



Sabino San Vicente

RESPONSABLE DE LA FUNDACIÓN EUSKALTEL KONEKTA Y ORGANIZADOR DE LA EUSKAL ENCOUNTER

“La imagen nocturna de la Euskal Encounter es espectacular, un mar de pantallas encendidas”



La edición que se desarrolla en BEC desde ayer hasta el martes celebra su 25 aniversario, convirtiendo esta cita informática en la mayor de su historia

Ainhoa Agirregoikoa

BILBAO – La edición de la Euskal Encounter de este año es muy especial al celebrar sus 25 años de existencia. Sabino San Vicente, organizador del evento, valora cómo ha sido la trayectoria del evento y muestra su satisfacción sobre cómo ha ido desarrollando y mejorando cada encuentro. ¿Qué novedades nos depara la edición de este año?

—Esta es una edición muy especial para nosotros. Durante todo el último año, mientras la preparábamos, nos hemos esforzado por buscar un programa que nos permita estar a la altura del reto, de que fuera algo memorable. Creo que hemos conseguido una oferta equilibrada, con sorpresas, con muchas novedades y que promete.

Más concretamente, ¿qué vamos a encontrar?

—Entrando en detalle, las principales novedades están relacionadas con el tamaño, porque la Euskal Encounter va a ser más grande que nunca, 5.024 puestos de ordenador, nuevo récord. Y también vamos a ocupar más espacio que nunca, porque cogemos un tercer pabellón del BEC en el que vamos a incluir dos proyectos; la zona de drones, que incluirá carreras en un circuito espectacular, área de formación y exhibiciones; y el área de robótica, donde también habrá varias competiciones y talleres de iniciación. Incluyendo este tercer pabellón, que es una de las apuestas de este año, llegamos a los 50.600 metros cuadrados de extensión. Y muy importante: queremos animar a que cualquier persona se acerque al BEC y visite la Open-

gune, es decir, la zona de libre acceso que cualquier persona no participante puede visitar totalmente gratis, y que tiene muchísimos atractivos: zona de stands, juegos, área de realidad virtual... En nuestra web, www.euskalencounter.org, está todo el programa de actividades, y hay decenas de charlas y actividades muy interesantes a las que invitamos desde aquí, y que además son también de acceso libre y gratuito para los visitantes.

Desde sus inicios hasta hoy, el desarrollo de este encuentro ha sido vertiginoso. ¿Cómo explicaría usted el cambio experimentado desde aquella primera reunión de amigos de Urretxu hasta lo que representa hoy en día esta 'lan party'?

—Muy difícil de explicar. En pocas palabras, hay que pensar en un primer evento que hicimos entre unos amigos, cuando todavía no existía internet. Nos juntamos 36 personas en el frontón Ederrena de Urretxu, y entre todos teníamos 25 ordenadores, todos de la marca Commodore Amiga. De aquella *Euskal Amiga Party*, por extraño que parezca, se mantie-

ne la esencia. El evento, que ha crecido de forma increíble año tras año gracias a la fidelidad y reconocimiento de los participantes, es muchísimo más complejo. Pero el equipo que lo organiza, sigue siendo de voluntarios, amigos que vienen a dedicar muchísimas horas de su tiempo porque disfrutan con esto. En todo caso, es un buen momento para acordarnos de todas esas personas, empresas e instituciones que nos han ayudado durante todas estas ediciones. Este éxito, que esperamos que se mantenga muchos años más, es sin duda un éxito compartido.

La magnitud del evento implica cada año más dedicación a la organización. La Fundación Euskaltel Konekta se encarga de ello. ¿Cómo se lleva a cabo?

—En realidad, la Euskal Encounter se organiza durante todo el año. Desde la primera reunión de evaluación post-evento, se comienza a organizar la siguiente edición. Los organizadores de cada área hacen su balance, y entre todos detectamos los puntos a mejorar para futuro. De igual forma, hemos confeccionado el programa, intentando mantener un equilibrio entre todos los intereses que tienen los asistentes a la party. Hay quien se interesa por la robótica, otros por la ciberseguridad, otros por el arte digital, otros por juegos... Con un programa tan amplio, con decenas de talle-

res y conferencias entre cientos de actividades, es inevitable que haya citas superpuestas. Pero sí nos gusta que los grandes momentos puedan ser vividos por todos los interesados. Eso obliga a un gran ejercicio de coordinación entre todas las áreas. Y desde luego, merecen un reconocimiento especial los encargados de redes, de instalar todo el cableado en una superficie de miles de metros cuadrados, y que además garantizan durante la party que la conexión a Internet sea de 40 gigas simétricos y sin incidencias reseñables. Todo un reto que, al igual que en años anteriores, confiamos en poder repetir en esta edición. **Las cifras de este año ponen los pelos de punta.**

—Puede parecer una obviedad, pero el tamaño del pabellón 5, con 20.600 metros cuadrados que en esta ocasión albergarán a 5.024 ordenadores, es algo espectacular. De noche, es un mar de pantallas encendidas realmente impresionante. También destacaría la velocidad de la red, esos 40 gigas de velocidad que proporciona Euskaltel y que nos convierten en una de las parties más rápidas del mundo.

El público al que va dirigido es cada vez mayor. ¿Me podría hacer un perfil del mismo?

—Es una pregunta muy interesante. Ahora que estamos de aniversario, cabe recordar que cuando empezamos la informática era cosa de unos

pocos. Pero ahora está absolutamente en todos los bolsillos, y es utilizada a diario por toda la población. Los smartphones, tablets y demás aparatos lo han cambiado todo. La revolución digital nos convierte, sin excepciones, en eternos aprendices. Así que el perfil es sencillísimo. La informática nos interesa a todos, en una medida u otra. Y seguro que cualquiera encuentra una actividad en el programa de la Euskal que le interesa.

Euskal Encounter agrupa otros certámenes 'hermanos' como la Gipuzkoa Encounter o la Araba Encounter. ¿Qué destacaría de ellos?

—Bajo el paraguas *Encounter* han ido creciendo otros eventos que mantienen su identidad particular, aunque forman parte de la misma “familia”. Y siempre con éxito, porque los puestos disponibles se agotan en segundos. La Gipuzkoa ha cumplido ya 11 ediciones, y es un formato más pequeño, muy interesante, que utilizamos en muchas ocasiones como “banco de pruebas” para experimentar novedades que luego implantamos en la Euskal Encounter. Es una party con un ambiente muy cercano, muy divertida. La Araba Encounter ha cumplido tres ediciones, y estamos encantados con la respuesta. Todavía está en sus inicios, pero vemos que hay demanda, así que seguiremos creciendo y mejorando. La próxima edición, después del verano, vendrá con sorpresas que ahora no podemos desvelar.

¿Agrupa alguno más?

—También hay que incluir a la Gamegune, la competición de videojugadores profesionales que organizamos también nosotros, desde Euskaltel Konekta y con el mismo equipo de voluntarios en la organización. Es una cita con mucho prestigio en el panorama internacional, que reparte 25.200 euros en premios. Puede parecer mucho, pero con los millones de euros que mueve esta industria es realmente un término medio. Con todo, hemos logrado consolidarnos como un referente, que está muy reconocido por su seriedad y su trayectoria. Y con el plus que nos da haber puesto en marcha este año la Gamegune Opens, una plataforma que engloba ligas y torneos de diferentes videojuegos a lo largo del año, y que están abiertos a todos los que deseen participar, con enfrentamientos tanto ‘online’ como presenciales’ y muchos premios. Los primeros torneos que se han desarrollado están también siendo todo un éxito de participación, y tenemos varios más previstos para los próximos meses.

Ahora que el encuentro celebra sus bodas de plata, ¿qué planes se perfilan de cara al futuro?

—Ahora mismo es imposible hablar de futuro. Alguna idea hay, pero todavía muy en bruto. Estamos absolutamente centrados en esta edición. El reto siempre es el mismo: que la gente aprenda, enseñe y disfrute. Como plan genérico, nos gusta siempre mejorar el programa de la anterior edición, con más actividades. Para ello, durante el año sondeamos el contexto tecnológico para mantenernos en vanguardia, y poder elaborar una oferta formativa y de actividades lo más interesante que podamos. ●



La principal novedad de este año es el tamaño de la muestra, con 5.024 puestos de ordenadores y la incorporación de un tercer pabellón



MÁS
INFORMACIÓN:
www.euskalencounter.org

Imagen de la pasada edición del encuentro de profesionales y aficionados a la informática en BEC. Foto: Deia

Euskal Encounter 2017: la más multitudinaria de su historia

La cita informática que se celebra en BEC hasta el martes, cuenta con 5.024 puestos de ordenador y más de 8.000 participantes

EUSKAL ENCOUNTER, el mayor y más antiguo encuentro de profesionales y aficionados a la informática y los videojuegos del Estado que se está celebrando desde ayer en BEC supera este año todas las expectativas, al contar con 5.000 puestos de ordena-

dor para celebrar sus bodas de plata por todo lo alto.

En su 25 aniversario, la party organizada por la Fundación Euskaltel Konekta, ofrece un total de 5.024 plazas, 416 asientos más que la pasada edición.

Las previsiones de participación se

cifran en más de 8.000 personas y miles de visitantes. La gran demanda registrada para participar en el encuentro ha hecho posible que la Euskal Encounter de este año sea la más grande de la historia.

Entre los datos relativos a la recién inaugurada edición cabe destacar

una red gigante de ordenadores interconectados que navegan a una velocidad de 40 Gbps simétricos, 40 de subida y 40 de bajada.

Los participantes de este año están tomando parte ya en decenas de actividades y competiciones de diversas áreas como el software libre, el hardware, el arte digital y los videojuegos y, gracias a la tecnología de Euskaltel, lo están haciendo a una velocidad de conexión muy superior a la doméstica y a la de encuentros similares, lo que sitúa este evento entre los más rápidos del mundo. ●

ORGANIZACIÓN

● **Euskaltel y Gobierno vasco a través de la SPRI.** Los organizadores han prometido novedades, sorpresas, regalos y sorteos para los asistentes.

● **Espacios.** Además de la zona de ordenadores, donde se ubican los participantes que disponen de un puesto fijo, la party cuenta un año más con una zona abierta al público y gratuita, denominada Opengune, en la que se desarrollan decenas de actividades formativas, se dispone de stands en los que adquirir productos informáticos, y se realizan actividades de robótica, realidad virtual e impresión 3D.

● **Pases de día.** Quienes estén interesados en conocer los entresijos de la Euskal Encounter y tomar parte en las competiciones reservadas a los participantes del evento, pueden hacerlo adquiriendo los pases de día que están a la venta en la propia party.

NOVEDADES

CHARLAS, TALLERES, STANDS OPENGUNE

En este espacio se puede acceder de forma gratuita a charlas, talleres, stands, zonas de impresión 3D y realidad virtual, así como a un cine esférico que proyecta imágenes en 360°.

CARRERAS DE COCHES ELÉCTRICOS PILOTADOS POR NIÑOS

Es una de las novedades de esta edición. Además de conducir las máquinas, los escolares trabajan en equipo para diseñar y fabricar los vehículos, junto con profesores y participantes de la party.



INTERÉS DE LA MUESTRA

- **Al 83,17%** de los participantes les interesa los juegos en red.
- **Al 33,60%** las actividades de entretenimiento.
- **Al 32,92%** el hardware.
- **Al 30,08%** las conferencias y talleres.
- **Al 25,49%** el software libre.
- **Al 19,61%** las competiciones de Creatividad Digital.

PROCEDENCIA

- **Puestos y número de ordenadores:** 5.024.
- **Origen del total de participantes. 51 provincias diferentes.**
 - Bizkaia 41,71%.
 - Gipuzkoa 10,14%.
 - Madrid 7,64%.
 - Álava 5,86%.
 - Cantabria 5,58%.
 - Navarra 5,18%.
 - Barcelona 4,49%.
 - Asturias 2,88%.
 - El restante 16% se reparte entre 43 provincias españolas y del extranjero.
- **Sexo de los participantes.** El 13% son mujeres y el 87% hombres.
- **Edad media.** 28 años.
- **Estimación del número de participantes.** Más de 8.000 personas.



SUPERFICIE DE LA EUSKAL ENCOUNTER 2017

EQUIVALE A SIETE CAMPOS DE SAN MAMÉS

UN PABELLÓN MÁS PARA ESTE AÑO La edición de este año cuenta en total con 50.600 metros cuadrados en los pabellones 1, 3 y 5. Como comparativa, el campo de San Mames tiene 7.140 m². Por tanto, la Euskal Encounter de este año equivale a un total de 7 campos de fútbol.

Muestra

CITA INFORMÁTICA AL MÁS ALTO NIVEL



El diseño de los coches eléctricos es parte de la iniciativa. Foto: Deia

Carreras de coches eléctricos

**ASOCIACIÓN
KID'S KIT-CAR GREENPOWER**

BILBAO – Uno de los platos fuertes de la vigésima quinta edición que ya se está celebrando estos días en BEC es la competición organizada por la asociación Kid's Kit-Car Greenpower con el objetivo de diseñar, construir y pilotar una decena de coches eléctricos a lo largo de las cuatro jornadas de la party. Son aproximadamente cien participantes, divididos en diez equipos, los que trabajan en grupo para fabricar automóviles personalizados que se enfrentan en una carrera de resistencia en la que el objetivo es realizar el mayor número de vueltas con la misma cantidad de energía, lo que exige

a los equipos optimizar el consumo de los vehículos.

A pesar de contar con el apoyo de profesores y participantes de la Euskal Encounter durante la fase de diseño y fabricación, los niños y jóvenes son los protagonistas de este nuevo evento y los encargados de pilotar los coches creados por ellos mismos. De hecho, el objetivo último de los organizadores consiste en desarrollar las competencias STEAM –ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas– de los niños y jóvenes de entre 7 y 26 años, además de fomentar el conocimiento y uso del inglés.

Opengune, marco de iniciativas en beneficio de la empresa



Los nuevos negocios digitales están en auge. Foto: Deia

IDURRE APRAIZ

Responsable de Empresa Digitala en Bizkaia

BILBAO – En el marco de la Euskal Encounter que se está celebrando en BEC del 22 al 25 de julio, Empresa Digitala ha programado diversos eventos en la zona Opengune del Departamento de Desarrollo Económico e Infraestructuras de Gobierno vasco, bajo la coordinación de SPRI.

Partiendo del objetivo de Empresa Digitala, que no es otro que promover la mejora de la competitividad empresarial mediante la

sensibilización y capacitación de las TEIC emergentes y, a la vez, contribuir al desarrollo de nuevos negocios digitales, todo ello como factor diferencial de crecimiento económico, dentro de la Euskal Encounter organiza una serie de charlas y talleres de gran interés.

Estas actividades se dirigen fundamentalmente al ámbito empresarial y profesional, con especial incidencia hacia las pequeñas y medianas empresas que desean

abordar la aplicación de las TEIC en sus procesos de negocio.

Según Idurre Apraiz, responsable de Empresa Digitala en Bizkaia, “la Euskal Encounter promueve el desarrollo de la sociedad de la información al fomentar el contacto entre personas aficionadas a las tecnologías de la información y las telecomunicaciones, promoviendo el intercambio de conocimiento y la generación de nuevas ideas”. De esta manera, puntualiza, “tanto la Euskal Encounter como Empresa Digitala coinciden en sus objetivos con la Agenda Digital de Euskadi 2020, impulsada por el Gobierno Vasco”.

Para esta edición la muestra de temas está siendo muy variada y va desde cómo instalar GNU/Linux Ubuntu en 5', aunque seas de Bilbao; Software Libre y Reutilización de ordenadores con Reciclanet; Posibilidades de WordPress en 2017; Proceso Growth Hacking; Automatización del Marketing; Crea tu propia app sin programar con Mobincube; Aprende a crear y editar vídeos con tu iPhone y/o iPad; y, El condensador de fluzo y otros inventos: y la tecnología en el cine, entre otros.

JOSETXU MALANDA

Responsable de RetroEuskal

BILBAO – Euskal Encounter 2017 acoge desde ayer el stand RetroEuskal, zona de divulgación y entretenimiento sobre informática y videojuegos clásicos que lleva tomando parte en la cita informática desde hace 14 años.

En esta zona, el visitante se va a poder encontrar con una exposición sobre el ordenador Commodore Amiga; el juego de ordenadores y videoconsolas con videojuegos de hace 30 años en funcionamiento, además de máquinas recreativas como las que había en los bares

antiguamente. Dentro de la programación prevista de RetroEuskal tienen cabida también charlas con diferentes invitados como por ejemplo creadores del clásico PC Fútbol o un compositor de música de videojuegos clásicos. Otra de las ventajas de este espacio es que todos los actos organizados son para el disfrute libre y gratuito de los visitantes que acuden a la Euskal Encounter.

Jose txu Malanda, responsable del stand, es un enamorado de los videojuegos de hace 30 años, y disfruta al máximo de cada edición de la Euskal

RetroEuskal, un espacio dirigido a los enamorados de los videojuegos clásicos

Encounter. En su opinión, se trata de un evento que, “tiene como eje central las nuevas tecnologías, los videojuegos o la informática pero sin dejar de lado la diversión y la posibilidad de compartir experiencias e inquietudes con otros compañeros”.

En cuanto a la evolución experimentada por la industria de los videojuegos en los últimos años, Malanda puntualiza cómo “los ordenadores y videoconsolas han multiplicado su potencia en los últimos años llegando a convertirse en multimillonarias inversiones dignas de una producción de cine de Hollywood. Contando con que en estos videojuegos, tú eres el

NIVEL FORMATIVO Y EMPRENDEDOR

Aplicar el Internet de las Cosas (IoT) a la producción artesana de cerveza



KOLDO AINGERU MARCOS
Creador de un programa informático

BILBAO – Koldo Aingeru Marcos llega a la Euskal Encounter para explicar el programa informático creado por el mismo para controlar la temperatura de fermentación en la producción de cerveza artesana.

Apasionado de esta bebida, Koldo es un bonito ejemplo de quien ha sabido aplicar el Internet de

las Cosas (IoT) a una de sus pasiones, la fabricación de cerveza casera. “Si bien el proceso de hacer cerveza es muy sencillo, la parte de la fermentación sí que necesita de unas condiciones especiales y es aquí donde entra en juego mi trabajo, la aplicación del Internet de las Cosas (IoT) en el control de esa fermentación”.

Según explica Koldo, “las cervezas se dividen en dos grandes clases dependiendo de la levadura usada en su fermentación: Ales y Lagers”. En las Ale la levadura que se usa trabaja a una temperatura más o menos ambiente, entre 14°C y 25°C, mientras que la Lager lo hace a una temperatura distinta, sobre los 5°C. Por este motivo, las personas que se deciden por producir cerveza casera suelen elegir siempre el Ale, por la sencillez de su fermentado.

“Yo no tenía sitio en casa para tener una o dos semanas fermentando la cerveza así que tuve que hacerlo en un txoko, del cual desconocía su temperatura. Por ello puse un arduino, un microcontrolador simple que se usa para hacer prototipos en electrónica, un par de semanas recogiendo la temperatura”.

“Tras tener los datos vi que el sitio era ideal pero su temperatura era bastante fluctuante. Opté entonces por construir una pequeña caja con corcho aislante que me estabilizase la temperatura”.

A partir de este momento, Koldo comenzó a barajar diferentes hipótesis para volcar los datos en internet hasta dar con el programa informático adecuado, el cual presenta estos días en BEC.



Conocer los entresijos de los drones

JOSU BARANDALLA
Organizador del Área de Drones

BILBAO – La Euskal Encounter estrena esta edición el Área de drones, una nueva zona que acoge varias actividades relacionadas con el mundo de los drones. Vuelo profesional, carreras de drones, charlas sobre seguridad, etc. Cuenta además con un área de vuelo dedicada de 3.200 metros cuadrados donde poder disfrutar de este apasionante mundo.

Se trata de un tema muy interesante, que en opinión de Josu Barandalla, responsable del área, “la nueva zona va a permitir conocer de primera mano muchas cosas relacionadas con los drones”.

Todas las actividades programadas se pueden disfrutar tanto en el área de hardware con charlas y talleres, como en el área de vuelo con exhibiciones, e incluso se va a dar la posibilidad de poder iniciarse en el vuelo con cuadricópteros cedidos por la Euskal Encounter.

Dentro del apartado de charlas y talleres en la zona de Hardware, durante la jornada de ayer tuvo lugar una bajo el título de ¿Qué es un Dron?

Para hoy está prevista una charla dedicada a la normativa RPAs. Conocer el reglamento es fundamental, ya que según apuntan

desde la organización del Área, “un dron no es un juguete, por mucho que algunos lo parezcan. Su uso y vuelo están sujetos a normativas estrictas”.

Por otro lado, y de la mano de la empresa DroneXRxDron, especializada en vídeo y fotografías aéreas con la colaboración de FlyBai (www.flybai.es), empresa centrada en la formación de pilotos aéreos y servicios aeronáuticos, este nuevo espacio va a permitir también conocer otros usos de los drones.

Además, representantes de ambas empresas aconsejarán sobre la manipulación de baterías LiPo tan comunes en los drones, sus peligros y características. Otra de las actividades que se desarrollan a diario son los simuladores de vuelo, donde se puede emular a los experimentados pilotos.

La Euskal Encounter se enorgullece también de poder presentar este año una nueva zona donde celebrar carreras de drones, zona que cuenta con un impresionante circuito de carreras y que va a dar la posibilidad a los asistentes a la Euskal a que vuelen un dron de iniciación, con la supervisión del equipo técnico del área de drones. La cita va a tener lugar este domingo.

protagonista de tu destino, ¿quién puede resistirse a coger el mando de control? Pero todo esto no quita para que aún quedemos algunos rebeldes que aún seguimos jugamos a videojuegos de hace 30 años que han pasado por méritos propios a convertirse en clásicos del videojuego”.

Este es el objetivo de RetroEuskal, un evento anual de RetroInformática y videojuegos clásicos organizado por la Asociación RetroAcción que nació en 2004 con la idea de fomentar y difundir la cultura tecnológica. Desde hace 14 ediciones, RetroEuskal se celebra al amparo de la party Euskal Encounter.



Gran actividad de la Araba Encounter

Durante los tres días de la última edición movió 845.000 gigas

Ainhoa Agirregoikoa

BILBAO – Araba Encounter, que celebró del 7 al 9 de octubre su tercera edición en el interior del Iradier Arena, reunió alrededor de 2.000 personas y movió 845.000 gigas. Estos datos han llevado a los organizadores a considerar la última edición un éxito total de participación tanto en las actividades organizadas durante el evento como en la asistencia a distintas actividades formativas. Otra de las sorpresas de la pasada edición vino dada por la alta calidad técnica de los trabajos presentados a la categoría de Arte

Digital, así como por el interés de las conferencias impartidas en la Opengune.

Convertir el coso taurino en un recinto tecnológico de primera línea tecnológica requirió instalar 8,8 kilómetros de cable y un total de 34 switches de última generación (conmutadores de gran capacidad para interconectar los equipos).

Además, y gracias a la inversión realizada por Euskaltel, los 400 puestos de ordenadores instalados disfrutaron de una conexión a Internet de 10 Gb por segundo.

En el apartado de Hardware, la

edición apostó por los talleres de impresión 3D y la zona VR Experience dedicada a la realidad virtual, en la que el público pudo disfrutar de espectaculares *demos* que les permitieron desde escalar montañas, sobrevivir a un ataque zombi, explorar el Universo o volar como un halcón.

En el área formativa, por su parte, destacó la buena acogida de los talleres y conferencias dedicados a temas tan variados como el retoque fotográfico, programación, el diseño web, los videojuegos y uso adecuado de las redes sociales.

El ocio también ocupó su espacio,



Pasada edición de Araba Encounter.

con decenas de juegos y competiciones. Especialmente llamativas fueron las partidas de judder, una

disciplina de equipo que combina elementos de deportes de pelota y de lucha con armas.

Gipuzkoa Encounter



En los últimos años han aumentado las citas para participar en torneos de videojuegos.

Gipuzkoa Encounter, uno de los eventos más rápidos del Estado

El polideportivo de Tolosa se convirtió en el epicentro de la tecnología del territorio guipuzcoano

A. Agirregoikoa

BILBAO – La décimo primera edición de la Gipuzkoa Encounter, celebrada en el polideportivo Usabal de Tolosa el pasado mes de marzo, batió récord de asistencia al reunir a cerca de 3.000 personas entre participantes y visitantes.

En total fueron 600 participantes y 2.360 visitantes los que se acercaron hasta la última edición guipuzcoana, convirtiendo el municipio tolosarra por unos días en el epicen-

tro de la tecnología en Gipuzkoa.

Junto a los datos de participación, la zona abierta al público denominada Opengune, fue uno de los grandes éxitos del encuentro, que contó en sus 600 metros cuadrados de extensión con zonas de impresión 3D y realidad virtual, juegos, charlas y talleres para públicos muy diversos.

La cita dio cabida además a interesantes sesiones formativas, de temáticas tan variadas como la seguridad informática, la Industria 4.0 o las aplicaciones comerciales de las redes sociales. El público más infantil no se quedó al margen al contar con talleres gratuitos de robótica y de programación con luces led.

Las cifras registradas han pue-

to de manifiesto el éxito de esta lanparty, con más de 15 kilómetros de cable y una conexión a internet de 10 gigas por segundo. Partiendo de estos datos, se puede considerar la Gipuzkoa Encounter como uno de los eventos tecnológicos más rápidos del Estado.

El evento sirvió también para presentar Gamegune Opens, una plataforma de e-Sports que aspira a ser un referente en Euskadi y que organiza diversos torneos con un calendario estable a lo largo del año.

Los ganadores de la citada competición han tenido la oportunidad de participar en las clasificatorias para lograr una plaza en la Gamegune Mayor.

Gamegune

Competición internacional de videojuegos, cita de mucho prestigio

La última edición, celebrada en el Palacio Kursaal de Donostia, reunió a la élite mundial de los videojuegos

BILBAO – Gamegune nació en el 2003 bajo el paraguas de la Euskal Encounter como una competición internacional de videojuegos. A través de sus 16 ediciones ininterrumpidas, el evento se ha consolidado como un referente para el mundo de los videojuegos. En 2014, la Gamegune se independizó de la Euskal Encounter para adquirir personalidad propia ante su creciente éxito y el incremento del número de seguidores. Tras celebrarse en Bilbao durante dos años, concretamente en el Palacio Euskalduna y el Museo Guggenheim, la edición de 2016 se disputó en el Kursaal de Donostia con una contundente victoria del joven ruso Pavel quien se impuso al español Mario Lorente 'Mariodela', miembro del equipo Baskonia Atlantis. La cita reunió a la élite mundial de los videojuegos, entre ellos *11 gamers* del Top 15.

En cuanto a la edición de este año, la Gamegune 2107 se celebrará los días 17 y 18 de noviembre, también en Donostia, y volverá a ser el mayor torneo estatal realizado hasta la fecha de Hearthstone: Heroes of Warcraft. La asistencia a las partidas será gratuita hasta completar aforo, y también serán retransmitidas por strea-

ming a todo el mundo en diferentes idiomas. El pasado año fueron más de 400.000 espectadores quienes vieron las partidas de la Gamegune por Internet. En el apartado de premios, 25.200 euros se repartirán este año.

Otro dato a tener en cuenta es que este año, en paralelo a la Gamegune 2017, se celebrará un torneo de la Gamegune Opens. Esta competición, denominada *Encuentros junto al fuego* o *Fire-side Gatherings* (FSG), repartirá 2.000 euros en premios entre los cuatro primeros, así como regalos y sorpresas para los participantes.

Esta iniciativa pretende que el campeonato internacional deje de ser una competición aislada, y que la *Gamegune Opens* tenga continuidad en las *lanparties* que se celebran en Euskadi, como la Araba Encounter y la actual Euskal Encounter. Incluye además competiciones presenciales en otras fechas, así como torneos online, para conformar un calendario estable de competiciones a lo largo del año y abrir de esta forma el abanico de juegos, ofreciendo a su vez la opción de competir en Overwatch, CSGO e incluso en FIFA y Street Fighter.

StartUps Euskaltel

conecta a la comunidad emprendedora con la tecnología y la innovación de Euskaltel

Es un programa que abre las puertas a los emprendedores y a las iniciativas innovadoras con el objetivo de conectar sus proyectos con los sectores productivos y convertir sus ideas en realidades empresariales



Una representante de una startup explicando su proyecto. Foto: Euskaltel

EUSKALTEL acaba de presentar *StartUps Euskaltel*, un programa estratégico de la compañía que abre las puertas a los emprendedores y a las iniciativas innovadoras, con el objetivo de conectar sus proyectos con los sectores productivos y convertir sus ideas en realidades empresariales.

Está dirigido principalmente a start-ups tecnológicas en áreas estratégicas para Euskaltel: Internet de las Cosas, Inteligencia Artificial, Ciberseguridad, nuevas tecnologías de red y comunicaciones, WiFi y 5G, nuevos contenidos y aplicaciones sobre el Deco 4K.

El consejero delegado del Grupo Euskaltel, Francisco Arteché, ha definido el programa durante su presentación como “un compromiso de la compañía con el desarrollo y la transformación digital de la sociedad vasca mediante la incorporación de nuevas ideas, productos y servicios orientados a facilitar la vida de las personas y la competitividad de las empresas”.

Por su parte, Estíbaliz Hernáez,

viceconsejera de Tecnología, Innovación y Competitividad del Gobierno vasco, ha puesto el acento en los beneficios de la colaboración entre empresas y start-ups. “En el ámbito de emprendimiento, tenemos que destacar el programa de aceleración de start-ups Bind4.0, en el que también participa Euskaltel. Se trata de un programa en el que se establecen relaciones contractuales entre empresas tractoras vascas y start-ups de todo el mundo. Las start-ups aportan novedosas tecnologías y soluciones en el ámbito 4.0 para hacer frente a determinados retos que puedan tener las empresas tractoras. Es una relación cliente-proveedor, win-win. Ambas partes ganan. Las pequeñas un gran cliente y un contrato real con facturación real, y las grandes, el estar al día en nuevas tecnologías y una agilidad que ellas solas no tienen”.

La responsable de Promoción de la Innovación de Euskaltel, Leire Bilbao, ha desgranado ante los representantes del ecosistema vasco de emprendimiento y ante las



Francisco Arteché, consejero delegado de Euskaltel; Estíbaliz Hernáez, viceconsejera de Tecnología, Innovación y Competitividad del Gobierno vasco; Leire Bilbao, responsable de Promoción de la Innovación de Euskaltel, y Aitor Urzelai, director de Emprendimiento, Innovación y Sociedad de la Información del Gobierno vasco. Foto: Euskaltel

empresas asistentes los detalles de este programa que conecta a las start-ups vascas con Euskaltel.

En esta primera edición, el programa apoyará a start-ups con sede en Euskadi, con la condición de estar constituidas como sociedad con menos de 3 años de antigüedad y haber pasado o estar seleccionada por uno de los programas de incubación o aceleración de las entidades que colaboran con el programa en esta primera fase de lanzamiento: Gobierno Vasco, Grupo SPRI, BIND 4.0, BEAZ, BIC Araba, BIC Bizkaia, BIC Bizkaia Ezkerraldea, BIC Gipuzkoa, Innolab Bilbao y Orkestra.

Leire Bilbao ha avanzado también que la intención del programa es colaborar de forma progresiva con todas las aceleradoras y entidades que trabajan en este ámbito.

La responsable de Promoción de la Innovación en Euskaltel ha explicado que todas las nuevas empresas necesitan ayuda al empezar. “Por eso, en Euskaltel queremos aportar nuestro granito de arena para que tengamos más empresas innovadoras. No exigimos capital ni retorno económico. Es parte de nuestro compromiso con el desarrollo de la economía digital en Euskadi”. Entre los beneficios para

GENERAR OPORTUNIDADES DE NEGOCIO

PROGRAMA CONECTADO A LA MISIÓN

●●● **Mayor productividad.** “Responder de manera integral a las necesidades de comunicación de las personas y ayudar a la mayor productividad de las empresas facilitándoles herramientas de comunicación y gestión de la información, contribuyendo al desarrollo económico y social de nuestra Comunidad”. Este es el enunciado de la Misión de Euskaltel, que ejerce de paraguas de sus actuaciones empresariales y bajo el que se enmarca de forma especial *StartUps Euskaltel*. Esta filosofía que emana de la misión de Euskaltel busca situar a la compañía como un elemento tractor en la economía vasca, generar oportunidades de negocio locales, influir en el factor empleo, generar confianza y orgullo de pertenencia en sus personas, apostar por el compromiso social y por el posicionamiento digital de la sociedad vasca, aportando competitividad mediante la colaboración entre los ámbitos público y privado. Con este programa, Euskaltel quiere aportar su grano de arena para la creación de empresas innovadoras, pero además, parte de la constatación de que de la relación con estos proyectos nacerán nuevas ideas, visiones y propuestas para crecer también como empresa.

Con este programa, Euskaltel quiere aportar su grano de arena para la creación de empresas innovadoras

las start-ups que participan en este programa está la posibilidad de contar con los servicios de telecomunicaciones, equipamiento para desarrollos y servicios avanzados de Data Center de Euskaltel. Además, Euskaltel brindará la oportunidad de participar en estudios de compra de productos y servicios por parte del grupo, en programas de formación y workshops, publicidad, etc. ●

ya contamos con más de
180.000
 puntos Euskaltel WiFi


WiFi
is in the
AIR

PORQUE
LA VIDA
 OCURRE AHÍ
FUERA

- ✦ Gigas ilimitados en las calles de Euskadi.
- ✦ Sin consumir datos de tu tarifa de móvil de Euskaltel.
- ✦ ¡Totalmente GRATIS y sólo para nuestros clientes!

Si aún no lo has hecho, descárgate la App en:



euskaltelwifi.com

euskaltel 

Patrocinador tecnológico:

