

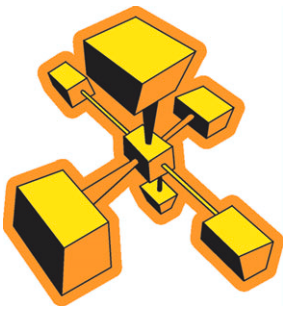
NAVARPARTY III

Be scene 2005



DOSSIER DE PRENSA

15 [ju], 16 [vi], 17 [sa], 18 [do] Septiembre 2005
Pabellón de la Universidad Pública de Navarra



NAVARPARTY III

Be scene 2005

Qué es una Party

Una party es un evento estrechamente ligado a la informática y a las nuevas tecnologías, dirigido principalmente a todas aquellas personas y entidades con estos intereses, sin perder de vista a la gente que desea iniciarse o alcanzar mejores conocimientos sobre cualquiera de los términos a los que abarca. Se trata de concentrar y compartir durante algunos días los conocimientos y experiencias de mucha gente.

Se realiza en lugares amplios y correctamente acondicionados para este uso. Se consideran asistentes a todas las personas que previamente tengan reserva de una plaza. Cada asistente necesitará una mesa con silla, red eléctrica, conexión a la red local (LAN) y conexión a Internet. En una party se convive en múltiples aspectos. Los asistentes pueden dormir y asearse en el propio recinto durante los días de celebración del evento.

La Navarparty es el mayor evento de estas características que se lleva a cabo en la Comunidad Foral de Navarra por tercer año consecutivo.

Quién organiza la Navarparty

La Navarparty se organiza desde la Asociación Navarra de Usuarios de Informática (ANUI), organización sin ánimo de lucro, fundada en Diciembre del 2002. Una docena de componentes de la ANUI organizan este evento informático que condensa y aplica los objetivos de su asociación.

La Navarparty es una actividad única y exclusivamente sin ánimo de lucro, como primer valor que defiende ANUI y está enfocada como una actividad cultural y de ocio. Como demuestran las charlas y talleres programados, el espíritu es totalmente didáctico, eso sí, yendo más allá de los formatos de la educación reglada.



Anagrama de ANUI

Satisfacción de los asistentes

La Navarparty ha gozado de una excepcional acogida desde su primera edición. Las dos primeras ediciones de la Navarparty fueron un éxito según las encuestas simultaneas realizadas por el Gabinete de Sociología Investic a los propios asistentes.

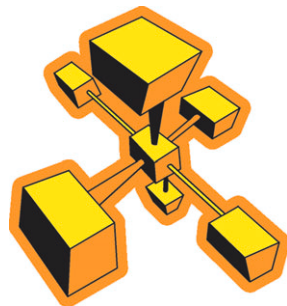
En cuanto se abre la preinscripción desde el sistema de reservas de la web llega una avalancha de interesados, que luego se traduce en la colmada afluencia. Los participantes hicieron una valoración más que positiva de las primeras ediciones. Casi todos los asistentes manifestaron (en las encuestas) la intención de volver en sucesivas ediciones y de recomendarla a sus amigos. Los veteranos en concentraciones de este tipo la ponderan junto con partys ya consolidadas como la Campus Party o la Euskal Party. Un dato a considerar es el incremento de las asistentes femeninas: 10 féminas en la primera edición (de un total de 260 plazas), 34 en la segunda (de 512 plazas) y en la actual se espera superar las cuarenta inscripciones de mujeres (el 8% de los asistentes). Aproximadamente un 80% de los asistentes proceden de Navarra y el resto se reparte entre la Comunidad Autónoma Vasca y otros territorios.



Ederbide/VISUALIZA.INFO

NAVARPARTY III

Be scene 2005



Quién puede disfrutar la Navarparty

Pese a que se pueda pensar que se trata de una reunión de gurús y expertos en nuevas tecnologías, la Navarparty está pensada para satisfacer las expectativas de gentes de diferente sexo, edad, origen, con niveles avanzados o no. En definitiva, la Navarparty se promueve para personas con interés en enseñar y en aprender.

Siguiendo el espíritu didáctico que inspira a la Navarparty, existen actividades abiertas al público general no inscrito como las conferencias o la visita desde las gradas. Las conferencias abordan cada año temas de máximo interés y actualidad para los usuarios y apasionados de las nuevas tecnologías.



Lugar: El Pabellón Universitario de Navarra

Por gentileza de la Universidad Pública de Navarra

El lugar elegido para albergar a las 512 personas que participarán en el evento es el Pabellón Universitario de Navarra, propiedad de la Universidad Pública de Navarra, situado al lado de las instalaciones de El Sario en el propio campus. Esta situado a dos minutos en coche de una amplia zona comercial con hipermercado, restaurantes y recursos apropiados para los asistentes que se desplazan desde lejos.

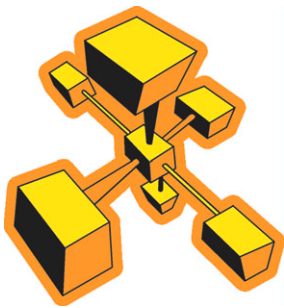
El pabellón cuenta con una amplia pista polideportiva de 53x35 metros y una grada desde la que el público general podrá contemplar la Navarparty gratuitamente. También existen salas anexas desde las que se impartirán las conferencias abiertas.

Los asistentes tienen a su disposición vestuarios, duchas, taquillas y una zona habilitada para dormir. El recinto queda además rodeado por una amplia zona de parking totalmente gratuita.

Pese a que la mayor parte del espacio de la pista polideportiva estará destinado a las mesas y sillas de los asistentes, se reservará también un área para realizar los talleres y una zona con mesas y sillas donde los asistentes podrán comer.

Habrá también un escenario con una pantalla gigante y un puesto de control de acceso restringido para miembros de la organización. Por último, las acreditaciones se dispensarán a la entrada del pabellón.





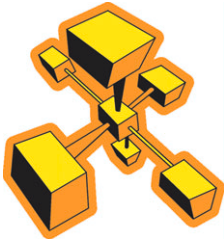
NAVARPARTY III

Be scene 2005

Características de la Navarparty III

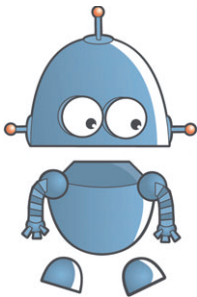
El imagotipo

La imagen de la Navarparty cada año es distinta. ANUI convoca un concurso a través de "navarparty.org".

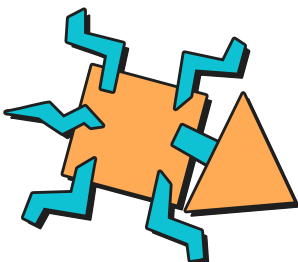


'be scene'
Navarparty III (2005)
Ganador: Hÿsp

Otras ediciones



'Chiptrón'
Navarparty II (2004)
Ganador: Pennywise (David Cía)



'Camalápago'
Navarparty I (2003)
Ganador: Pennywise (David Cía)

En esta segunda edición hemos querido apostar más por la calidad de la acogida, las conferencias, las novedades.

- » Se mantiene el número simbólico de 512 puestos de asistentes.
- » Se consolidan los 4 días de duración.
- » El número de conferencias y talleres se ajusta de manera que no se solapen las actividades.

Los precios para acceder a la Navarparty varían según el tipo de entrada que se desee. Existen cuatro posibilidades ajustadas al tiempo y los bolsillos de los asistentes:

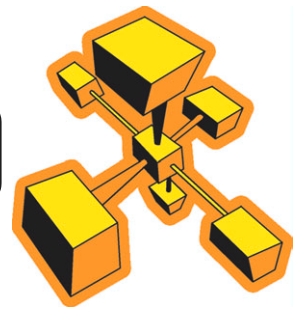
- 1. Reserva de 4 días con ordenador.** El precio es de 30 euros y se podrán adquirir desde el sistema de reservas. Incluye reserva de puesto con red y acceso a todas las actividades que se realizarán. El ordenador lo trae el usuario.
- 2. Reserva de 4 días sin ordenador.** El precio es de 20 euros y se podrán adquirir desde el sistema de reservas. Incluye acceso a todas las actividades, talleres, etc... pero sin reserva de puesto.
- 3. Entrada de 1 día.** El precio es de 10 euros y se podrá adquirir durante los días de celebración de la Navarparty en acreditaciones. Incluye acceso a todas las actividades y si hubiese puestos disponibles, se podría colocar su ordenador durante ese día.
- 4. Entrada libre.** Es gratuita. Incluye acceso únicamente a las gradas y a la sala de conferencias. No incluye el acceso a la zona de asistentes ni a la zona de talleres.

Existen tres categorías distintas: Juegos, *Scene* y Varios. A excepción de los concursos rápidos, todos los demás han sido anunciados en la web oficial por lo menos con un mes de antelación para que la gente pueda ir preparando sus trabajos. No es necesario apuntarse previamente a los concursos, pudiendo participar en ellos libremente cualquier asistente.

Los ganadores de cada modalidad recibirán premios que este año prometen ser más jugosos y sorprendentes. Se entregarán premios en especie dentro del ámbito informático o de las telecomunicaciones, con preferencia sobre los premios en metálico.

NAVARPARTY III

Be scene 2005



Ficha técnica de la Navarparty III

Lugar:	PABELLÓN UNIVERSITARIO DE NAVARRA (Universidad Pública de Navarra)	
Duración:	15, 16, 17y 18 de Septiembre (4 días ininterrumpidos)	
Puestos:	512 personas	
Red:	Nodo principal que sirve a 12 secundarios. Cada nodo abastece a 48 puestos.	
Servidores:	Servidor FTP para los trabajos de los concursos, actualizaciones y materia de utilidad De 5 a 7 servidores de juegos para competiciones homologadas Servidores de audio, proyección, etc...	
Mobiliario:	Cada asistente cuenta con una mesa de 1,00 x 0,80 m. y una silla (1 m. de hueco entre hileras)	
Equipamiento:	Pantalla gigante (1) Pantalla de avisos (2) Escenario Centro de Control	Taquillas Aparcamiento gratuito Zona de descanso para dormir Zona de aseo con servicios y duchas
		Zona de comidas Salas de Conferencias Espacio para Talleres 6.000W de iluminación
Electricidad:	250.000 W Se cuenta también con la protección magneto-térmica y diferencial necesaria de modo que no se pueda dañar la instalación y evitar problemas.	
Servicios:	Seguridad, limpieza, tienda de accesorios informáticos, bebidas frías	
Materiales promocionales:	Camisetas y más sorpresas para los asistentes.	

La Red

Patrocinada por Getronics y Discom

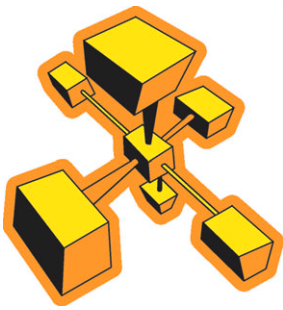
La red está formada por 14 switches Cisco Catalyst que darán acceso a la red local (LAN) y a Internet a cada uno de los asistentes con una velocidad de 100 Mbps (Fast Ethernet). Estos 14 switches (nodos) están agregados a un switch superior en características y capacidad mediante un enlace a Gigabit Ethernet a 1000 Mbps que garantizará la mayor velocidad entre asistentes.

Conexión a internet

Patrocinada por Retena

La party se conectará al "mundo exterior" mediante Internet gracias a un "enlace dedicado" de fibra óptica que nos unirá con Retena mediante la Universidad Pública de Navarra para obtener una velocidad de 45 Mbps.

Cartel de la Navarparty III



NAVARPARTY III

Be scene 2005

Programa de la Navarparty III

Avanzamos la mayor parte de las actividades, competiciones y novedades ofrecidas.
El programa está sujeto a algún cambio de última hora.

Conferencias

El ciclo de conferencias se llevará a cabo en salas anexas del propio Pabellón Universitario. Con la intención de cumplir su objetivo de difundir los conocimientos de la mejor manera posible, el acceso a las conferencias será gratuito y con entrada libre para todo aquel que se desplace hasta la Navarparty, sin necesidad de adquirir una entrada.

El programa de conferencias está diseñado para personas con distintos niveles de conocimientos y abarca temas de actualidad en el mundo de la informática y las nuevas tecnologías, procurando que sean lo más interactivas posibles, para fomentar la participación de los asistentes y conseguir una experiencia más didáctica.

1. Charla de introducción a Mac. Fermín Armendariz (GUM)
2. Ética y filosofía hacker. Francisco Aldaz (Gruslin)
3. Identificación segura y fraude en internet. Juan Inza (Presidente de Albalia Interactiva)
4. Tecnología móvil UMTS (ANIT)
5. Seguridad en Redes. Eduardo Zariquiegui (ANIT)

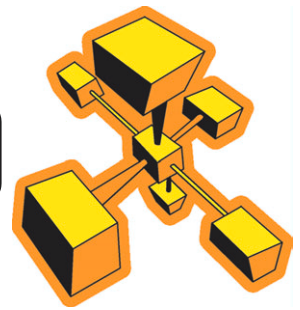
Talleres y demostraciones

De cara a acentuar el carácter didáctico e interactivo de la *Navarparty*, los asistentes podrán asistir a los talleres y las demostraciones que se llevarán a cabo en una zona reservada a tal efecto. Los talleres previstos son los siguientes:

1. Taller demostración del sistema *Linux*.
[Sesión de puertas abiertas con varios equipos y distintas distribuciones de *Linux* preinstaladas
Se trata de perder el miedo a *Linux* y experimentar todas sus ventajas]
2. Taller de PC y radio: recepción y decodificación de señales
[Taller práctico sobre los programas, material necesario y método para comunicaciones via radio a través de un PC]
3. Taller de retrohardware, abandonware y emuladores.
[Joyas arqueológicas del hardware, los juegos y los sistemas con acceso libre y competiciones.
Viaje a la ciberinfancia]

Este año se ha dado importancia a la no superposición de charlas y talleres. Se intentará que todo aquel que lo desee pueda optar a cada una de las actividades. Además de algunas inestimables aportaciones personales, las entidades contactadas para la realización de los talleres y que ofrecen colaboración con la Navarparty son las siguientes:

- .: Grupo de Usuarios de Software Libre de Navarra (GRUSLIN-NASOLET)
- .: GUM Foral (Grupo de Usuarios de Macintosh de Navarra)
- .: ANIT (Asociación Navarra de Ingenieros de Telecomunicaciones)



Competiciones

Una de las actividades principales de la Navarparty es la organización de diversas competiciones en las que cualquiera de los asistentes pueden participar. Existen tres categorías distintas: Juegos, Scene y Otras competiciones.

Todas estas competiciones permitirán al ganador o a los ganadores recibir premios que establezca la organización para cada una de las categorías. Se entregarán premios en especie dentro del ámbito informático o de las telecomunicaciones con preferencia sobre los premios en metálico.

La organización establecerá unas normas y tendrá Servidores Dedicados para estas competiciones. Los Juegos han sido establecidos previamente a la celebración de la Navarparty por los organizadores, teniendo siempre en cuenta las opiniones vertidas por los asistentes mediante la página web "navarparty.org" durante los meses previos al evento. Las competiciones que se realizarán durante la Party son las siguientes:

Juegos

.: *Batalla por la Tierra Media*. Acción [2/2]

.: *Half-Life/Counter Strike*. Acción [5/5]

.: *Call of duty*. Estrategia [5/5]

.: *Dawn of War*. Estrategia [2/2]

Nº jugadores: [equipo A / equipo B]

A excepción de los concursos rápidos (*Fast*), todos los demás han sido anunciados en la web por lo menos con un mes de antelación para que la gente pueda ir preparando sus trabajos. No es necesario apuntarse previamente a los concursos, basta con entregar el resultado final cuando se indique. Los concursos previstos son los siguientes, valorándose en todos ellos diversos aspectos como la técnica o la originalidad. En la modalidad de Juegos, la organización establecerá unas normas y tendrá servidores dedicados para estas competiciones.

Scene

1. Retoque fotográfico

2. Gráficos 3D

3. Composición musical

4. Programación de Juegos

5. Modding

6. Diseño web

7. Hack It!

8. Fast 2D

9. Scripting

Otras competiciones

Existen otro tipo de competiciones que por su carácter quedan fuera de las oficiales. Entre ellas, podemos incluir una *gymkhana* con diversas pruebas relacionadas con el mundo informático o concursos improvisados preparados por la organización que se irán formulando durante la party.

Irrumpe tras el éxito del año pasado el 'Dance, dance revolution' (DDR), como juego de baile sobre una alfombras interactivas que invita a mover el cuerpo y desentumecerlo. Quedan además sin desvelar otras competiciones que se llevarán a cabo, para darle así un factor sorpresa.



La jerga de la Navarparty

Be Scene: lema que invita a vivir la 'scene' (ámbito de la programación y la parte activa en la cultura informática)

Partyplace: zona de asistentes

Visitante: personas no inscritas pero que vienen a conocer la Navarparty o a participar en las conferencias abiertas.

Clan: grupo de amigos que practican juntos juegos y que se batan en equipo en competiciones virtuales y presenciales.

Videowall: pantalla gigante.

Fast: competiciones con el aliciente de ser conocidas por los competidores en plena Party y que han de ser resueltas en muy poco tiempo.

Retrohardware: afición por recuperar y disfrutar de equipos antiguos.

Abandonware: afición por recuperar y disfrutar de programas en desuso y descatalogados.



Valoración en webs de referencia

'Lobo de Bronce' del público a tercera mejor Party 2004 en la web <www.lanparty.com.es>, justo detrás de las decanas y multitudinarias Euskal Encounter (Bizkaia-11 ediciones) y de la Campus Party (Valencia-14 ed.).



Información y reservas

<http://www.navarparty.org> (aspectos y novedades sobre el evento)

Canal chat: #Navarparty en el IRC-Hispano

Teléfono permanente de la organización del evento: **685 046 709**



Información para la prensa

Este dossier está destinado a medios de comunicación y ha sido elaborado por Ederbide como Servicio de Oficina de Prensa de la Navarparty desde su primera edición. Pueden producirse pequeñas variaciones de programación así como ampliaciones en el programa desconocidas en el momento de edición de éste material.

Ofreceremos la siguiente dirección, en la que pueden encontrarse todo tipo de información útil para la prensa:

<http://www.ederbide.com/oficinadeprensa>

Aquellos medios de comunicación que necesiten datos adicionales, pueden contactar con nuestra oficina de prensa:



Ederbide - Visualiza

Contacto: Jaxinto Gómez Viniegra

C/ Dormitalería, 5 bis entreplanta

31001 Pamplona - Iruña

948 22 95 17

info@ederbide.com