

hacer un circuito electrónico analógico. Si no se hace con un nuevo programa se tarda semanas. En un chip hay circuitos analógicos y circuitos digitales, pero a los dos hay que ponerlos a funcionar a la misma velocidad. Eso es lo difícil. En

librerías de aparatos electrónicos, desde el portátil al teléfono móvil y su interconexión, cada vez son más importantes los circuitos analógicos.

"La industria será digital, pero el mundo es real", dice Mar. "Lo que conecta entre dos mun-

do es un chip". Hemos conseguido en la segunda ronda de financiación 11 millones de euros y si todo sigue así en dos años saldremos a Bolsa". Mar no quiere concretar qué porcentaje accionarial de la empresa se le va, aunque de una pinta. "El re-

tos Unidos, Brasil y Japón. "No sé por qué, pero ha salido así", dice Mar Hervoshman a Rodríguez. "Aparte de circuitos, de costumbres y tradiciones, lo sabemos todo".

BARCELONA DESIGN
www.barcelonadesign.com

de un estándar para crear sitios 'web'

R.E.

Una compañía canadiense reclama la propiedad de una tecnología usada en el lenguaje XML que permite el diseño de páginas web. La tecnología en cuestión, RDF, había sido apoyada por el World Wide Web Consortium (W3C), que evalúa y recomienda los estándares para la web. La compañía UTEL de Vancouver reclama que tiene registrada una patente desde 1997. La firma inició la demanda en 2000, pero no había trascendido hasta que la semana pasada, un desarrollador abierto en el foro de la W3C que había recibido una comunicación legal advirtiéndole sobre la existencia de la patente, según Cnet.

No es la primera vez que la W3C se encuentra con problemas de compañías que reclaman derechos sobre alguna tecnología usada en el desarrollo de la web, una situación que Tim Berners-Lee ofreció a la comunidad de Internet de forma libre. En principio la W3C no reconoce tecnologías patentadas pero ahora está en pleno debate interno sobre la posibilidad de admitir en el desarrollo de la web tecnologías protegidas por una patente y que permitan a la compañía no renunciar a la propiedad intelectual de la misma siempre que el uso de la licencia sea razonable y no discriminatorio. La propuesta ha levantado polémica entre quienes temen que se privilegie la tecnología que soporta la web en Internet.

OCIO

El éxito en Internet de un juego escolar sobre el euro desborda las previsiones de la UE

NOELIA RUBIO

Euroscola es un juego organizado por la Unión Europea para acercar a los escolares a la realidad de sus vecinos europeos. Cada año, los jóvenes compiten por un viaje a Bruselas y Estrasburgo. Este año, por primera vez y coincidiendo con la llegada del euro, los responsables del juego pensaron en trasladarlo a Internet. España es el único país que juega a través de Internet y Factoría de Juegos de la empresa española encargada de ponerlo en marcha en la red.

La sorpresa ha sido el número de equipos inscritos desde fuera de España, para lo que no había previstos ni premios. La presidencia española de la UE ha tenido que crear un premio especial para ellos, aunque todavía no se sabe cuál.

De momento, los extranjeros no optan al viaje y juegan en un ranking distinto porque cada país de la Unión tiene su propio euroscola. En vista del éxito, el periodo de inscripción se ha ampliado hasta el 27 de enero, aunque el juego empieza a mediados de este mes, así que los que se apuntan a última hora se incorporan al juego ya empezado.

Al Gran Juego del Euro se compete en equipos de 10 jóvenes de entre 13 y 18 años, que se organizan dentro de centros de enseñanza secundaria. Cada equipo está a cargo de un profesor. Para pasar de fase, hay que jugar con el equipo en pleno, pero la victoria depende de la pericia y conocimientos individuales de los jugadores, que pueden conectarse con su clave cuando quieran y sumar puntos para su equipo.



Página web del Gran juego del Euro.

Para ir aprendiendo a reconocer las nuevas monedas, en la web ya se puede practicar con el Memory, pero con imágenes de la calderilla del futuro. Otra de las propuestas para empezar a saber cuánto cuestan las cosas es adivinar una combinación de 4 cifras, que es el precio, en euros, de un producto típico de alguno de los

países de la Unión. Aunque sólo pueden competir españoles por el premio, el juego está también en inglés y francés. "Es una gran novedad la apertura a otros países", dice Alberto Gil, director de Factoría de Juegos. "Ahora se plantea hacerlo siempre, de forma que la red sirva para unificar euroscola".

EUROESCOLA: www.euro-scola.com