

802.party
TU CONCEPTO DE COMUNICACIÓN

802.lan

802.learning

lan

learn

1.- Presentación.

802.party 2007 es un evento lúdico/educativo en donde se dan cita usuarios y profesionales del sector de la informática y las nuevas tecnologías. El objetivo se centra en el intercambio de conocimientos y ambigüedades en el ámbito de las nuevas tecnologías durante los cuatro días de celebración de las jornadas en los que intentaremos acercar al *Software Libre* al público.

Bajo éste modelo se organizan diversas actividades entre las que destacan la celebración de un ciclo de conferencias de temática variada, (siempre dentro del ámbito de la informática, las nuevas tecnologías y la sociedad de la información), ofrecer a los participantes de una gran red local de alta velocidad que permita intercambio de información y la participación en los interesantes concursos (desde campeonatos de videojuegos hasta diseño gráfico, programación y seguridad informática), y por último habilitar un espacio para patrocinadores y empresas colaboradoras del sector de la informática y las nuevas tecnologías.

Así como 802.x es una denominación que agrupa diversos estándares de la comunicación de datos tanto por redes cableadas como inalámbricas, 802.party es el evento donde el lenguaje de la informática y de las telecomunicaciones es el lenguaje predominante que une a participantes y organizadores por un mismo objetivo.

Motivaciones:

La celebración de 802.party comienza a ser una de las principales motivaciones de la asociación informática Xinug dentro de su plan constitutivo: Difusión del conocimiento informático y el *Software Libre*.

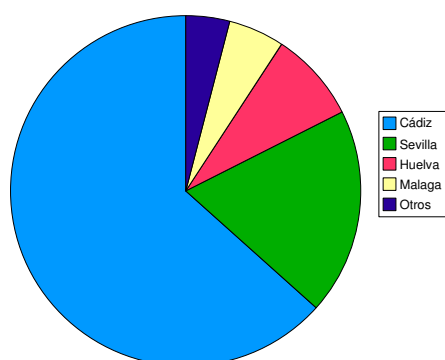
Esta iniciativa fue acuñada directamente desde la Delegación de Juventud del Ayuntamiento de Jerez con quien formamos el bloque de organizadores del evento. La idea principal constaba en ofrecer unas instalaciones dotadas de las condiciones idóneas, de modo que, cada uno de los participantes, independientemente de sus curiosidades informáticas, pudiesen disfrutar de todos los servicios que esperaban, y a su vez les sirviese de experiencia didáctica.

2.- Ediciones 2005 y 2006

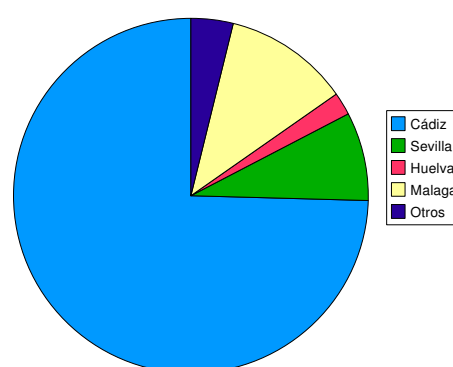
En las ediciones 2005 y 2006 de 802.party contamos con un total de 153 y 189 participantes de diversas provincias de España. En la estadística de nuestra base de datos de inscritos se observa:

Provincia	Participantes 2005	Participantes 2006
Cádiz	97	141
Sevilla	29	15
Huelva	13	4
Malaga	8	22
Otros	6	7
Total	153	189

Participantes 2005



Participantes 2006



Se organizaron para ellos concretamente las siguientes actividades con premios:

Concursos	2005	2006
Programación	1	1
Seguridad Informática	1	2
Diseño Gráfico	2	2
Juegos	4	6

El evento educativo 802.learning ha sido, sin duda, un gran éxito en ambas ediciones, dada la calidad de las ponencias y el número de asistentes.

Las conferencias fueron de libre acceso y ello sumado al gran empeño que desde la asociación hemos puesto en hacer de este evento un punto de difusión de conocimiento informático aseguraron que mucha gente se interesara por nuestra propuesta.

En total se realizaron 15 conferencias en 2005:

- David Bravo - Redes P2P y Prop. Intelectual.
- Alberto Barrionuevo - Patentes de Software.
- Alvaro J. Iradier - aMSN / Messa
- Carranza, Martín, Parra, Ruiz - Guadalinux
- Ignacio Montoya - Cisco Systems
- Carlos González - Blender
- Carlos Paramio - Drupal
- Manuel Palomo - Robosoccer
- Juan Aguilar - Java en el móvil.
- Jazztel - Telefonía
- Pablo Neira - Kernel Linux.
- Ignacio Montoya - LTSP
- Ezequiel Foncubierta - Mono
- Paulino Padial - Seguridad Web
- Javier Carranza - Ubuntu

Y otras 12 en 2006:

- Juan Tomás García - Software Libre
- Antonio Larrosa - KDE 4
- Pablo Neira - User Mode Linux
- Alberto Martínez - Repositorios de la J.A.
- David Erosa - Soft. Libre en la Educación
- Luis Manuel Vaca - Mac OS X
- J. Félix Ontañón - Intro. Python
- Manuel Palomo - Inteligencia artificial
- Javier Carranza - Ajax
- Juan Sebastián Ojeda - Tomcat
- Daniel Quintero - Visión Artificial
- Robótica - José Pîchardo y Paco Cordon

Desde la empresa privada se nos ha respaldado positivamente y entre las dos ediciones hemos contamos con el apoyo en infraestructuras de Ono, Aviganet, Bam-Design, StockDVD, BatchPC, PCBox, Beep, App-Informática y la UCA, algunas de las cuales han dispuesto de stand en el evento.

Los medios siempre han acogido nuestras actividades y hemos estado presentes en Localia, Canal Sur Radio y Onda Jerez las cuales nos han realizado entrevistas.

La prensa como Diario de Jerez y Jerez Información suelen dedicarnos reportajes a todo color al igual que la revista especializada de tirada nacional Todo-Linux, como ocurrió en la edición de 2005.

3.- 802.party 2007

A la vista de los resultados reflejados en las 3 pasadas ediciones creemos firmemente que hemos sentado los cimientos para la futura 802.party. En ésta, tenemos puestas nuestras mejores expectativas e ilusiones, fruto del meticuloso trabajo realizado por todo el equipo de la organización, y el apoyo prestado por los participantes y diversas entidades colaboradoras del evento.

Instalaciones

De nuevo, este año contaremos con las instalaciones del "Recinto Polideportivo Chapín 3" cedido por el Ayuntamiento de Jerez, con mejor acondicionamiento y accesos. El recinto sigue ofreciéndonos un marco estupendo para la celebración del acto, pues sus características de construcción cumplen perfectamente con las ambiciones fijadas para este año. Todos los asistentes verán cubiertas sus necesidades pues ofreceremos servicio de seguridad 24h, punto acceso wireless, limpieza, etc...

Novedades

En la edición anterior, además de los torneos de juegos comerciales, se decidió incluir ciertos *mini-concursos* de juegos libres que tuvieron gran éxito.

Fruto de aquella experiencia es la decisión de dar el salto hacia la promoción del software libre en los videojuegos.

Actividades

Para satisfacer nuestros objetivos no debemos concentrar las actividades en un único evento. En lugar de ello, y como viene siendo costumbre, vamos a dividir 802.party en 2 eventos de celebración simultánea: 802.lan (evento lúdico), 802.learning (evento didáctico).

802.lan

Las «parties» infomáticas son un evento que conforme pasan los años van teniendo mas aceptación, convirtiéndose muchas de ellas en puntos vacacionales obligatorios para jóvenes e interesados de este mundo. La zona que se habilitará para ellos volverá a ser la pista central del polideportivo que acondicionaremos para dar cabida a los 200 participantes con los que contaremos este año que repartiremos en 3 áreas según sus intereses informáticos. Hemos seleccionado este área porque guarda los siguientes requisitos:

- Amplio espacio diáfano para las comodidades de nuestros participantes
- Rápido acceso a duchas y servicios
- Buena climatización para las fechas de celebración del evento
- Potente iluminación tanto de día como de noche

Contenidos

Software Libre:

Los intereses de este Área se centran tanto en el aprendizaje de los populares sistemas operativos (Linux, *BSD, ...) como en el manejo de las herramientas libres de gestión, monitorización, programación, etc...

Diseño:

Todos aquellos que un buen día comenzaron a experimentar con el procesado de imágenes por computador, ya sea en el espacio 3D, en fotografía y arte digital, o en diseño web, verán en este Área un lugar para mostrar sus trabajos a gente con sus mismos intereses.

Juegos:

Como hemos dado a conocer en las novedades planteadas para esta edición, y dado el carácter de fomento de software libre, este año Xinug celebrará torneos de juegos libres y los concursos de juegos comerciales, si hubiere, serían encargados a terceras partes.

Infraestructura y mejoras:

El soporte de infraestructura tecnológica que ofreceremos para cubrir 802.lan constará de:

- 15 kilómetros de cable de red para que los usuarios conecten sus ordenadores
- 1 kilómetro de cableado eléctrico
- 112 Mbps de ancho de banda para salida a internet
- Router Gigabyte Linux
- 1 Servidores para el intercambio de archivos
- 1 Servidor DNS
- 1 Servidor Web
- 4 Servidores de Juegos para torneos y concursos del área de juegos
- 1 Servidor de reserva para contingencias
- Sistema de megafonía para avisos
- Proyector y pantalla gigante para la publicación de anuncios

802.learning

Desde que comenzamos el proyecto 802.party el carácter didáctico/divulgativo fue una de las principales bazas con las que hemos contado. Este año, de nuevo ofreceremos para cada Área conferencias y/o talleres de los temas de mayor actualidad.

Contenidos

Proveer tanto conferencias acerca de la filosofía que rodea al Software Libre, como talleres teórico/prácticos en los que mostrar a los asistentes las facilidades de las que disponen hoy en día para su uso, sin obviar otras actividades para usuarios de nivel intermedio/experto en el ámbito de la programación, redes, inteligencia artificial y demás...

Instalaciones e Infraestructuras

Repetiremos la zona dedicada a las conferencias, dentro del recinto deportivo, la cual volverá a estar acondicionada y decorada para la ocasión. Se proporcionará para esta sala:

- Sistema de megafonía y sonido
- Proyector
- Acceso a Internet

4.- Zona Stands

Para empresas patrocinadoras, colaboradoras e interesadas en publicitarse en nuestro evento volveremos a abrir parte del recinto para la colocación de sus stands, pancartas y publicidad.

Infraestructura

Todos los stands tendrán a su disposición:

- Punto de conexión a Internet Wireless para que puedan trabajar desde sus stands
- Servicio de seguridad 24h. que velará de los equipos y stands para su tranquilidad
- Aseos y Duchas para su comodidad
- Zonas de Reunión, previa solicitud a la organización

Conferencias/Presentaciones

Ofrecemos además la posibilidad de usar nuestras instalaciones y tecnologías de 802.learning para, previo acuerdo con la organización, ofrecer sus propias ponencias/presentaciones de productos o servicios a nuestro público o incluso a otras empresas de manera privada.

Esto significa que estará disponible una sala de conferencias, equipada con:

- Proyector
- Pantalla
- Sistema de Sonido
- Conexión a Internet.

www802party.net
www.802party.org
www.802party.com

