik. Hain zuzen ere, gaur Oppok bere errealitate areagotuko betaurrekoen belaunaldi berria aurkeztu du, beraz, badirudi segmentu honetan zerbait mugitzen ari dela.

Hala ere, kolokan dago mota honetako proposamenen arrakasta, azken urteotan merkatura iritsi diren aukeretatik bat ere harrera ona izan ez ostean. Eta errealitate areagotua ingurune profesionalean oso erabilgarria izan daitekeela, eta ez hainbeste etxean. Azken hau da fabrikatzaileek duten erronkarik handiena.

Google Glass

Glass Google-k garatu eta 2012ko ekainean sartu zen I/O kongresuan aurkeztutako errealitate areagotuko betaurrekoen antzeko bistartzeko gailua da. 2013ko apirilaren 15ean garatzaile kualifikatuei kaleratu zitzairen Glass Explorer edizioa 1.500 \$-ren truke. Kontsumorako bertsioa maiztaren 15ean salgai jarri zen bitartean, 2014an Estatu Batuetan.

2014ko ekainaren 23an, Googlek Glass AEBetatik kanpo kaleratu zuela iragarri zuen eta Erresuma Batuko kontsumitzaileengana iritsi zen 1.000 euroren truke, gailua koloretan erosteko aukerarekin: Gorria, Beltza, Egur-ikatz, Zuria eta Urdina. Google I/O 2014ko konferentzian, absenteetako bat Glass izan zen, baina egun geroago gailuak bere hardwareari dagokionez hobekuntza bat jasoko zuela iragarri zen, RAM 1 GBtik 2 GBra aldatuz, aplikazio berriak gehitzeaz gain. Gaur egun saltzen diren betaurrekoek 2 GB RAM barne dituzte, baina aurreko modelo baten jabeek ezin izango dute berritu.

2017ko uztailaren 23an jarri zen berriro salgai, baina Google Betaurrekoak salduko dituzten 11 enpresen lankidetzarekin.

Glass-en helburua telefono mugikorren erabiltzaileek esku libreko informazioa erakus-

tea zen, eta, halaber, ahots-komandoen bidez Interneterako sarbidea ahalbidetuz, Google Now-ek Android gailuetan eskaintzen duenaren parekoa zen. Sistema eragilea Android izango da. Glass proiektua konpainiaren Google X besoaren parte da, eta beste teknologia futurista batzuetan landu du, hala nola ibilgailu autonomo batean. Egitasmoa Google+en iragarri zuen Babak Parvizek, objektiboen pantailak jartzen lan egin zuen ingeniari elektrikoak; Steve Lee, proiektuaren kudeatzailea eta geolokalizazio espezialista; eta Sebastian Thrun, Udacity online unibertsitatea garatu eta Google Car pilotu automatikoaren proiektuan lan egin zuen Googlek Glass patentatu duena jada.

2015eko urtarrilaren 15ean, konpainiak Glass prototipoa ekoizteari utziko ziola iragarri zuen.

Hardwarea

-Kamera: Google Glass-ek 5 Mpx-ko bereizmenarekin argazkiak ateratzeko eta 720 pixeleko bideoa grabatzeko gaitasuna du.

-Ukipen-panela: Google Glass gailuaren eskuineko tenpluak ukipen-azalera bat du, erabiltzaileei gailua kontrolatzeko aukera ematen dien keinuen bidez, hala nola, irris-tatu eta ukipen-panela sakatzea.

-Lente osagarriak: Lente hauek Ray-Ban markako 2 lente solte dituzte (beltza edo argia izan daiteke).

Horrez gain, Rochester Optical bezalako beste konpainiek Google Glassentzako errezeta lenteen lerroa ere jarri dute martxan.



Xiaomi-k 1TB SSD ultralasterra kaleratu du

Asiako Xiaomi enpresak biltegitate-unitate solido interesgarri bat abiarazi du, edukia abiadura osoan irakurri eta kopiatu ahal izateko behar dugun guztia eskaintzen diguna. Bereizmen handiko edukien erreproduzioa modu egonkorrean bermatzeaz gain.

Gure ordenagailuen barne-biltegitate guztiz aldatu da azken urteotan. Disko gogor optikoak hamarkada luzez gurekin egon badira ere, egoera solidoko biltegitate-unitateak, SSD gisa ezagutzen direnak, fabrikatzaile eta erabiltzaile gehienentzat aukera nagusi bihurtu dira. Gailu horien abantaila nagusia transferentzia-abiadura da, beste hainbat faktorez gain. Eta orain Xiaomi-k bere alternatiba propioa jarri du

martxan, biltegitate-ahalmen handia duena, eta batez ere, idazteko eta irakurtzeko abiadura nabarmenduz, gaur egun merkatuan aurki dezakegun onena.

Horrelakoa da Xiaomi Mobile SSD 1TB berria

Esan bezala, SSDak transferentzia-abiaduragatik nabarmentzen badira, kasu honetan askoz gehiago egiten du, hain zuzen ere unitate honek datu-transferentzia-abiadura handia duela harrotzen duelako, disko gogor batek ematen duena baino 10 aldiz azkarragoa izan arte. Gehienez 200 megabyte eskaini ditzake segundoko bai irakurtzeko bai idazteko, eta hori zerbait ikusgarria da eta aukera asko zabaltzen ditu edukia erreproduzitzeko orduan. Irakurketa-tasa zenbat eta azkarragoa izan, orduan eta eduki gehiago eta hobeak erreproduzi ditzakezu moztu edo saltatu gabe.

Esaterako, SSD memoria honekin askoz errazagoa izango da edukia 4K-n erreproduzitu ahal izatea, beti erreproduzio-kalitate berdina mantenduz, fotograma jaitsi edo azken batean mozketarik gabe. Izan ere, hain da azkarra non 4K-ko film oso bat kopiatu dezakegu disko honetan minutu batean. Noski, bere tamaina oso trinkoa da, gailu mota hau izan ohi den bezala, eta laburbilduz, ezin hobea da edozein ordenagailutan erabiltzeko, mahaigaineko zein ordenagailu eramangarrietan. Sistema eragile gisa Windows 7 edo berriagoa duten ordenagailuekin bateragarria da, baita MacOS X 10.6, Android 9 edo Linuxekin ere. Hori dela eta, merkatuan aurki ditzakegun ordenagailu gehienekin bateragarria den unitate bat da.



Metalezko SSD bat da, diseinu bikaina lortzen laguntzen duen akabera leunduarekin, ordenagailuaren barruan egon beharrean gure mahaian egon daitekeena, Xiaomi-k gailu honen akabera zaindu du neurri honetan. Momentuz Txinan abian jarri den SSD bat, ohi bezala, non 89 euro inguruko prezioa du bere crowdfunding kanpainan aldatzeko, eta 109 euro ingurukoa sustapen epe horretatik kanpo dagoenean. Zalantzarik gabe, sistema eragilearen errendimendu askoz leunagoa bermatuko digun produktua, hasieran bereziki nabaritu duguna, prozesu hau minutu gutxitan amaituz. Gainera, gogoratu dezagun SSDak erabat isilak direla, disko gogor tradizionalak betidanik eman dizkiguten bibrazio horiek ez bezala.

SSD hau disko gogor tradizionalak baino azkarragoa eta isilagoa da

Xiaomiren berogailu berria

Txinako marka ez da mugikorreatatik bakarrik ezaguna, baita planetako etxe konektatu ekosistema garrantzitsuenetako bat ere. Batez ere, lehen falta ziren etxetresna elektriko ugari, handi zein txikiei, konektagarritasun adimentsua ematea lortu duelako. Horixe da markak Txinan aurkeztu duen berogailu berriaren kasua, eta, bere gaman ohikoa den bezala, bere produktuen diferentzialtasun handiena duten funtzio adimentsuak izateaz harrotzen da. Gailu ona, ederra, merkea eta adimenduna.

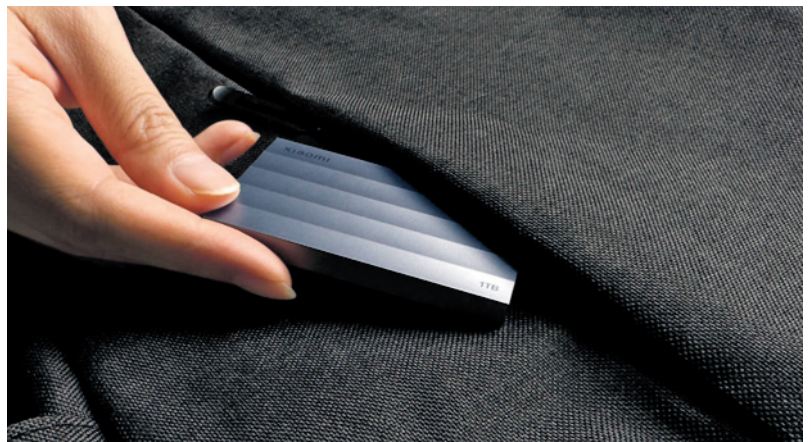
MIJIA Grafeno Oinarrzko Berogailu berria

Dakizue, MIJIA marka da Xiaomi-ren filialarik aktiboena etxeko konektatu-inguru-

nean, eta orain, 'Gizmochina'k esaten digunez, ezaugarri bereziak dituen erradiadore bat eskaintzen digu, dudarik gabe. Eta beste behin, tolestuta ezagutu dugunaren antzera, erradiadore honek grafenoa bezain material eraginkorra erabiltzen du errekor beroketa eskaintzeko.

Xiaomi-k dio 3 segundotan zure gailua eten gabe beroa igortzen hasteko gai dela. Hori guztia 2200W-ko potentziari esker. Baina erradiadore honek ez du bakarrik berotzen, beste gauza batzuk oso ondo egiten ditu. Berotzen duen aldi berean, ingurunea hezetzeko gai baita lehortu ez dadin, mota honetako erradiadore bat tenperatura altuan jartzen dugunean gertatzen den bezala, beraz, ziklo osoa osatzen du, eta beroa emateko gai da erosotasuna galdu gabe eta gutxiago lehortutako airearen alderdi osasuntsu guztiak gordetzeko. 16 eta 28 gradu arteko tenperatura hauta dezakegu, gelara isurtzen dituen kaloriak modulatu puntualki mantenduko dena. Gainera, iragazgaitza den gailua da, eta, beraz, ingurune hezeak jasan ditzake, hala nola bainugelak.

Gehiegizko berotzearen aurkako babesa duen erradiadore bat da, baita umeentzako blokeoa ere, manipulatu ezin dezaten, baita deskargatutako gehiegizko energia kentzeko gai da. Noski erradiadore adimenduna da, MIJIA aplikazioarekin bateragarria, Xiaomi Home-ren txinatar baliokidea.



McLarenen scooter elektriko berria

1 Formulako taldearen atzean dagoen enpresak debuta egin du scooter elektrikoetan, bere eserleku bakarreko esentzia jasotzen duen ibilgailu batekin. Scooter arina eta azkarra, zalantzarik gabe oharkabean pasako ez den diseinua rekin.

McLarenek scooter elektriko bat kaleratu du kirol-itxurekin eta kirol-prestazioekin

Patinete elektrikoak hiri askotako hiritarren mugikortasunerako ibilgailu hobetsi bihurtu dira. Ibilgailu tradizionalak baino arinagoak, garbiagoak eta mantentze merkeagoak dira, eta zergatik ez, batzuetan horiek baino



dibertigarriagoak ere bai. Eta batez ere garai guztietako 1 Formulako talde mitikoenetako batean inspiratuta dagoen scooter bati buruz ari bagara, eta hori beti da aldarrikapen ona. Oraingo honetan, aurkeztu berri den McLaren 1 Series berriari buruz hitz egingo dugu, eta diseinu berritzaile eta arinaz gain, bere jarraitzaileen gozamenarako ezaugarriez ere bai.

Txapelketa altuko scooter bat

Horrela defini genitzake kaleratu berri diren modelo berri hauek, LAVOIE markarekin, zeina McLarenen baitan scooter hauek fabrikatzeaz arduratzen dena. Ezaugarri harrigarri batzuk dituzte. Oso pisu arina denez, 16,5 kilo besterik ez, eta hori oso arina da egiten den magnesioari esker. Beraz, hemen dugu dagoeneko lehiaketako ibilgailuak bereizten dituen ezaugarri horietako bat. To-leste-sistema berezia da, eta bere tamaina murrizteko aukera ematen du begien keinu batean eta esfortzu minimoarekin.

50 km-ko autonomia duen scooter elektrikoa da, eta hori ez da txarra hainbat egunetan hiriari zehar bidaiatuz gozatu ahal izateko. Ohi bezala, abiadura 25 km/o-ra mugatzen du legeak. Bateria bi ordutan kargatu daiteke, eta beste modelo batzuetan ikusi dugunez, KERS sistemaren balaztatzeari esker kargatu daiteke. Horrez gain, gidatzeko alderdi hori asko hobetzen duten diskoak erabiltzen ditu. Gainerakoan, scooter honen itxurak lehia handia du eta LED argiztapen deigarriena du, eta batez ere eraginkorra.

Beste modu batean izan ez litzakeen bezala, haririk gabeko konektibitatea du, eta horri esker scooter-ak gure mugikorrera konektatzeko aukera ematen digu, eta, beraz, ho-

rreren xehetasun guztiak kontrolatu eta begiratu batean bateria-mailak eta gidatzeko ezarpenak ezagutzeko. Horretan eroso mugitu ahal izateko plataforma zabal samarra duen scooter bat, eta inbidia gutxi duen eskulekua duena, adibidez, moto batena, nahiko zabala eta ukitu oso antzekoa duena, aldi berean. Ukitu kirol samarra ematen du.

Momentuz, scooter berri hau bakarrik iragarri da, eta ez dakigu beste ezer bere prezioaz, nahiz eta datozen egun eta astei adi egon behar dugun bere erabilgarritasunari buruzko xehetasun guztiak ezagutzeko. Imajinatzen dugu ez dela scooter merkea izango, kontrakoa baizik. Berari buruzko berri gehiagori adi egongo gara.

Xiaomi

Xiaomi Corporation ekipamendu elektronikoen garapenean diharduten Txinako enpresa bat da, bai telefonoa bai etxeko hainbat gauza. Konpainiak bere bidea egin du munduko merkatuan Asia, Europa eta Latinoamerikako zenbait herrialdetan denda fisiko batzuk irekiz, bere webguneaz eta banatzaile ofizialez eta ez-ofizialez gain. 2011ko abuztuan bere lehen smartphone-a merkaturatu zenetik, Xiaomi-k egin du. Txinan merkatu kuota irabazi zuen eta bere produktu-lerroa beste gailu elektroniko batzuetara zabaldu du. Gaur egun mundu osoko interferentziak ditu teknologia zelularren merkatuan.

2013an, konpainiak Xiaomi Mi 2S Txinako telefono mugikorrik ezagunena izatea lortu zuen, Samsung-en Galaxy S4 eta Apple-ren iPhone 5-en aurretik, AnTuTu aholkularitza espezializatuaren datuen arabera.

Etimologia

Xiaomi txinatar hitza da: "artxikia". 2011n, Lei Jun bere zuzendari nagusiak esan zuen "artxikia eta arroza" baino esanahi gehiago dagoela. "Xiao" zatia "budista baten arroz ale bakarra mendia bezain handia da" kontzeptu

budistarekin erlazionatu zuen, Xiaomi-k gauza txikietatik lan egiteko asmoa duela iradokiz, perfektioetik hasi beharrean, "nire" bitartean. Internet Mugikorren akronimoa (Internet mugikorra gaztelaniaz). 2012an Lei Jun-ek esan zuen izena iraultzari eta berrikuntza aro berri batera ekartzeko gai izateari buruzkoa dela. Azken esanahi hori Txinako Alderdi Komunistak Bigarren Sino-Japoniar Gerran "artxikia eta fusila" esamolde iraultzailearekin lotu dute iturri ezberdinek.

Negozio eredia

Lei Jun, Xiaomi-ko zuzendari nagusiak, aipatu du konpainiak telefonoa ia materialen prezioaren prezioan prezioa duela osagaien kalitatea eta errendimendua kaltetu gabe, beste premium telefonoekin alderatuta. Gainera, telefonoarekin erlazionatutako gailu osagarriak eta adimendunak saltzen ditu. etxeko produktuak, aplikazioak, lineako bideoak eta gaiak. Xiaomi-ren Hugo Barraren arabera, 2014an, konpainiak hardwarearen salmenta epe luzera softwarea eta zerbitzuak emateko baliabide gisa ikusten du, "Internet eta software enpresa bat gara hardware enpresa bat baino askoz gehiago". Hala ere, garai hartako datu finantzarioek etorkizun urruneko desio edo planak zirela adierazten zuten: konpainiaren diru-sarreraren % 94 telefono mugikorraren salmentatik zetorren, Apple-rena baino are proportzio handiagoa.



UOC, la primera universidad online

UOC, lehen online unibertsitatea

**Somos la universidad online donde podrás:
Online Unibertsitatea gara, non ahal izango duzu:**

- Conectarte y estudiar desde donde quieras / Nahi duzun konektatu eta ikasi
- Avanzar a tu ritmo acompañado de profesores que te ayudarán/
Zure erretmoa aurrera egin lagunduko zaituzten irakasleekin batera
- Compartir experiencias con tus compañeros de aula/
Zure gelako ikaskideekin esperientziak partekatu

Descubre la oferta formativa más completa/ Aurkitu eskaintza hezigarri osoena

- Grados / Graduak
- Masters, posgrados y especializaciones / Masterrak, graduondokoak eta espezializazioak
- Programas de Doctorado/Doktoretzako Programak
- UOC X (extensión universitaria)/ UOC X (unibertsitate-luzapena)
 - Centro de Idiomas Modernos/Hizkuntza Modernoen Zentroa
 - Seminarios, cursos y asignaturas para cursar libremente/
Mintegiak, ikastaroak eta libreki ikasteko ikasgaiak
 - Curso de acceso a la universidad / Unibertsiterako Sarbide Ikastaroa
 - Formación profesionalizadora/ Heziketa profesionalizatzailea
 - Formación profesional de Grado Superior (Jesuitas, UOC) /
Goi Mailako Graduak Heziketa Profesionala (Jesuitak, UOC)

#eltúquequieresser
#zukizannahiduzunzu

25 GUGGENHEIM BILBAO

Museoaren
Bildumak
25 Urte

25 años de
la Colección
del Museo

25 Years of
the Museum
Collection

bbkΘ

BIG Conference, bideojokoen sektorean erreferente

Bilbao International Game Conference-k (Bilboko Jokoen Nazioarteko Konferentziak) ohorezko saria jaso duen Shuhei Yoshida protagonista izan zuen bigarren jardunaldiari eman zion amaiera. 483 enpresako mila parte-hartzaile profesional baino gehiago, tokiko eta nazioarteko 40 argitaletxe barne, Bilboko ekitaldira joan ziren, non sektoreari buruzko hitzaldi ugarietara joateko aukera izan zen bi egunez. Horri guztiari indie gunea gehitu zitzaion, 50 joko baino gehiago erakutsi zituena.

Yoshidak Sony Interactive Entertainment-en egin zuen ibilbidea errepasatu zuen, non PlayStation taldeko lehen kotsolatik izan baitzen lankide. "Ken Kutaragik [Jatorrizko PlayStation-aren diseinatzaileak] esan zidan 500 \$ baino gutxiagoren truke grafiko iraultzaileekin kotsola bat egingo zuela. Sinesita nengoen gezurretan ari zela", -esan zuen txantxetan-. Proiektuarekin bat egin zuen aurrekari teknikorik gabeko lehen pertsona izan nintzen eta Japoniako estudio eta

argitaletxeekin hitz egiten hasi nintzen euren jokoak PlayStation-en argitaratzeko. Argitaletxe horietako batek milioi bat PlayStation saldu genituenean itzultzeko esan zigun. Gure marketin-sailak esaldi hori ere erabili zuen euren kanpainerako. Azkenean milioi bat unitate saldu genituen. Eta argitaletxera ikustera itzuli ginen".

Tomas Sakalauskas-entzat, Human Fall Flat-en sortzailearentzat, pertsonaia gelatintsuak dituen fisikan oinarritutako puzzle-jokoa izan zen bideo-jokoen industrian handi egiteko bere "azken aukera". "Inoiz ez nuen imajinatu jokoak bere moduan funtzionatuko zuenik, nahiz eta bere formulan konfiantza izan", adierazi zuen Antonio Santo jaialdiko zuzendarikidearekin izandako hitzaldian. Eta bere mantra bat agerian utzi zuen beste garatzaileentzat: "Ez utzi inoiz beste lankideei beren lanari buruz galdetze-ari. Ez dute zertan arrakasta izan behar. Seguruenik, aholkuren bat izango dute".

Eurídice Cabañesek, ARSGAMESekoak, bideo-jokoen gizarte eraldaketarako tresna gisa duten botereaz hitz egin zuen. Eta tokiko industriak ere etekina atera diezaiokeen adibide konkretuekin egin zuen: "Bideo-jokotan milioika gai daude esploratu gabe: posizio zibiletik gerra gaiak, esaterako. Ikuspegi berezi horiek dira Espainiakoak bezalako garapenak nabarmentzeko aukera ematen dutenak".

Gameloft-eko Claudia Trujillo ASOko adituak bideo-jokoak mugikorren merkatuetako hizkuntza ezberdinetan lokalizazioa zaintzearen garrantzia nabarmendu zuen. Estudioek kultura desberdintasunek duten garrantziaz jabetu behar dute izenburuak lokalizatzerakoan: "Kontuan hartu behar da



kolorearen erabilera edozein jokoren tesuan edo interfazeaz; batzuek konnotazio negatiboak dituzte zenbait herrialdetan".

Argitalpen eta inbertsioari buruzko mahai-inguruak eman zuen aipagarrietako bat Julia Kenny, Thunderful Games-ekoa; Focus Entertainment-eko Yves Le Yaouanq, Fellow Traveler-eko Christopher Wulf; eta Raw Fury taldeko Johan Toresson. Hitzaldian, denak saiatu ziren bitartekoaren mugak aztertzen dituzten jokoak argitaratzeko interesa duten enpresei buruzko beste ikuspegi bat eskaintzen, baina negozioaren alderdia ahaztu gabe: "Argitaratzaileek ikuspegi sortzaileei ematen diete lehentasuna. Era berean, une bakoitzean merkatutako garrantzitsuak diren produktuak bilatzen ditugu eta arrisku neurrizko aurrekontuarekin".

Azkenik, Mauricio Garciak, The Game Kitchen-ko zuzendari nagusiak, bere estudioak All On Board!-ekin egin duen azken Kickstarter kanpainaren errepaso egin zuen, mahai-jokoak errealitate birtualean jolasteko lankidetzeta-plataforma. Finantzaketa-metodoa ez da ausaz aukeratu: "Kickstarter-en abiaraztea erabaki genuen, balizko lehiakideak gogaitzeko".

Bilbao International Games Conference-k modu egokian itxi zuen lehen edizioa, non publiko profesionalarenganako txanda sendotu baitzuen, garatzaileek, argitaletxeek eta inbertitzaileek parte hartu zuten hitzaldi eta aurkezpenetan oinarritutako programa batekin, eta non 700 ekitaldi baino gehiago egin ziren.

Fun and Serious Game Festival jaialdia

Fun and Serious Game Festival Bilbao International Games Conference (BIG Conf) bilakatu da. Bilbao International Games Conference (BIG Conf) jaialdiaren sortzaile Alfonso Gómezek ziurtatu duenez, "historiako hamarkada batean baino gehiagotan,

gure ekitaldia hazi ez ezik, bere izaera asko aldatu egin da". Erakundetik marka aldaketa honekin urteak daramatzaten izpiritua islatu nahi izan dute, "komunikaziorako eta nazioarteko trukerako espazioa, industria egiten duena eta aberastasuna eta enplegua sortzea sustatzen duena; eta, era berean, industria horretan beti berrikuntza eta sormen industrien aldeko apustua egiten duen Bilboko hiriak industria horretan izan nahi duen papera azpimarratu".

Lehiaketak bere lehen edizioa amaitu du, mila parte-hartzaile profesional baino gehiagorekin

Ez alferrik, Gómezek ziurtatu zuen 2019. urtearen amaieran, Fun and Serious Gamesen zortzigarren edizioa ospatu ostean, lehiaketa maila berri batera eramateko asmoa, bere nazio eta nazioarteko proiektzioa hobetzea lortu ahal izateko, Game Connection bezalako ekitaldiekin lehiatzeko. Hala ere, COVID-19ak plan guztiak atzeratu zituen.



**IKASLEEN, FAMILIEN,
HEZKUNTZA KOMUNITATEAREN...
GIZARTE GUZTIAREN KONPROMISOAREKIN**



BAT!
BULLYING-AREN AURKAKO TALDEA
UN EQUIPO CONTRA EL BULLYING

**MOZORROA
KENDUKO DIOGU
BULLYING ARI**

Euskadi, auzolana

Jarri irribarrerik onena lan bila ari bazara irudilab.com/bolsa-de-trabajo

Hori lortzen lagundu nahi dizugu,
horregatik enpresek marketin
digitaleko profesionalekin
harremanetan jartzeko espazio
bat sortu dugu. Zabaldu zure
zerumuga profesionala,
erregistratu eta esan
zer bilatzen duzun.
Aupa, beti irribarre egin!

irudilab

946 75 87 80

formacion@irudilab.com

Ledesma, 10 Bis, 4.solairua, 4.saila, 48001 Bilbo



www.irudilab.com

Smart City Expo World Congress 2022ko datuak

Smart City Expo World Congress (SCEWC) 2022ko edizioa 134 herrialdeko 20.000 bisitari baino gehiagoren parte-hartzearekin itxi da, 2021ean baino ia % 50 gehiago, plataforma pandemia aurreko zifretara eramanez.

SCEWCek eta Tomorrow Mobility World Congress-ek (TMWC) hazkunde nabarmena izan dute, hiri-berrikuntzan aditu nagusietako batzuk bilduz, besteak beste Elizabeth Diller arkitektoa, espazio publikoen bidez herritarren jokabidea moldatzen aditua; Ron Finley, gangsta lorezaina bezala ezaguna; Hannah Fry, Londresko University Collegeko matematikaria, hiriko jarduera ugariren patroiak deszifratzeko gai izan dena, besteak beste erosketenak, garraioarenak, krimenak, istiluenak eta terrorismoarenak; Kelly Larson, Bloomberg Philanthropies-eko Bide Segurtasuneko eta Itotzearen Prebentzioko arduraduna; eta Karen Vancluyzen, POLISEko idazkari nagusia.

Ekitaldian bost kontinenteetako hiri eta alkateak ere izan ziren, Vitali Klitschko Kieveko

(Ukraina) alkatea, eta Errusiaren inbasioan digitalizazioak Ukrainako hiriburuak funtzionatzen jarraitzea eta bizitzak salbatzea ahalbidetu duen azaldu zuen. Ekitaldian ordezkaritza duten hirien artean, Amsterdam, Atlanta, Bartzelona, Berlin, Boston, Brusela, Buenos Aires, Doha, Frankfurt, New York, Paris, Quito, Reykjavik, Rio de Janeiro, Erroma, Seul, Stockholm, Sydney, Tel Aviv, Tokio eta Viena izan ziren, batzuk aipatzearen.

Bi ekitaldiek 853 erakusketari hartu zituzten guztira, 2021ean baino % 89 gehiago, euren azken proiektuak eta irtenbideak erakusteko. Hiri-berrikuntzaren eta mugikortasunaren sektoreetako liderrak sartu zituzten ere, hala nola Accenture, Amazon Web Services, BSM, Cisco, Dell & Nvidia, Deloitte, EDF, FCC Environment, Fiware, Honeywell, Mercedes, Microsoft, Moventia, Smart Ports: Piers of the Etorkizuna, RACC, Renfe, Sorigué eta Volvo.

Ugo Valenti SCEWCko zuzendariak ziurtatu zuenez, "2022ko edizioak bultzada berria eman dio hiri-eraldaketaren ekosistemari. Munduan 8.000 milioi biztanleko mugarrira iritsi ostean, eta erdia baino gehiago hirietan bizi dela kontuan hartuta, inoiz baino argiago dago etorkizun hobeago baten aldeko borrokak hiri-borroka izan behar duela. Aurtengo parte-hartzaile, erakusketari eta hirietan izandako hazkundea ere frogatzen da hiri-komunitateak helburu horrekin oso konprometitu dagoela eta Smart City Expo eta Bartzelona urtero denok elkartzen garen lekua bihurtu direla ekimen eta lankidetzaren berriak sustatzeko, gure hiriak eraldatzeko eta leku bihurtzeko helburu komuna lortzeko".

Bere aldetik, Maria Tsavachidis TMWC Aholku Batzordeko presidentea eta EIT Ur-



ban Mobility-ko zuzendari nagusiak adierazi zuenez, "Tomorrow.Mobility-k mugikortasunaren alorrean lan egiten duten milaka profesional elkartu ditu, besteak beste, mugikortasun-hornitzaile pribatu handiak, start-upak, mundu osoko enpresak, erakunde akademikoak, arduradun politikoak eta hirietako ordezkariak. Produktu demo berritzaileei, hitzaldi inspiratzaileei eta networking-saioei esker, besteak beste, bisitariei hiri-mugikortasunaren arazo kritikoei aurre egiteko ikasi, inspiratu eta elkar konektatu ahal izan dituzte. Mugikortasun globalaren erronkei buruzko azken ikerketa eta informazioa jorratu dugu, herritarren mugikortasun aktibotik hasita, 15 minutuko hiriaren kontzeptuarekin, krisi energetikoak sektorean duen eragina eta hirigintzan datozen erronketaraino, aireko mugikortasuna eta mugikortasuneko datuen trukea".

Smart City Expo Munduko Kongresuari buruz

2011tik Bartzelonan ospatzen den Smart City Expo World Congress hirien nazioarteko erreferentziatzko ekitaldia da. Bere misioa hiriak ahalduntzea eta mundu osoko hiri-berrikuntza kolektibizatzea da. Berrikuntza sozialaren sustapena eta lankidetzarako aukearak identifikatzearen bidez, ekitaldia hirientzako eta herritarrentzako etorkizun hobeago bat sortzera zuzenduta dago.

Pertsonetan inspiratutako hiriak

Leonardo Da Vinci ezaguna zen bere koardinoekin ibiltzeagatik eta gauzak bururatzeko zitzaizkion moduan idazten eta marrazten zuelako. Isaac Newtonentzat, sagar bat erori zenean elkartu ziren gauzak. Inspirazioa berez gertatzen den zerbaite dirudi eta, beraz, ezin da planifikatu. Baina Smart City Expo World Congress-en, inspirazioa gure inguruetik onena posible egiten duten ideien adierazpena dela uste dute.

Horrela, inspirazioa pertsona sortzaileek eta konexio esanguratsuek adierazten dute. Pertsonak dira hiriei posible denaren erreferente berri bat eskain diezaieketenak. Jendea hiria aldatzen ari da. Pertsonen bitartez hiriak eraldatzen dira.

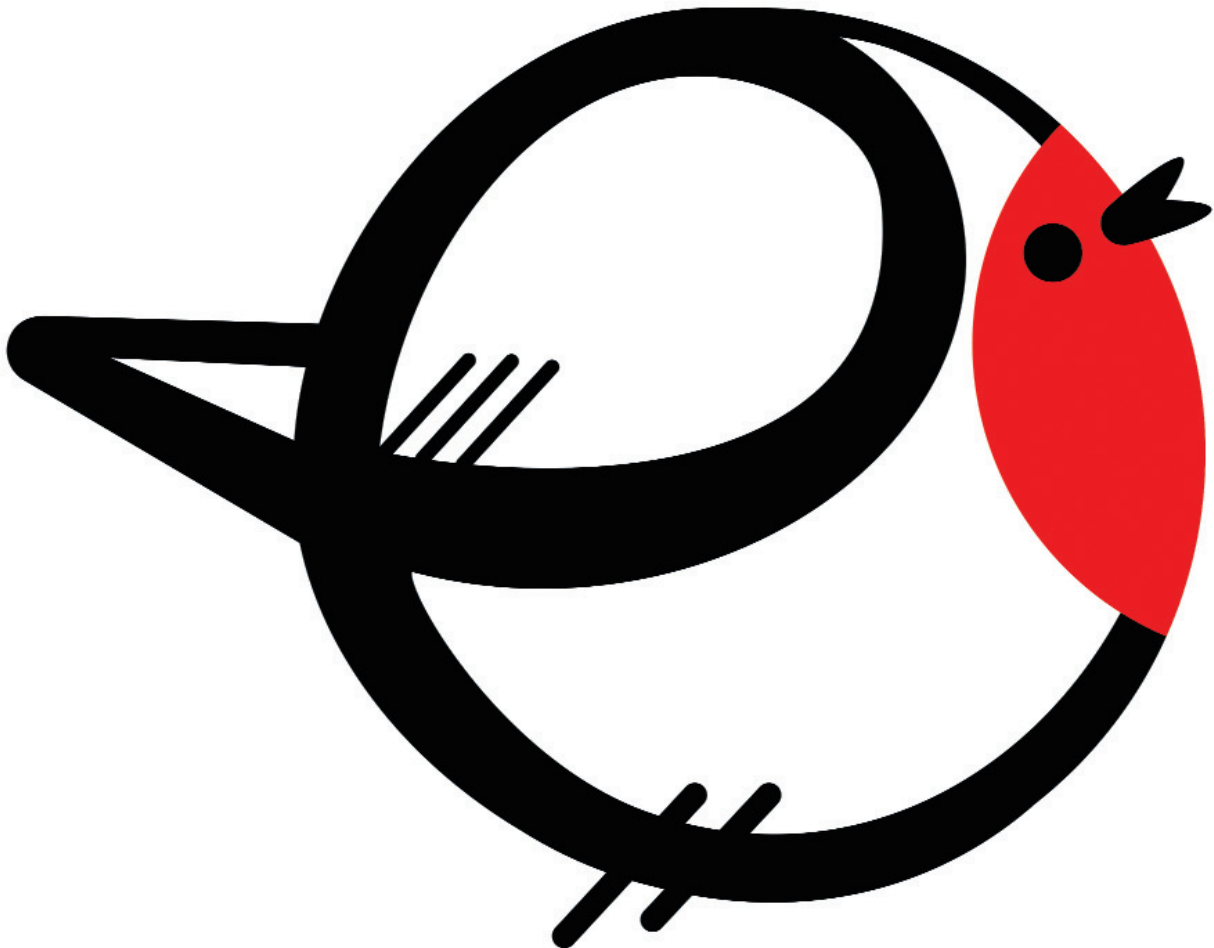
Smart City Expo World Congress-ek, 2021ean baino % 50 parte-hartzaile gehiagorekin, pandemia aurreko zifrak lortu ditu

lax, Smart City Expo World Congress-ek hamargarren urteurrena ospatu zuen eta aurreikuspen guztiak gainditu zituen itzuliko edizio batekin. Aurten aurreikuspenen horizontean kopuru guztiak handituko direla aurreikusten da, pandemiaren aurreko bolumenaren antzera.

Ingurumen-aztarna kezkarriekin eta osasun-krisi iraunkor batekin, orain inoiz baino beharrezkoagoa da hausnartzea hiriak nola egin dezaketen euren parte mundua leku hobea izan dadin, zein neurri funtzionatzen duten ondo, zein ez eta nola lortu garai zailtarako prestatzeko ideia berriak.

Hamarkada bat hiriak loratzen laguntzen

Smart City Expo World Congress 2022-n Cities Inspired by People buruz hitz egiten dugu, garraio publikoa mugikortasun aukeara berriekin batera bizi den hiri jasangarriez; kaleak eta zerbitzu publikoak guztientzako eskuragarri dauden hiri inklusiboak; segurtasun eta pribatutasun arazoei aurre egiten dieten hiri seguruak; elkarlana eta parte hartzea etorkizun hobe eta oparoa eraikitzeko ardatz bihurtzen diren hiri kolektiboak.



Eman hegoak euskarari

Euskara airean dago: egunerokoaren txoko guztietara zabaldu da, eta nahi duguna adierazteko eta lortzeko erabil dezakegu. Egin dezagun hegaz euskararekin eta euskaraz lagunekin, kideekin, neska-mutil berezi horrekin... noranahi heltzeko. Geure modura.

www.elperiodicouniversitario.com

IMPULSANDO ERASMUS+, UNIVERSIDAD DUAL Y FP DUAL

BOOSTING ERASMUS+, DUAL UNIVERSITY AND DUAL VT



ERASMUS+ INDARTZEN, UNIBERTSITATE DUALA ETA LH DUALA



elperiodicouniversitario



elperiodicouniversitario



PU universitario



PU universitario



PU universitario

Arazoak langileak aurkitzeko Euskadin

Paradoxa bat euskal lan-merkatuan. Inoiz baino jende gehiagok lan egiten du, baina hamar enpresatik ia zortzik zailtasunak dituzte behar dituzten profil profesionalak aurkitzeko. Egarri ere egon zaitezke oasi batean, eta Carlos Pereda Confebask Enplegu arduradunak enplegu-eskaintzaren eta eskaeraren arteko "desegokitze" horren gakoak azaltzen ditu. Baby Boom belaunaldia erretiroa hartzen hasi da. Espektrora zabala hartzen du, 1957tik 1977ra, eta Euskadiko biztanleriaren zatirik handiena da. Ekonomiak jasaten dituen hiru trantsizioen -digitala, energia eta osasuna/soziala- ekuazioak asko zailtzen du ezezaguna lortzea. Datozen urteetan profesional kualifikatu nahikoa izango al da egungo eta etorkizuneko ezagutza eta enplegua ordezkatzeko?

Euskal enpresaburuek arazoak dituzte behar dituzten profilak aurkitzeko

Erantzuna ez da sinplea, baina egungo arazoari eta epe ertainera datorrenari irtenbidea emateko trebakuntza eta -jaiotza-tasaren mirari bat izan ezik- immigrazioaren bitartez datza. Bi gaiak ezinbestekoak dira euskal ehun produktiboarentzat, gehien eskatzen diren lanpostuetarako langileen bilaketa delako, hain zuzen, buruhauste gehien sortzen dituenak. Aurten, Confebaskeko Enplegu arduradunak azaldu duenez, "informatika eta komu-

nikaziorako kontratazio profilek Lanbide Heziketa zein unibertsitate mailak sortu dituzte. Eta enpresen eskariaren buruan informatikaren LH dago. Softwarea garatzeko, ekipoen mantentze-lanetarako, gailuen arteko komunikazioetarako, hardware-instalazioetarako eta konexio-segurtasunerako langileak bilatzen ari dira.

Bigarrenik, enpresek industria-ekoizpenarekin lotutako profesionalak eskatzen dituzte lanbide heziketaren alorrean ere. Fabrikazio mekanikoa, digitalizazioari gero eta lotuagoa, enplegu-nitxoa gero eta handiagoa da eta gaur egun diharduten langileen ingurunearen ezagutza, makina oinarrikoenetik urrutiko kontrolera egokitzen jakin dutenez, zaila da ordezkatzeko.

Lanbide Heziketaren arloan ere eskari handia dago, baita langileak aurkitzeko zailtasunak ere, enpresen administrazio eta zuzendaritzako profiletan, digitalizazioari zertxobait lotuta ere.

Egiturazko aldaketa

"Gertatzen den guztia gure ekonomiaren modernizazioarekin lotuta dago. Unibertsitateko adarrik bilatuena informatika ingeniari-tza da. Dena ari da aldatzen eta, batez ere, zerbitzuen sektorean ere egiten ari da", argudiatu du Carlos Cepedak.

Confebaskeko ordezkariak gogoratu du "pandemiaren ikasbide nagusia" arlo ekonomikoan "ezinbestekoa dela konektatzeko ordena-gailu bat eskura izatea". Horri "zerbitzarien bahiketaren eta, oro har, zibersegurtasunaren arazoak" gehitu behar zaizkio enpresetan. Alor honetan langileak behar dira eta lan-merkatuak batzuetan enpresek behar

Laguntzen du



dutena baino tasa baxuagoan estaltzen du eskaria. Gainera, industria arloan beste hutsune batzuk ere badaude: elektrizitatea, elektronika, makineriaren instalazioa eta mantentze-lanak. Eskulan kualifikatua galtzen ari diren jarduerak dira eta ez dira zehazki gazteek lan merkatura sartzeko orduan gehien jokatzen duten karta.

Oro har, enpresek "produktzioarako (teknikariak eta operadoreak), ingeniariak, profil tekniko-zientifikoak eta baita merkataritzako salmentarako ere" kontratatu nahi dute. "Ekonomiaren susperraldiaren urteko testuinguruan gehien eskatzen diren postuak dira, non ziurrenik urte amaieran BPGA % 4,5era iritsiko den eta lan hori egiteko jendea behar da", azpimarratzen du Peredak. Zaila da profil batzuk aurkitzea, baina ez ezinezkoa: "Bestela ez ginateke enpleguaren garaiko goi mailakoak izango eta % 8tik gertu dagoen langabezia tasarekin. Dena den, azpimarratzekoa da enpresek zailtasunak dituztela euren ekoizpenerako behar dituzten pertsonak aurkitzeko Lanbiden 111.000 langabe daudenean. Horrek pentsarazi behar digu desadostasuna dagoela".

Prestakuntza ez da guztiz egokitzen enpresen beharretara. Aurten gehien eskatzen den profila Lanbide Heziketarena da, guztizkoaren % 40tik gertu dagoena eta gero unibertsitate profila dago, % 35 ingurukoa. Gainerako % 25a "titulua eduki behar ez duten oinarrizko ikasketak nahikoak dira. Ikasketarik gabe ia aurreikusten ez den zerbait da", zehaztu du Carlos Peredak.

Confebasken ustez, zirkunstantzia horrek agerian uzten du ikasketak, bai lanbide heziketa zein unibertsitatekoak, lana lortzeko duten "garrantzia". Horixe da euskal enpresaburuek eragin behar duten ardatza, enpresei bilatzen ari diren lanbide-profilak errazago aurkitzeko. 2016an Confebask (enplegarritasuna) inkesta egiten hasi zenetik, langileak aurkitzeko zailtasunak "aldakatu egin dira, baina etengabeko goranz-



ko joerarekin", adierazi du euskal patronalaren Enplegu arduradunak. Enpleguaren hazkunde indartsuaren aurtengo nobedade gisa, "harrigarria da hainbeste kualifikaziorik gabeko langile teknikoen eskaria beste urteetan baino handiagoa izatea". Logistikari eta garraioari lotutako langileak, biltegietako langileak edo bidaltzaileak dira. Eraikuntzan ere kontratazio maila altuagoa dago, "titulazio garrantzitsurik" behar ez duten lan txikiei lotua eta gerora obra konplexuago batzuk ikasteko aukera ematen diena.

Dinamismo handia sumatzen da ostalari-tzan ere. Bi aurpegi dituen sektorea. "Ez da berdina hiru Michelin izarreko jatetxe batean lan egitea auzoko tabernan baino. Eta jatetxe handien edo hotel handien kasuan, zaila da kualifikazio handiko langileak aurkitzea", argudiatu du, eta itzuliz, prestakuntza beharra eta langileak aurkitzeko zailtasunak.

Egoera ekonomikoari dagokionez, Confebask-ek espero du "urtearen hondarra enpleguaren arloan ere ona izango dela 2023ko bilakaeraren ziurgabetasunarekin".

Laguntzen du



enlightED, hezkuntza-berrikuntzan munduko erreferente

enlightEDek, beste urte batez, sendotu egin du hezkuntzaren, teknologiaren eta berrikuntzaren mundu-mailako biltzar gisa eta hezkuntza-berrikuntzan nazioarteko erreferentzia gisa duen posizioa. Bi edizio hibridoren ostean, aurreko formatu presentzialean itzuli da Telefónica Hub for Innovation and Talent District-en, "la Caixa" Fundazioaren, IE University-ren eta South Summit-en lankidetzari esker, Atresmedia-rekin batera hedabideen bazkide gisa, neurri honetako proiektu bat martxan jartzen lagundu dutenak.

enlightED hezkuntza-berrikuntzan mundu mailako erreferentziazko ekitaldi gisa sendotu da



Edizio honen gai nagusia Connecting innovation izan da, eta hiru ardatz nagusiren inguruan garatu da:

- Gaitasun digitalak gaur eta bihar.
- Ikasgela disruptiboak eta aurrerapena ekitatean.
- Berrikuntzaren bidezko inklusioa.

Ezinezkoa hitz bat besterik ez da

Aurreko edizioetan bezala, enlightEDek nazioarteko pentsalari onenetako batzuk bildu zituen aro digitalean ikaskuntzaren erronkei aurre egiteko. Susan David, Alok Kanojia psikiatra eta Healthy Gamer-en sortzailekidea, Ousman Umar, NASCO Feeding Minds-en sortzailea eta Nasco Tech-eko zuzendari nagusia eta Kenneth Cukier teknologia berrian aditua dira aipagarrietako batzuk.

Itxiera saioan, Margrethe Vestager Europako Batzordeko presidenteorde exekutiboak erabiltzaileak jarri zituen guztiaren erdigunean, izan ere, adierazi zuenez, jendeari esker, aurrekaririk gabeko bultzada eman da, araudiak sarean babestu ditzan. EEko presidenteorde exekutiboak adierazi duenez, "bizi garen mundu digital honetan ezinbestekoa da gaitasun digitalak eskuratzea. Ezin da inor atzean utzi hori ez baita Europa".

Itxiera ekitaldian, Pilar Alegría Hezkuntza eta Prestakuntza sailburuaren presentzia ere izan zen, eta aro digital honetan hezkuntzak nola eta nora joan behar duen aztertu zuen oinarriko galdera bat oinarri hartuta, "Zergatik digitalizatu hezkuntza?". Sailburuaren hitzetan, digitalizazioak hezkuntza sistemaren helburuak betetzen dituen tresna izan behar du: guztiontzako kalitatezko hezkuntza lortzea, hezkuntza pertsonalizatuagoa lortzea ahalbidetzen duena, gazteek euren ta-

lentua aprobetxa dezaten eta inklusibotasuna lortzeko eta desberdintasunak murrizteko aukera ematen diguna.

Bere aldetik, José María Álvarez Palleterek, Telefónica eta Fundación Telefónica presidentek, adierazi zuenez, "inoiz baino erabakigarriagoa da mundu digital berrirako trantsizioa ondo kudeatzea. Teknologia ona izango da guztiok aurrera egiten badigu". Bere hitzaldian iraultza digitalak gure bizitzako esparru guztietan izaten ari den eragina erreparatu zuen.

Sektoreko ia 60 adituk bat egin zuten aro digital honetan aurre egin beharreko diren erronkei buruz zuten ikuspegiarekin

Bere hitzaldian, prestakuntzak etorkizunaren garapenean eta eraikuntzan duen zeregina azpimarratu zuen: "ez dago hezkuntza baino tresna indartsuagorik gizarteratzea bermatzeko, desberdintasunak murrizteko eta herrialdeen lehiakortasuna sustatzeko", adierazi zuen.

Era berean, aro digital honetan beharrezkoak diren gaitasunak garatzeko eginkizunari erreparatu zion: "gaitasun edo trebetasun sozialak funtsezkoak dira: 'ni'tik ez, 'gu'tik' elkarriketan aritzeko aukera ematen digute eta mundua eraldatzeko beharrezkoa den potentziala zabaltzen dute".

José María Álvarez-Palleteren hitzek azken ukiua eman diote berrikuntzak hezkuntza sektorean aldaketaren motor gisa duen paperak markatutako edizioari. Fundación Telefónica-ko presidentek ere nabarmendu zuen Telefónica taldean "pertsonekiko grina dugula eta mundua gizatiartu nahi dugu haien bizitzak lotuz. Erronka handia da, baina badakigu zuek guztion konpainian posiblea derrigorrezkoa dela. Eta zein ezinezkoa den hitz bat besterik ez".

2018an, enlightED amets gisa jaiotzen zen, orain errealitate bat da. Hezkuntza sektoreak bere etorkizuna aukeratzen eta eraikitzen duen komunitatea da.

Fundación Telefónica, aro digitalaren alde soziala

Telefónica Fundazioak 20 urte baino gehiago daramatza lanean gizarteratzeko katalizatzaile izateko, aro digitala eta mundu inklusiboagoa, bidezkoagoa eta solidarioagoa sortzen laguntzen, bere jatorri teknologikoari leial.

Ikuspegi honekin, 41 herrialdetan jarduten du gizartea hezkuntzarekin lotzen duen bozkario eraldatzailea, hezkuntza-arraila murrizteko; lan-merkatuak eskatzen dituen profil digitalak sortzeko enplegarritasun berriarekin; ezagutza digitalarekin dauden ideien inguruko hausnarketa komun bat sortzeko mundua aldatzea; eta elkartasunezko gizarte-ekintza garatzen duten langileekin eskutik, ahulenek garapen aukera berdinak izan ditzaten.

IE University-ri buruz

IE Unibertsitateak aldaketa positiboa sustatzen du hezkuntzaren, ikerketaren eta berrikuntzaren bidez. Erakunde akademikoak teknologian oinarritutako ikaskuntza-ekosistema eskaintzen die liderrei munduan alde eragiten duten ikuspegi global batekin, ekintzailearen mentalitatearekin, errespetuz aniztasuna eta iraunkortasuna, eta giza zientzietan arreta berezia ipiniz. IE Unibertsitatea osatzen dute bost ikastetxe: IE Business School, IE Law School, IE School of Global and Public Affairs, IE School of Arkitektura eta Diseinua eta IE Giza Zientzien eta Teknologiaren Eskola. Erakundeak 140 herrialdetako ikasleei irakasten dieten 500 irakasle baino gehiagok osatutako fakultatea du, unibertsitateko gradu, master eta exekutiboko hezkuntza programa batekin.

Informazio gehiago:
www.ie.edu

CIP MARÍA INMACULADA

Iruña

Orreaga Etorbidea 1 - Iruña (Navarra)

Telefonoa 948 225 008

Posta elektronikoa. ce.pamplona.es@religiosasmariainmaculada.org

www.mariainmaculadapamplona.com



Gazte egoitza



Nafarroako Gobernua
Hezkuntza Departamentua



Gobierno de Navarra
Departamento de Educación



Fondo social europeo

El FSE invierte en tu futuro



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Actuación cofinanciada por el FSE, a través del Programa Operativo de Empleo, Formación y Educación, 2014-2020 (prorrogado) EGFk kofinantzatutako ekintza, Enplegua, Prestakuntza eta Hezkuntza 2014-2020 (luzatua) Programa Operatiboaren bidez



www.grupoesa.es

- KONGRESUAK
- HITZALDIK
- KULTUR EKITALDIK
- ...

STREAMING



IKUS-ENTZUNEZKO EKOIZPENA



- AURREMATRIKULA-IRAGARKIAK
- BIDEO KORPORATIBOA
- SARE SOZIALEN EDUKIA
- ...

- EKOIZPENA ETA ERREALIZAZIOA
- ERREPORTAJE FOTOGRAFIKOA
- AFTER FILMA
- ...

GRADUAZIO EKITALDIK



E-LEARNING



- EDUKI DIDSKTIKOAK SORTZEA
- ARETOAK ETA ZERBITZARIAK MUNTATZEA
- KUDEAKETA ETA MANTENTZE-LANAK
- ...

Legal Blockchain 2022 egin zen

Zaragozak, irailaren 29an, Legal Blockchain-en laugarren edizioa hartu zuen, eta 150 parte-hartzaile baino gehiago izan ziren. Parte-hartzaileak, hizlariak, moderatzaileak eta hainbat profesional egun osoz berriro elkartu ziren Río Ebro Campuseko ITAINNOVA instalazioetan, Blockchain teknologiaren inguruan eztabai-datzeko.

Blockchain Zaragozak eta Aragoiko Institutu Teknologikoak (ITAINNOVA) antolatutako topaketa bat izan zen, Coloriuris, Widesecurity Global, Aralegis, Tigalia eta Los Sitios Abogados elkarteek bultzatuta, eta, besteak beste, Zaragozako Abokatuen Eskola Erreal eta Ilustrearen lankidetzak izan du, Block4Coop proiektuaren laguntzaz lankidetzan aritu zen eskualdeko eztabaida-mahai bat ere eskainiz.

Aurreko edizioetan bezala, topaketa honek helburu bikoitza izan zuen. Batetik, "blockchain teknologiak Administrazio Publikoetan, Sektore Pribatuan eta Unibertsitate-ingurunean dituen aplikazio eta erabilera-kasu desberdinak jorratzea. Eta bestetik, blockchain teknologiaren eta Adimen Artifiziala-

ren arteko lotura jorratzea, ikuspuntu tekniko eta juridikotik".

Hain zuzen ere, kongresu honen nobedade-etako bat beste teknologia batzuk txertatzea izan zen, adimen artifiziala adibidez, blockchain-arekin batera, bere erabilera kasuak esponentzialki biderkatzen dituen.

Ester Boraok, ITAINNOVAko zuzendariak, Kongresuaren aurkezpenean nabarmendu zuenez, "Aragoi aitzindaria da European Blockchain-en erabilera kontratazio publikoan eta ITAINNOVA, erkidegoko beste erakunde publiko batzuekin batera, ekosistema baten sustatzaileak gara, berrikuntza munduan zehar ekoizpen eredia aldatzen eta iraultzen ari den teknologia honen inguruan".

Topaketaren helburua blockchain teknologiaren aplikazio eta erabilera-kasuak aztertzea izan zen



Baina aurten, Kongresuak berri gehiago izan zituen. Alde batetik, bere nazioartekotzea, Espainiaz gain, gonbidatutako beste bi herrialde zeudelako, Argentina eta Hegoafrika. Eta bestetik, ALASTRIA, munduko blockchain teknologiarekin lotutako partzuergo ospetsuenetako bat, eta Zaragozan egoitza duen NTT DATA enpresa teknologiko multinazionalaren partaidetza.

Serisha Barrat, "Global Leaders Award"ren arabera munduko 50 liderretako bat, "Forbes Africa 30 under 30" aldizkariko finalaurrekoa, kongresuaren irekieran parte hartu zuen. Haren hitzaldian industria-sektoreak dituen erronkei buruz aritu zen, erregulazio maila handiarekin, blockchain teknologiak

eta smart contract-ek proposatzen dituzten aldaketak kontuan hartuta. Serisha Barrat Afrikan aldaketa liderra da sozialki bidezko hazkunde ekonomikoaren ikuspegiagatik, zorroneko gutxiago dutenei ahalduentzeko.

Beste panel nabarmenetako bat "Administrazio Publikoko Espazioa" izenekoa izan zen, non José Manuel Cebrián Gregorio Aragoiko Gobernuako Kontratazio Bulegoko teknikariak administrazio-kontratu-eraketarako lizitazio elektronikorako Kudeaketa tresna aurkeztu zuen, blockchain teknologiarekin. Erabilera kasu bat da, jatorri aragoiarra, eta munduan aitzindaria, eta Europako Batzordeak, eta Munduko Ekonomia Foroak onartu dutena, eta beste herrialde batzuetan onartu dutena.

Zaragozako Udala ere bertan izan zen, Javier Puy Garcés buru zuela, eta Monzóneko Udala, Jesús Guerrero eta Javier Torresek, eta bi konsistorioetan blockchain teknologiak egiten dituen erabilera azaldu zituzten. Egun osoan zehar, sektore pribatuko blockchain aplikazioak ere jorratu ziren, metabertsoetik, eta NFTak, "Espacio ALASTRIA"n, eta aipatutako teknologiararen oraina eta etorkizuna unibertsitate ingurunean, "UNIBERTSITATE Espazioan", ahaztu gabe. erabilera kasu interesgarrietako bat, identitate digitala esaterako, aurrean Zaragozan egoitza duen NTT DATA multinazionalaren eskutik datorrena.

Blockchain finantzetan

Kongresuak aseguru-sektorean blockchain-a aplikatzeaz gain, teknologia horren aplikazioak finantza-zerbitzuetan ekarriko duen aldaketa eta Espainiak Euro Digital proiektuan izango duen papera ere jorratu zuen, José Manuel Marqués Sevillano buruak zuzenduta. Espainiako Bankuko Finantza Berrikuntzako Dibisiokoak, eta Francisco del Olmo, Estrategia eta Berrikuntza Saileko Fintech eta Zibersegurtasun arloko zuzendariordea, Balore Merkatuaren Batzorde Nazionalarena, eta Reyes Palá (UNIZAR).

Jardunaldian eztabaidatu zen beste gaietako bat kriptografia-aktiboekin egindako operazioen fiskalitatea izan zen, Ignacio González, Estatuko Finantzen Ikuskaria, Ana Cediell eta Alfredo Collosa buru, nazioarteko ikuspegia eman zutenak.

ITAINNOVAK, Block4coop proiektuko partzuergoarekin batera, teknologia hau sustatzeko lan egin du, eskaintzen dizkigun aukerak eta potentzialak ezagutzeko eta sustatzeko interes handiak bultzatuta. Blockchain, mundu osoan produkzio eredu aldutzen eta iraultzen ari den teknologia disruptibo gisa; eta gero eta lotuago dagoela Eraldaketa Digitalaren eta 4.0 Industriaren funtsezko beste teknologia batzuekin

Azken edizioan, Legal Blockchain 2021-ek 2 egun iraun zuen eta blockchain-arekin lotutako 12 eztabaida mahai eta gai baino gehiago izan zituen. 2021. urteko harrera bikainaren eta eragin positiboaren ondoren, 276 parte-hartzaile presentzialak eta birtualek baino gehiagorekin; 5 enpresa teknologiko erakusketari gisa, eta 20 Hackathon parte-hartzaile baino gehiago, 2022ko edizio hau ekitaldi global eta guztiz presentzialean garatu zen.

2022ko edizio honetan 8 eztabaida-foro mahai eta babesleen, NTT Data, Coloriuris eta Widesecurity Globalen erakusketa bat izan ziren.



I. Smart Euskadi Topaketa Web 3.0 Orria egin zen

Joan den abenduaren 14an eta 15ean, "Zubi Digitala: Merkataritza Unibertsala" Smart Euskadi 2022 Topaketa Web 3.0 Orria egin zen, Universal Digital Trade Consortium (Turkia-Espainia) UDCTren eskutik. Ekintza Bizkaia eta Gipuzkoan zehar garatu zen, bi lurraldeotako toki ezberdinetan geldialdiak eginez.

Hasteko, hilaren 14an, asteazkena, Mario Carabaño eta Panos Vodinas, Grant Thornton Equipo Universal Digital-en izenean, Osman Kumas eta Burak Helvaci, Trlogic ordezkatzuz, eta Javier Sánchez, Universitario Vasco Navarra 3.0-ko gerentea, hainbat euskal enpresatan egon ziren. Asiako herrialdeekin (hala nola Turkiarekin) lankidetzan arituz eskura ditzaketen aukerak aurkezteko xedearekin.

Goizeko 10:00etan, José Mari Etxebarria EAJko idazkariorde nagusiak harrera egin zien partaideei Sabin Etxean. Guztiek nabarmendu zuten "Mundu Berrian Txinak duen garrantzia", eta ondorioztatu zuten "ekonomia horretara irekita ez dagoen edonor joko zkanpo geratzen dela", teknologia be-

riak ahaztu gabe, "denetarako euskarri gisa". Euskal industriari dagokionez, "munduko alde horrekin negozioak egiteko irekita dagoela" adierazi zuten. Jarraian, José Mari Etxebarria Sabin Etxeko hainbat gune erakutsi zizkien bisitariei.

**Asiako herrialdeekin
(hala nola
Turkiarekin)
lankidetzan arituz
eskura daitezkeen
aukerak aurkezteko
xedea zuten
topaketak**

13:30ean, Topaketak Bizkaia Dorrean jarraitu zuen. Koldo Atxutegi, Bizkaia Erakargune Bihurtzeko Zuzendari Nagusia, Carabaño, Vodinas, Kumas, Helvaci eta Sánchezekin aritu zen ondorengo gaiari buruz: "Mundu osoan aukera digitalak aurkitzea Smart Euskadirentzat". Bilera horren emaitza izan da Bizkaia "Txinarekin, Asiarekin eta beharrezkoa denarekin elkarlanean aritzeko irekita dagoela, Bizkaiak ere inbertsio sozietateak jasotzen baditu".

Arratsaldean, eta Galdakaoko sagardotegi batean bazkaria egin ondoren, ekintzailatza eta DLT tresnak hizpide izan zituzten bisitariak Eduardo Aginako, CIFP Andra Mari LHilko Aldaketaren Sustatzailearekin, "Faldakanorekin mundura" izeneko topaketan. Ondoren Aginak zentroko instalazioak erakutsi zituen.

Eta lehen jardunaldi honi amaiera emateko, taldeak Zamudioko BasqueTRADE Teknologia Parkea (Istanbulko Zubi Digitala) bisitatu zuen.



TECNALIAN, Espainiako lehen ikerketa enpresan, Óscar Lage enpresa honetako Zibersegurtasuneko eta Blockchaineko Arduradunarekin hitz egin dute "Aukera digitalak aurkitzea munduko merkataritzan" gaiari buruz.

Bigarren jardunaldia

Abenduak 15ean, osteguna, Universal Digital Trade Consortium (Turkia-Espainia) UDCTren eskutik, "Zubi Digitala: Merkataritza Unibertsala" Smart Euskadi 2022 Topaketa Web 3.0 Orria amaitu zen bere bigarren jardunaldiarekin.

Mario Carabaño eta Panos Vodinas, Grant Thornton Ekipo Unibertsal Digital-en izenean, Osman Kumas eta Burak Helvacı, Trlogic ordezkatzuz, Javier Sánchez, Universitario Vasco Navarro 3.0ko gerentea, eta Min Ma eta Ina Wang ekintzaile txinatarrak beste euskal enpresa batzuetan egon ziren, Turkia bezalako Asiako herrialdeekin lankidetzan arituz eskura ditzaketen aukerak aurkezteko helburuarekin. Goizeko 9:30ean, Athletic Club-en, San Mames Estadioan, bilera bat izan zen Borja González Bilbao Athleticeko negozio-zuzendariarekin, non bisitariak zentroko instalazio guztiak ezagutu ahal izan zituzten. González Bilbaok adierazi zien bezala, "Athletic klub bat da eta ez konpainia bat, non 45.000 bazkidek lau urtean behin Hauteskundeetan parte hartzen duten".

Jarraian, Alex Rayón, Deustuko Unibertsitateko Nazioarteko Harremanetarako eta Eraldaketa Digitaleko errektoreordea, Bilboko campusean haien zain zegoen Topatzeko aukerak: akademia digitala'ri buruz hitz egiteko. Rayónek esan zien Deustuko Unibertsitateak laster ikastaro osoak sarean ezartzeko asmoa duela.

Eguerdiko 12:00etan, Ander Etxeberriak, Mondragon Korporazioko Hedapen Kooperatiboko arduradunak, Carabaño, Vodinas, Kumas, Helvacı, Sánchez, Ma eta Wang hartu zituen eta Mondragonen eredu korporatiboa eta kooperatiben ezaugarriak aurkeztu zien,

baita Mondragonen lau balioak ere: giza duintasuna, elkartasuna, lana eta hezkuntza.

Topaketa Basque Culinary Center-era egindako bisita batekin amaitu zen, Donostian, unibertsitate osoan zehar egindako bira batekin, ondorengo hitzaldiaren ostean: "Topaketa aukerak: Akademia, Elikadura Osasungarria DLT + IA Quantum".

Enpresak

Bizkaia Dorrea (gaztelaniaz Torre Bizkaia, izen bereko dorrearekin ez nahastu) Bilboko hiribilduko etxebizitza etxe orratz bat da, 103 metrokoa eta, beraz, Iberdrola Dorrearen ondoren hiriko bigarren eraikinik altuena da.

Bere diseinua 2015ean estreinatu zen, eta ondian dituen 3 dorre Garellano ez bezala, igo-gailu panoramikoak biltzen dituen kristalezko horma du. Atzeko fatxadan hegoaldera begira dauden terrazak ere baditu, eta goiko bizkarrean osoko bistak dituen terraza bat dauka. Bere goialdea gailur baten forman amaitzen da. Bestetik, TECNALIA Espainiako ikerketa aplikatuko eta garapen teknologikoko zentro handiena da, erreferentziazkoa Europan eta Basque Research and Technology Alliance-ko kide. Enpresei eta erakundeei laguntzen diete, haien lehiakortasuna, pertsonen bizi-kalitatea eta hazkunde jasangarria lortzeko. Teknologiarekiko grina eta gizarte hobea eraikitzeko konpromisoa duten pertsoneri esker egiten dute.

■ **Misioa:** ikerketa teknologikoa oparotasun bihurtzea.

■ **Ikuspegia:** Enpresak eta gizartea eraldatzeko eragile izatea, etengabe aldatzen ari den etorkizuneko erronketara egokitze.

Enpresekiko lankidetzan, bere harreman-eredua gero eta estrategikoagoa da; konfiantzan, lankidetzan eta estrategia teknologiko partekatuan oinarritzen da, eta hauek dira bere jardueraren nagusiak: fabrikazio adimenduna, eraldaketa digitala, trantsizio energetikoa, mugikortasun jasangarria, osasuna pertsonalizatua, hiri-ekosistema eta ekonomia zirkularra.

"Ekintzailletza gizartean benetako aldaketa bat egiteko moduetako bat da"

Fausto Padilla Nafarroako Unibertsitateko Ikus-entzunezko Komunikazioko ikaslea da. Paula Flores eta Juliana Mirarekin batera, bere unibertsitateko The Challenge berrikuntzako lehiaketa irabazi du Somnium melatoninako -loaren hormona- difusore adimendunarekin, kalitateko atsedena bermatzeko sortua. Elkarrizketa honetan, Faustok Somnium aurkeztuko digu eta ekintzailletzari buruz duen iritzia emango digu.

Zer da Somnium?

Somnium gure garaiko arazo handienetako bati, hau da, loezinari emandako erantzuna da. Osasunaren Mundu Erakundeak dio gaur egun pertsonen % 40k baino gehiagok ez dutela ondo lo egiten, eta horrek ekonomian eragina duela. Osasun-arazo askoren jatorria dela dio, hala nola 2 motako Diabetesa, istripu zerebrobaskularrak, bihotzeko arazo asko eta garunaren funtzio kognitiboari lotutakoak.



Somnium horren erantzuna da. Melatoninaren -loaren hormona- hedatzaile adimenduna da. Lo konpontzen laguntzea du xede, izan ere, substantzia hori igortzeaz gain, gailu beraren eta telefono mugikorraren bidez kontrolatzen diren funtzio desberdinak ere baditu aplikazio baten bidez, zure loaren kalitatea neurtzen eta adimen artifizialaren bidez, algoritmo batek, gomendio pertsonalizatuak egingo ditu zure zirkulazio-zikloa kontrolatu ahal izateko, hau da, zure lo egiteko ordutegiaren erregulazioa.

Arazo hau konpontzen lagun dezaketen hainbat gairen konbinazio honen bitartez, Somnium-ek biztanleriaren % 40 horretara iritea bilatzen du eta, gainera, denei merezi duen bizi-kalitatea eman nahi die, beti aurreikusten baita gaur bizirik dauden haur guztiak 100 urte baino gehiago biziko direla. Beraz, zertarako balio du urte horiek guztiak bizitzeak ez baduzu nahikoa bizi-kalitatez izango? Hori da difusore adimendun honekin konpontzen saiatzen garen arazo nagusietako bat, zeinak, substantzia horiek igortzeaz gain, soinu lasaigarriak, soinu inguratzaileak ere igor ditzake, eta baita zure burua lotara ohitzen laguntzen duen argi berezi mota bat ere, ordu jakin batzuetan. Beraz, Somnium horretan zentratzen da, hainbat funtzionalitatekin.

Nola dabil?

Lehiaketa honetan gure kontsumitzaile ideala zein izango zen imajinatze eskatu zigiten, eta gurea medikuntzako ikaslea zen, etengabeko lo faltaren adierazgarri handienetakoa dena, bere burua modu jakin batean antolatu behar duena edo bestela, loaren zikloa hondatuta egongo litzateke.

Beraz, produktu honek hori neurtuko luke ten mugimendu sentsore ezberdinen bidez detektatuko luke zer ordutan joaten zaren ohera eta zer ordutan esnatzen zaren, eta, era berean, erregulartasunik dagoen ikusita, soinuak eta melatonina substantzia igortzen ditu, bere loaren zikloa erregulatzeko laguntzeko gai dena, eta, aldi berean, algoritmo mota honen bidez, mutil honen lo ohituren bidez ikasten ari dela, bere lo kalitatea hobetzen ari dela eta, aldi berean, osasunaren hobekuntza zentzu guztietan, atsedean on honen ondorioak etortzen direnean pertsonalki ere biziko duena. Beraz, pertsona mota hau lo ohituretara moldatzen da eta horrek barne hartzen dituen onura guztiak izan ditzaten.

Nori zuzendua dago produktua?

Lo txarto egiten duen biztanleriaren gehien-go handi horri, biztanleriaren % 40 honi, zuzenduta dago, baina produktuaren baliozkotze fase bat izan genuen, ehunka pertsonari inkesta eginez, produktuari buruz duten iritzia ikusi ahal izateko. Ikasleak zein langileak ere izan genituen, adinekoak, zeren, jakina, jendearen bizi-kalitatea hobetu nahi badugu, profil asko hartu behar ditugu kontuan. Produktua pertsonari egokitzen zaio, profilaren arabera irtenbide bat izan dezan.

Zenbateko garrantzia du loak gure bizitzan?

2. motako diabetesa edo istripu zerebro-baskularrak bezalako gaixotasunak prebenitzen ditu. Baita goizeko aldarte hori, beste gizakiekiko harremanak, parekoekin, besteekin, normaltasunez bizitzen jarraitze-ko aukera ematen digu. Gaizki lo egiten duen pertsona bakoitzarengatik galtzen den diru kopuruari buruz iragarpen asko egiten dira, pertsonen era guztietan eragiten dien zerbait delako, eta ez die uzten erregulartasunez bizitzen jarraitzen, eta egun baterako bakarrik eragiten ez duena, baizik eta etorkizunari eragingo dion zer-

bait dela, eta pertsona batek, adin nagusira iristen denean, 50 edo 60 urtera, arazoak izan ditzakeela, hala nola lo eza, insomnioa, hori guztia moztzen amaitzen dutenak. Jende gehiena 100 urte baino gehiago biziko diren garai batean biziko bagara, alferrikakoa da pertsona horien bizi-kalitatea oso eskasa izango bada. Beraz, Somnium-ek merezi dugun bizi-kalitatea bermatzen digu.

**Gaur egun,
pertsonek % 40ak
baino gehiagok ez
dute ondo lo egiten**

Zein teknologiatan oinarritu zarete asmakizun hau sortzeko?

Diseinua gure teknologia aplikatzen ez duten lehendik dauden difusoreetan oinarritzen da, gure ardatz nagusia melatoninarekin eta ikuspegi dibertsifikatuago hauetan guztietan oinarritzen da, baina difusoreek substantzia desberdinak igortzen dituzte, Alexa moduko gailu hauekin bateratzen direnak; adimen artifizial hori ere badute. Horrek laguntzen dizu berarekin hitz egin ahal izateko, eta bozgorailuek, estereoeak eta besteek soinu lasaiago horiek eman ahal izateko. Adimen artifiziala duten algoritmoen gain, erabiltzaileen arabera moldatzen dira, datu-base bat izan eta erabiltzaile mota bakoitzaren profila egin, behar duten guztia eman ahal izateko.

Zein da zure iritzia ekintzailtzari buruz?

Gizartean benetako aldaketa bat egiteko moduetako bat da, ekimen edo ideia batek lor dezakeen diruaz harago. Nire ustez, kontuan hartu behar dena da esperimendu mota honek behar bat konpontzen duela, eta askotan beharbada beste batzuek ikusi ez dituzten gaietan oinarrituta egiten du, batez

Somnium
Mereces un buen descanso.

ere gazteen ekintzailtzan, non nolabaiteko grina metodologikoa erabili behar dela uste dut, batzuetan gazteek badutelako partekatu nahi duten txinparta hori, baina ez dago hura egiteko modurik.

Niretzat, enpresa batek forma, prozesu hori izan behar du, baina behar nagusi bat konpontzeko gauza dezakeena, ikusi ez den zerbait. Eta konpontzea lortzen badu, diruaz gain, ahaztu behar ez den zerbait, betebeharen baten asebetetze hori beteta izango luke.

Zer da ekintzailtzaren onena eta txarrena?

Onena, dudarik gabe, esango nuke jende askok egiten ez zekien behar bat zen zerbait konpondu ahal izatearen poztasun hori, eta hori egin izanaren emaitza ikusi, guztien iritziak barne. Bestetik, konpontzea desio zuten hori, azkenean hemen dagoela eta jendearen aldetik oinarri teknologikoa dagoela zentzu askotan sentitu izana.

Eta dudarik gabe, okerragoa izango litzatekeen zatia, agian, prozesuaren zati asko izango lirakeke, dena ez baita polita. Blokeoen zati hori dugu, proiektua errealitate bihurtzeko zer egin genezakeen pentsatuz, edo herritarrengana heltzeko, laguntzak edo finantzaketa eskatzeko, hori ere bilatzen ari garen zerbait da. Jakina, oso gauza zaila da. Behetik hasten zarenean, igo egin behar duzu eta, batzuetan, horrek hasieran izan dezakezun inspirazioa mozten zaitu,

baina heldu egiten zaitu zure ideia egia bihurtzeari buruz duzun iritzia.

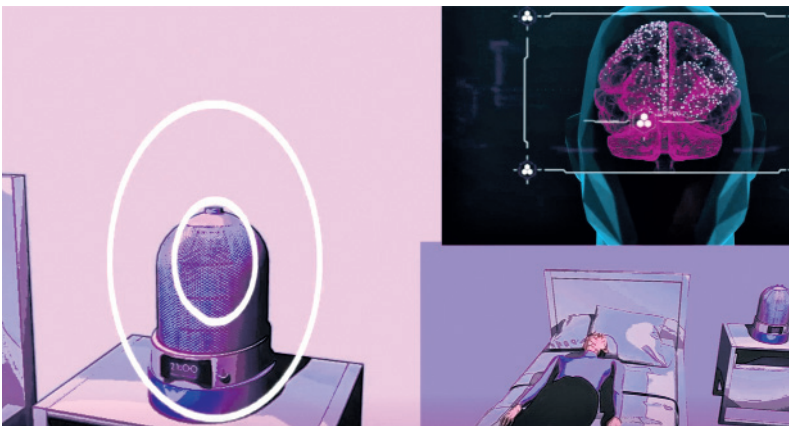
Somnium-ek merezi dugun bizi-kalitatea bermatzen digu

Nola animatuko zenituzke gazteak ekintzailtzara abiatzera?

Sentitzen dut gazte askok grina handia dutela, ideia asko, batzuetan suak direla. Latinoamerikatik nator, non ekintzailtza modu askotan begi txarrez ikusten da, zerbait tabutzat, oso arriskutsua, batez ere gazte batentzat. Dirua berehala ematen dizun lanik ez baduzu, ez du merezi. Eta hori da gazteen sua guztiz itzaltzen duena eta jasotzen duten guztia iritzi negatiboak edo kontrakoak dira, baina horiek kontuan hartu behar dira, baina ez moztu guztiz. Horrek balio du, zalantzarik gabe, ekiteko garaian eman diezazkizukeen iritzi asko heltzeko. Amets horiek nolabaiteko grina metodologiko batekin ateratzen saiatu behar duzu, heldu egiten zaituena, errealista egiten zaituena, oinak lurrean jarrita. Horregatik, beti da garrantzitsua aholkatzen dutenei entzutea, baina ondo aholkatzen dutenei, ez modu ezkor batean egiten dutenei.

Eta nola bultzatuko zenuke Somnium erabiltzera?

Somnium merkatuan dagoen errealitate bihurtzen bada, jendeak atsedean on bat merezi duelako erabili beharko litzateke, etxera itzultzeko eta gauzez ondo lo egiteko gai izango dela pentsatzeko, egunerokoa edozein dela ere. Jendeak merezi du etxera joan eta lasai atsedean hartzea, eta hurrengo egunean behar duen guztia egin ahal izatea. Jendeak bere osasunaz harago doan hau kontuan hartuko balu, egunerokotasunean ongi sentitze hutsa, jendeak zaindu beharko luke produktua gozatzeko eta bere bizitzaren parte izateko.



Naturaguneak diseinatzeko proiektu batek Busturialdea dinamizatu du

Busturialdeko gazteek proposatutako negozio-ideien bederatzigarren edizioa itxi zen joan den abenduaren 15ean, Busturiako BBK Klima Abenturan, Iñigo Arruabarrena ibarrangelutarra korokatuz, zeinaren Haziberriak izeneko proiektuak lehen saria irabazi zuen, 3.000 eurokoa. Bigarren saria Urdaibai Surf Centerrentzat izan zen, Unai Romero busturiarrak plazartatu zuen ideiatatik -2.000 euro jaso zituen. Lehen sektoreari lotutako proiektuaren saria, berriz, Etxetu Tomatiek-ek jaso zuen, Jon Gerrikaetxebarria gernikarraren eskutik. Era berean, Zuresku izan zen oinarri teknologikoko start-up kategorian sortu edo garatu beharreko ideiarik onenaren saria jaso zuen ekimena. Hamar izan ziren lehiaketara aurkeztutako proiektuak, non epaimahaiak nabarmendu zuen "lehiaketako ideien kalitate handia".

Lehiaketako epaimahaiak Busturialdeko gazteek erakutsitako sormena nabarmendu zuen: "interes handiko ideiak bidali dizkigute". Bermeoko eta Gernika-Lumoko gazteria zerbitzuek antolatzen dituzte sariak, eskualdeko gainerako udalerrri txikietan Urremendi landa garapen elkarteak ematen dituzenez gain. Eta inguruko gazteen artean ekintzailtza sustatu nahi dute, beren sormenari hegoak emanez enpresa-ekimen berriak abian jartzerakoan.

Hau da Haziberriak ideiarene sortzailearen kasua. Zerbitzu berri hau, natur espazioen diseinuan eta instalazioan oinarritzen dena, "bai permakultura eta bai nekazaritza eta abelzaintza birsortzailetik egin daitezkeen ekarpenak kontuan hartuta". Bigarren irabazlearen kasuan, Urdaibai Surf Centerren kasuan, irristaketa kirol-parke tematiko

kontzeptu berri bat ezartzean oinarritzen da ideia. Haien praktika erraztu nahi du olatu-igerileku batekin -400 eta 600 metro koadro arteko azalera duena-, pump track gunee batekin batera -skate parken antzeko zirkuituekin-, denak monitore espezializatuekin.

Hirugarren saria Etxetu Tomatiekentzat izan zen. Mila euroz hornituta, tomateen salmentan oinarritzen da kontzeptua, modu berritzailean bada ere. Bere sortzaileak, Jon Gerrikaetxebarriak, azaldu zuenez, dagoeneko saltzen duen produktu nagusia "tomatea da, berrogeita hamar urte daramatza bere hazia mantentzen eta gordetzen duen tomatea". "Premium produktua nahi duen bezero bati zuzendutako janaria da".

Azkenik, aurtengo nobedade nagusia teknologia sortzeko edo garatzeko negozio-idea onenari saria eman zaiola da. Irabazlea Zuresku izan zen, "Bermeoko ostalaritza osoa eta baserri/baserris/baserritarrak biltzen dituen aplikazioa, egunerokoan alferrik galtzen diren produktuak kaleratu nahi dituzena, euren jarduera eta lehengaia ahalik eta gehien ustiatuz", honela laburbil daitezkeen proiektua. Euren egileen arabera, "baliabideen erabilera hobea eta gure inguruneako kontsumo arduratsua" bilatzen dute.

Sari ekonomikoaz gain, irabazle guztiek beren enpresa-proiektuak egia bihurtzeko laguntza desberdinak izango dituzte, hala nola, urtebetez Arratzuko enpresen espazioan esleitzea edo zerga, legezko eta kontabilitate aholkularitza zerbitzu bat bere ekimena ezarri ahal izateko.

BBK Klima Abentura

BBK Klima Abentura oharkabean egiten den ikaskuntza-prozesu bat izateko sortu

da, zeinetan txikienek erraz uler baititzakete bizi garen planetaren iraunkortasunerako ditugun erronkak bezalako horren alderdi garrantzitsu eta konplexuak.

Gunea natura erdian dago, 80.000 metro koadroko naturagune ikusgarri batean, itsasadarren bokalearen ertzean. Diwoei laguntzeko abentura zirraragarriak bizi daitezke bertan, iraunkortasunari buruzko hainbat erronka modu kooperatiboan gaindituz.

Klima Abentura lehen esperientzia-parke familiarra eta ingurumen-heziketako zentroa da, eta Biosferaren Erreserba batean garatzen da. Trantsizio ekologikoaren eta garapen iraunkorraren alde lan egitea du lehentasun. Informatu, kontzientziatu eta sentsibilizatu egin nahi dugu, bizimodu iraunkorra sustatzeko.

Ezagutu Diwoak

Diwook ekosistema hobetzeko lanean ari dira etengabe, baina, egia esan, oso garai zailak dira planetarentzat. Kutsadura asko hedatu da, planetaren temperatura igotzen ari da, eta horrek Diwoen munduko populazioa arriskuan jartzea eragin du.

Horregatik, ezin dira egon ezkutuan denbora gehiagoz. "KLIMAREN, hots, gure etxearen atea irekitzea erabaki dute, ezagutu gaitzazuen eta zeuen Diwoak sortzen lagun diezaguzuen! Gure sekretu guztiak parteka-

tuko dizkizuegu bitzta iraunkorragoa garatze aldera, jolas eta esperientzia harrigarrien bidez: ezagutuko duzue uraren indarra, eguzkiaren boterea edo nola jan natura errespetatuz, eta gero, zeuen etxeetatik, elkarren artean hazi eta lan egingo dugu Diwoen munduko populazioa berreskuratzeko, eta planeta salbatzeko!"

Gozatu parkeaz erronkaz erronka

■ **Ura erronka:** Ura da gure planetako bizitza mota guztiak batzen dituen elementua. Esperientzia honen bidez, haurrek ikasi egingo dute urak bizi-zikloan duen garrantzia eta energia berriztagarri gisa duen ahalmena.

■ **Energia erronka:** Energia berriztagarriak funtsezkoak dira etorkizun iraunkor baterantzko bidean. Erronka honetan, haurrak energia berriztagarriekin ohituko dira eta planetarekin arduratsuagoak diren bizimoduak ikasiko dituzte.

■ **Janaria erronka:** Gure elikadurak lotura estua du gure eta planetaren osasunarekin. Esperientzia honetan, haurrek elikagaien jatorria eta ekoizpena ezagutuko dute, eta horiek ekosisteman duten eragina.

Inigo Arruabarrena
ibarrangeluarrak
irabazi zuen
negozio-ideien
eskualdeko lehiaketa



Lagundu Diwoei App batean

App-a jaitsi eta aukeratu duzun abentura bizi ahal izango duzu, esperientzia osatzen duten instalazioetako bakoitzean App-ak planteatzen dizkizun erronkei jarraituz, iraunkortasunari buruzko erronkak gaindituz eta, horrela, Diwoei lagunduz.

IRUDIKATU EZAZU ETORKIZUN BAT. GUK HORI BERA LORTZEN LAGUNDUKO DIZUGU.



Pertsona, talde eta erakunde artean lotura
sendoak sortzen laguntzen dugu; gertutasun
eta berrikuntzaren bitartez oztopoak ezabatuz.

Ibermática
EMBRACING FUTURE



ZURETZAT EGINA. PLANETAREN TZAT EGINA.

Eskatu zure LABORAL Kutxa gazte-txartela, % 99 birziklatutako materialez egina.



- 26 urtez beherakoentzako zordunketa-txartela, jaulkipen- eta mantentze-komisiorik gabe.
- Txartel pertsonalizagarria: Emaiozu zure estiloa txartelari, gehien gustatzen zaizun irudiarekin. **300 baino gehiago** dituzu aukeran.
- LABORAL Kutxak **ez du komisiorik kobratuko** atzerriko kutxazainetan, hilean zordunketa bidez dirua ateratzen den lehen aldiari. Kutxazainaren jabe den erakundeak komisio bat ezar lezake kutxazaina erabiltzeagatik (LABORAL Kutxak ez).
- Zure mugikorrarekin ordaindu ahal izango duzu, txartela **LK Payri**, **Google Payri**, **Apple Payri** edo **Garmin Payri** lotzen badiozu.

Abantaila guztiak ezagutzeko, informa zaituz hemen: laboralkutxa.com/eu/gazteak

Deskargatu App-ak



Banca Online LK Pay


LABORAL
kutxa