



PROGRAMMA LAB & TALK

SALA LAB 1

Venerdì 25 aprile

Sala LAB 1 – CENTRO SERVIZI piano 2

IOS BOOTCAMP

Durata: 3 ore – dalle 10 alle 13

Il bootcamp è un evento per tutti i neofiti che vogliono avvicinarsi alla piattaforma iOS. Grazie ad un approccio graduale il Bootcamp fornisce le basi per programmare applicazioni per iPhone e iPad. L'evento si articolerà in 3 talk di livello crescente. Il primo farà una panoramica sull'ecosistema di sviluppo, dove si introdurrà la terminologia di base e i requisiti per iniziare a sviluppare. Il secondo farà un excursus sul linguaggio Objective-C cuore pulsante della piattaforma. Il terzo talk mostrerà, attraverso l'ambiente di sviluppo Xcode, come costruire una semplice app.

iOS Ecosystem: un'introduzione

Speaker: Klaus Lanzarini (#pragma mark)

Durata: 50 min + 10 domande

Una panoramica sullo sviluppo in ambiente Apple per dispositivi mobili.

Objective-C: the Apple programming language

Durata: 50 min + 10 domande

Speaker: Marco Zoffoli (#pragma mark)

Objective-C è il linguaggio orientato agli oggetti che sta alla base di iOS ed OS X. In questa sessione verranno illustrate le principali caratteristiche del linguaggio e fornite alcune basi per chiunque voglia avvicinarsi al mondo dello sviluppo app in ambiente Apple.

Hello App in Xcode

Durata: 50 min + 10 domande

Speaker: Massimo Oliviero (#pragma mark)

In questo talk vedremo Xcode, l'ambiente di sviluppo per la creazione di App iOS.

Venerdì 25 aprile

Sala LAB 1 – CENTRO SERVIZI piano 2

LAB INTRODUZIONE WINDOWS PHONE CON HTML E JAVASCRIPT (WIN SPACE)

Durata: 3 ore – dalle 15 alle 18

Speaker: Ing. Minighin (Kinit)

Windows 8 introduce un nuovo paradigma nello sviluppo di applicazioni, consentendo per la prima volta di creare applicazioni native per il sistema operativo, sfruttando HTML e JavaScript. WinRT è l'acronimo di Windows Runtime, il nuovo runtime che consentirà di sviluppare in Windows 8, per sviluppare Metro Style app. WinRT consente di creare applicazioni immersive, che sfruttano il touch e le moderne tecnologie, portando le applicazioni per Windows a girare su nuovi dispositivi. Il corso si prefigge l'obiettivo di guidare i partecipanti alla scoperta delle potenzialità del sistema operativo mobile di Microsoft al fine di poter creare applicazioni compatibili e imparare a sviluppare applicazioni Metro per Windows 8 utilizzando HTML e JavaScript.

SALA LAB 2

Venerdì 25 aprile

Sala LAB 2 – CENTRO SERVIZI piano 3 Sala Consiglio

WEB APP ENGINEERING CON DART

Durata: dalle 10.30 – 11:15

Speaker: Claudio d'Angelis (GDG)

Un linguaggio intuitivo e familiare ed un vasto insieme di librerie e strumenti di sviluppo: questo è Dart, la nuova piattaforma "batteries included" sviluppata in Google orientata allo sviluppo di applicazioni HTML5 scalabili e compatibili con i maggiori browser moderni, desktop e mobile. Durante il talk saranno introdotte le principali caratteristiche del linguaggio e degli strumenti di sviluppo che saranno successivamente approfondite durante il codelab.

Venerdì 25 aprile

Sala LAB 2 – CENTRO SERVIZI piano 3 Sala Consiglio

REALIZZARE UNA OPEN WEB APP PER FIREFOX OS CON DART

Durata: dalle 11.30 – 13.30

Speaker: Claudio d'Angelis (GDG)

come complemento del talk "Web App Engineering con Dart", realizzeremo da zero una web app per Firefox OS con Dart utilizzando gli strumenti di sviluppo con cui viene distribuito e vedremo come effettuare il deploy su un dispositivo fisico.

SALA workshop 1

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

LA RETE IOT M2M INSTALLATA IN FIERA.

Durata: 60 min – dalle 10 alle 11

Speaker: Massimiliano D'Ambrosio (GDG)

Vedremo cos'è il Internet of Things / Macchine2Machine. All'interno della della fiera abbiamo installato un rete IoT/M2M. Questo backend realizzato principalmente con Arduino e BeagleBone Black, due board openhardware. I nodi dialogano utilizzando il protocollo open MQTT (MQ Telemetry Transport). Questo e` il nostro backend, il frontend che utilizzano i dati ve ne parlano gli altri gruppi presenti come il GDG.

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

OPENHARDWARE & DO IT YOURSELF

Durata: 30 min – dalle 11 alle 11.30

Speaker: Massimiliano D'Ambrosio (GDG)

L'hardware open source è l'hardware il cui progetto è reso pubblico in modo che chiunque possa studiare, modificare, distribuire, realizzare, e vendere il progetto o l'hardware basato su di esso. La fonte dell'hardware, il progetto da cui è stato realizzato, è disponibile nel formato migliore per apportarvi modifiche. Idealmente, l'hardware open source utilizza componenti e materiali disponibili, processi standard, infrastruttura aperta, contenuti senza restrizione e strumenti di progettazione open-source per massimizzare la capacità degli individui di produrre e utilizzare l'hardware. L'hardware open source dà alle persone la libertà di controllare la loro tecnologia, la condivisione della conoscenza ed incoraggia il commercio attraverso lo scambio aperto di progetti. Questo sono i principi dell'openhardware definiti dal OSHWA.

In questo talk vedremo capirne di più e come applicare openhardware nei nostri progetti Do it yourself (DIY)

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

INSTALLAZIONE SISTEMA OPERATIVO APPLE OSX 10.9.2 e sue applicazioni

Durata: 1 ora 30m dalle 11.35 alle 13.00

Speaker: Benvenuto Bazzo (ictp)

Apprenderemo come preparare un computer Mac ricevendo la visita del cliente AZZA SPIN che a modico prezzo e tutto free vuole un computer completo!

Installazione da zero del sistema operativo Apple OSX 10.9.2. Seguirà la spiegazione delle ottimizzazioni del sistema operativo e della parte sistemica Apple OSX e l'installazione di diverse applicazioni Free per gestire le principali esigenze informatiche con Apple OSX.

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

LEARN TO LOVE NETWORKING ON IOS

Durata: 1 ora 30m dalle 15 alle 16.30

Speaker: Paolo Tagliani (#pragma mark)

Un'anteprima sulla gestione del networking in iOS, utilizzando una delle librerie più conosciute e apprezzate: AFNetworking. In questa sessione si svilupperà partendo da zero un'app che interagisce con un servizio REST. Saranno illustrati una serie di argomenti che vanno dai design pattern ai più svariati tip'n tricks. La sessione avrà un taglio prettamente pratico, è consigliato portare il proprio portatile per seguirla al meglio.

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

IBEACONS: THE NEW LOW-POWERED WAY OF LOCATION AWARENESS

Durata: 1 ora 30m - dalle 16.30 alle 18.00

Speaker: Stefano Zanetti (#pragma mark)

Che cos'è un iBeacon? Una radio Bluetooth LE, qualche componente elettronico secondario e una pila a bottone. Tutto qua! Attraverso le nuove caratteristiche del framework di Apple (a partire da iOS 7), ora è possibile estendere i servizi di localizzazione dei dispositivi Apple verso nuovi orizzonti. Quali potrebbero essere i reali impieghi di questa nuova tecnologia? Che ne pensate di aprire la porta di casa semplicemente avvicinandoci ad essa? Oppure, ricevere buoni sconto mentre stiamo facendo la spesa semplicemente passando vicini ad alcuni prodotti in offerta? e magari pagare la spesa appena fatta avvicinando il proprio iPhone alla cassa?

Durante questo workshop esamineremo nel dettaglio il framework di Apple riguardante gli iBeacons e svilupperemo un'app utilizzando tutte queste nuove funzionalità.

SALA workshop 2

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

RUNEAUDIO, IL MUSIC PLAYER HI-FI ECONOMICO, ECOLOGICO ED OPEN SOURCE

Durata: 45 min – dalle 9.45 alle 10.30

Speaker: Andrea Coiutti, Simone De Gregori, Carmelo San Giovanni, Bea Gonzales

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

WORKSHOP IRIPARO SU AZIENDA E APP "REGISTRATORE DI CASSA"

Durata: 60 min – dalle 11.00 alle 12.30

Speaker: (mcdays)

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

AZURE MOBILE SERVICES PER WINDOWS PHONE E SMARTPHONES

Durata: 60 min – dalle 15.00 alle 16.00

Speaker: Marco Parenzan (1nn0va)

Per costruire una solida e moderna applicazione mobile, lo sviluppatore deve concentrarsi non solo sulla user experience del front-end, ma anche sui servizi backend: come la memorizzazione dei dati, autenticazione degli utenti, e i servizi di notifica. Questi aspetti sono meno piacevoli e più noiosi, ma sono altrettanto necessari. Windows Azure Mobile Services è una sorta di "backend-as-a-service", scalabile e facile da usare nelle applicazioni mobili. Vedremo come in pochi minuti possiamo avere un servizio che fornisce storage scalabile dei dati, l'autenticazione utente e supporto per le notifiche push.

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

UTILIZZARE LE MAPPE NELLE APP WINDOWS PHONE

Durata: 60 min – dalle 16:00 alle 17.00

Speaker: Emanuele Bartolesi (DotNetToscana)

Uno dei punti di forza di Windows Phone, in particolare di Nokia Lumia, sono le mappe. Dalla versione 8 del sistema operativo di Microsoft, sono implementate le cartografie di HERE Maps. In questa sessione andremo a vedere come sfruttare le mappe all'interno delle applicazioni sfruttando le API e i servizi di geolocalizzazione che ci mette a disposizione Windows Phone 8.

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

INTERAGIRE CON I DEVICE ESTERNI CON WINDOWS 8 & WINDOWS PHONE

Durata: 60 min – dalle 17:00 alle 18.00

Speaker: Marco Minerva – Marco Dal Pino (DotNetToscana)

Wi-Fi, Bluetooth, NFC, periferiche USB: abbiamo a disposizione numerose modalità per far comunicare Windows 8.1 e Windows Phone 8 sia tra loro sia con device esterni. Nel corso di questa sessione forniremo una panoramica degli scenari che possiamo adottare, con esempi pratici di utilizzo.

SALA workshop 3

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

LE NOVITÀ DI UBUNTU 14.04

Durata: Talk 45 min – dalle 10:45 - 11:30

Speaker: Dario Cavedon

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

QUESTA NON È UNA DISTRIBUZIONE: DIVERTIMENTO ATTIVO CON UBUNTU

Durata: Talk 45 min – dalle 11:35 - 12:20

Speaker: Dario Cavedon

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

IL FUTURO È CONVERGENTE: UBUNTU FOR PHONES

Durata: Workshop 45 min – dalle 12:25 - 13:10

Speaker: Riccardo Padovani

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

PANORAMICA SU FIREFOX OS: PARTICOLARITÀ DELLA PIATTAFORMA, COM'È STRUTTURATA

Durata: Talk 60 min – dalle 14:30 - 15:30

Speaker: Daniele Scasciafratte

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

TOOL OFFERTI DA MOZILLA PER GLI SVILUPPATORI

Durata: Workshop 45 min – dalle 15:35 - 16:20

Speaker: Daniele Scasciafratte

Venerdì 25 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

JOIN MOZILLA

Durata: Workshop 35 min – dalle 16:25 - 17:00

Speaker: Daniele Scasciafratte

SALA workshop 4

Venerdì 25 aprile

Sala workshop 4– Avancorpo Padiglione 5

ITIS KENNEDY #ChimicaStart, #JFKeLAB (elettronica) #CorsoBaseC

Durata: dalle 9:30 - 13:00

Speaker: docenti ITIS Kennedy

Venerdì 25 aprile

Sala workshop 4– Avancorpo Padiglione 5

LOGIC PRO X

Durata: 60 minuti – dalle 15.00 - 17.00

Speaker: Luca Bimbi (MACDAYS)

Workshop dedicato a Logic Pro X, software di produzione musicale fra i più usati nel mondo. Toccherà diversi argomenti fra cui capture recording di strumenti musicali, registrazioni di parti vocali, tecniche base di missaggio e compressione sonora. A corredo anche presentazione di strumenti per la produzione musicale live.

APPDAYS Arena

Venerdì 25 aprile

APPDAYS Arena– Padiglione 5

INAUGURAZIONE - EVENTO PAPU CON APP E PREMIAZIONE

Durata: Workshop 45 min – dalle 11:00 - 11:45

Speaker: PAPU

SALA LAB 1

Sabato 26 aprile

Sala LAB 1 – CENTRO SERVIZI piano 2

CORSO DI SOPRAVVIVENZA PER SVILUPPATORI MODERNI: DIVENTA FULL-STACK DEVELOPER CON DJANGO ED ANGULARJS.

Durata: 4 ore – dalle 10 alle 14

Speaker: Emanuele Palazzetti - Massimiliano Pippi (GDG)

Durante il codelab ciascun partecipante vestirà i panni del full-stack developer, facendosi carico di tutti gli aspetti di un'applicazione web a partire dal backend per arrivare al frontend e curando tutti i dettagli di integrazione.

La parte backend verrà sviluppata in linguaggio Python utilizzando Django, noto framework per lo sviluppo di applicazioni web caratterizzato da un ampio set di funzionalità che agevolano lo sviluppo rapido di applicazioni con architettura REST.

Per il lato frontend sarà utilizzato AngularJS, uno dei più diffusi framework per lo sviluppo di applicazioni web moderne. Illustrato lo stack Javascript per lo scaffolding dell'applicazione, sarà sviluppata una single page application in grado di "sfamarsi" con gli endpoint REST precedentemente prodotti.

Uniti questi due mondi avrete la vostra "arma definitiva".

Sabato 26 aprile

Sala LAB 1 – CENTRO SERVIZI piano 2

LAB INTRODUZIONE WINDOWS PHONE CON C# E XAML

Durata: 3 ore – dalle 15 alle 18

Speaker: Emanuele Bartolesi, Marco Minerva e Marco Dal Pino (DotNetToscana)

PRESENTAZIONE del PERCORSO FORMATIVO

Il corso si prefigge l'obiettivo di offrire una giornata formativa gratuita su Windows Phone 8.1, seguita da un laboratorio pratico e interattivo per offrire tutti gli strumenti per sviluppare app.

IL CORSO E' RIVOLTO A:

- Ai principianti assoluti
- Agli appassionati del settore che cercano un valido approfondimento
- A chi è alla ricerca di nuove opportunità di business

OBIETTIVI:

- Raccogliere e rapportare le esigenze con le specifiche tecniche desiderate
- Progettare lo sviluppo (mockup, prototipazione, grafica, tecnologie)
- Pubblicare e implementare l'App per successive release

PRE-REQUISITI

- Conoscenza di base del .NET Framework
- Conoscenza di base del linguaggio di programmazione C#

Il corso parte comunque dalle basi della programmazione per Windows Phone, pertanto è possibile approfondire le suddette conoscenze anche parallelamente alla fruizione del corso stesso.

SALA LAB 2

Sabato 26 aprile

Sala LAB 2 – CENTRO SERVIZI sala consiglio

IOS BOOTCAMP

Durata: 3 ore – dalle 10 alle 13

Il bootcamp è un evento per tutti i neofiti che vogliono avvicinarsi alla piattaforma iOS. Grazie ad un approccio graduale il Bootcamp fornisce le basi per programmare applicazioni per iPhone e iPad. L'evento si articolerà in 3 talk di livello crescente. Il primo farà una panoramica sull'ecosistema di sviluppo, dove si introdurrà la terminologia di base e i requisiti per iniziare a sviluppare. Il secondo farà un excursus sul linguaggio Objective-C cuore pulsante della piattaforma. Il terzo talk mostrerà, attraverso l'ambiente di sviluppo Xcode, come costruire una semplice app.

iOS Ecosystem: un'introduzione

Speaker: Klaus Lanzarini (#pragma mark)

Durata: 50 min + 10 domande

Una panoramica sullo sviluppo in ambiente Apple per dispositivi mobili.

Objective-C: the Apple programming language

Durata: 50 min + 10 domande

Speaker: Marco Zoffoli (#pragma mark)

Objective-C è il linguaggio orientato agli oggetti che sta alla base di iOS ed OS X. In questa sessione verranno illustrate le principali caratteristiche del linguaggio e fornite alcune basi per chiunque voglia avvicinarsi al mondo dello sviluppo app in ambiente Apple.

Hello App in Xcode

Durata: 50 min + 10 domande

Speaker: Massimo Oliviero (#pragma mark)

In questo talk vedremo Xcode, l'ambiente di sviluppo per la creazione di App iOS.

Sabato 26 aprile

Sala LAB 2 – CENTRO SERVIZI sala consiglio

(ABC) ANDROID BASE CODELAB

Durata: 4 ore – dalle 14 alle 18

Speaker: Alessandro Piola (GDG)

Impariamo assieme a parlare la lingua parlata dal nostro amico robottino verde.

Sarà la lezione propedeutica al talk IoT & Android. Realizzeremo l'applicazione partendo da zero, analizzandone tutti gli aspetti di base, guardandoli con gli occhi di chi non ha mai sviluppato applicazioni Android ma vorrebbe tanto iniziare a farlo.

SALA workshop 1

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

L'EVOLUZIONE E LE NOVITÀ DI WINDOWS PHONE 8.1

Durata: 60 minuti – dalle 10 alle 11

Speaker: Andrea Boschini (xe.net)

La nuova versione del sistema operativo Windows Phone 8.1 introduce un numero rilevante di novità, sia dal punto di vista dell'utente finale che dal punto di vista del modello delle applicazioni. In questa sessione, approfondiremo queste novità, con un occhio di riguardo verso lo sviluppatore, in una sessione con poco codice ma con molte idee.

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

NET MICRO FW

Durata: 60 minuti – dalle 11 alle 12

Speaker: Mirco Vanini (xe.net)

Il Micro Framework è un'infrastruttura per microcontrollori a 32 bit i cui vantaggi principali consistono nel fornire una ricca API indipendente dall'hardware, un'efficiente controllo sulle periferiche del microcontrollore, una runtime che gestisce aspetti che vanno dal bootstrap al debug del firmware, un ricco ambiente di sviluppo quale Visual Studio, il supporto all'emulazione del dispositivo oltre, naturalmente, a innumerevoli altri vantaggi intrinseci del Framework .NET.

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

NET GADGETEER

Durata: 60 minuti – dalle 12 alle 13

Speaker: Mirco Vanini (xe.net)

Hey there! Are you ready to create something awesome? Microsoft.NET Gadgeteer è un toolkit open source per la costruzione di dispositivi elettronici di piccole utilizzando il .NET Framework Micro e Visual Studio. In

questa sessione vedremo l'evoluzione del .NET MF verso questo nuovo toolkit e come cambia l'approccio si costruttivo che implemntativo verso i micro dispositivi. Durante la sessione saranno esplorati i nuovi strumenti messi a disposizione, il cambi di paradigma per l'accesso all' hw e vedremo poi come sia possibile integrare nuove componenti sia hw che sw all'interno di Visual Studio e di .NET Gadgeteer.

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

FACCIAMO VOLARE IL NOSTRO DRONE

Durata: 60 minuti – dalle 13 alle 14

Speaker: Marco Minerva – Marco Dal Pino (DotNetToscana)

Ogni giorno sentiamo parlare di droni, utilizzati per spiare, per combattere o semplicemente per divertimento. Vediamo in dettaglio cosa è un drone, come funziona, come è fatto e come poterlo pilotare mediante dei normali device di uso comune come smartphone o table, o mediante le nuove tecnologie del NUI (Natural User Interface).

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

LEARN TO LOVE NETWORKING ON IOS

Durata: 1 ora 30m dalle 15 alle 16.30

Speaker: Paolo Tagliani (#pragma mark)

Un'anteprima sulla gestione del networking in iOS, utilizzando una delle librerie più conosciute e apprezzate: AFNetworking. In questa sessione si svilupperà partendo da zero un'app che interagisce con un servizio REST. Saranno illlustrati una serie di argomenti che vanno dai design pattern ai più svariati tip'n tricks. La sessione avrà un taglio prettamente pratico, è consigliato portare il proprio portatile per seguirla al meglio.

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

IBEACONS: THE NEW LOW-POWERED WAY OF LOCATION AWARENESS

Durata: 1 ora 30m - dalle 16.30 alle 18.00

Speaker: Stefano Zanetti (#pragma mark)

Che cos'è un iBeacon? Una radio Bluetooth LE, qualche componente elettronico secondario e una pila a bottone. Tutto qua! Attraverso le nuove caratteristiche del framework di Apple (a partire da iOS 7), ora è possibile estendere i servizi di localizzazione dei dispositivi Apple verso nuovi orizzonti. Quali potrebbero essere i reali impieghi di questa nuova tecnologia? Che ne pensate di aprire la porta di casa semplicemente avvicinandoci ad essa? Oppure, ricevere buoni sconto mentre stiamo facendo la spesa semplicemente passando vicini ad alcuni prodotti in offerta? e magari pagare la spesa appena fatta avvicinando il proprio iPhone alla cassa?

Durante questo workshop esamineremo nel dettaglio il framework di Apple riguardante gli iBeacons e svilupperemo un'app utilizzando tutte queste nuove funzionalità.

SALA workshop 2

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

WORKSHOP IRIPARO SU AZIENDA E APP "REGISTRATORE DI CASSA"

Durata: 60 min – dalle 10.00 alle 11.00

Speaker: (mcdays)

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

GNU/LINUX EVERYWHERE: UN APPROCCIO PRATICO AI DISPOSITIVI DI NUOVA GENERAZIONE

Durata: 45 minuti – dalle 11.30-12.15

Speaker: Luca Fulchir, Massimiliano Marano, Giovanni Covre (AsCI)

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

GWT KICK OFF

Durata: 60 minuti – dalle 15-16,00

Speaker: Francesca Tosi e Alberto Mancini

Introduzione a GWT Web Toolkit ed in generale all'idea di javascript come linguaggio 'target'. Verranno presentate e discusse le principali caratteristiche del toolkit e le sue componenti assieme a qualche esempio di codice e di applicazione.

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

DJANGO MQTT

Durata: 60 minuti – dalle 16-17,00

Speaker: Marco De Paoli

Un architettura di deploy molto semplice per serializzare messaggi MQTT su database Postgres. Si sfruttano il framework Django per visualizzare il tutto su WEB e permettere di interagire con i dati serializzati e Google Chart per realizzare qualche grafico. Il talk sarà un'occasione per ragionare assieme su

problematiche e approcci più adatti per serializzare su DB flussi consistenti di dati MQTT. Con l'obiettivo di consultazioni efficienti in tempo reale, in modo aggregato e via API REST

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

MIXAGGIO MUSICA

Durata: 45 minuti – dalle 17.15-18.00

Speaker: (ITIS Kennedy)

SALA workshop 3

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

LA PIATTAFORMA LAUNCHPAD

Durata: Talk 20 minuti – dalle 10:45 - 11:05

Speaker: Andrea Colangelo

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

DVCS: SISTEMI DI CONTROLLO VERSIONE DISTRIBUITI A CONFRONTO, BAZAAR VS GIT

Durata: Talk 20 minuti – dalle 11:10 - 11:30

Speaker: Mattia Rizzolo

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

SITI PER LO SVILUPPO COLLABORATIVO DI APPLICAZIONI: LAUNCHPAD VS GITHUB

Durata: Talk 20 minuti – dalle 11:35 - 11:55

Speaker: Mattia Rizzolo

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

DA ZERO A PYTHON IN 45 MINUTI

Durata: Workshop 20 minuti – dalle 12:00 - 12:45

Speaker: Andrea Colangelo

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

COME PARTECIPARE AI TEST DI UBUNTU

Durata: Talk 45 minuti – dalle 12:50 - 13:35

Speaker: Carla Sella

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

CLOUD: VIRTUALIZZARE UN SERVER E INSTALLARE UN CMS

Durata: Talk 60 minuti – dalle 14:30 - 15:30

Speaker: Marco Giacomini

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

**COME PASSARE DA WINDOWS XP A GNU/LINUX E VIVERE FELICI PER SEMPRE. IL PROGETTO
“XPOCALYPSE” DI AVILUG** Durata: Talk 45 minuti – dalle 15:35 - 16:20

Speaker: Dario Cavedon

Sabato 26 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

INSTALL PARTY

Durata: Talk 45 minuti – dalle 16:30 - 18:30

Speaker: PN LUG

SALA workshop 4 – meeting padiglione 5 avancorpo

Sabato 26 aprile

Sala workshop 4 – Padiglione 5

COMPANY INNOVATION: RISORSE PER IL TUO BUSINESS

Durata: 3 ore – dalle 9:00 - 12:00

Speaker: MOLTIPLIKA

Open Source: alternativa vincente per l'azienda?, Valore e sicurezza del dato aziendale, adempimenti legali in ambito digitale per l'azienda, accesso al credito

SALA workshop 4 – meeting padiglione 5 avancorpo

Sabato 26 aprile

Sala workshop 4 – Padiglione 5

PROVA D'ESAME PER LA LICENZA U.S.A.

Durata: 3 ore – dalle 13:30 - 18:00

Speaker: *Team Pordenone - Italy A.R.R.L. Volunteer Examiner*

SALA LAB 1

Domenica 27 aprile

Sala LAB 1 – CENTRO SERVIZI piano 2

CORSO IOS

Durata: 3 ore – dalle 10.30 alle 13.30

Speaker: Massimo Minighin – Kinit

Domenica 27 aprile

Sala LAB 1 – CENTRO SERVIZI piano 2

CORSO APP MARKETING

Durata: 60 min – dalle 13.00 alle 13.45

Speaker: Gabriele Gobbo (mcdays)

Domenica 27 aprile

Sala LAB 1 – CENTRO SERVIZI piano 2

GWT HANDS-ON

Durata: 4 ore – dalle 14 alle 18

Requisiti: astanti muniti di portatile (eclipse+gwt), con una qualche conoscenza del java e delle applicazioni web, desiderosi di programmare.

Scriveremo una prima applicazione in GWT.

Descriveremo la struttura generale di un progetto GWT, come costruire una ui, come comunicare con i server e come interagire con il browser scrivendo codice direttamente insieme ai partecipanti.

Durante il codelab presenteremo come utilizzare WebRTC e WebGL in GWT per ottenere una applicazione di videoediting (naive) interamente browser based ed usando gwt-nyartoolkit mostreremo anche come aggiungere, sempre in tempo reale, effetti di realta' aumentata allo stream video.

Speaker: Francesca Tosi - Alberto Mancini

SALA LAB 2

Domenica 27 aprile

Sala LAB 2 – CENTRO SERVIZI piano 3 Sala Consiglio

GWT MOBILE APP

Durata: 2 ore – dalle 10.30 – 12.30

Mostreremo come sviluppare con GWT una applicazione mobile che possa funzionare sui browser dei dispositivi mobile e tablet (Android e iOS) e faremo vedere come renderla installabile su FirefoxOS.

Speaker: Francesca Tosi - Alberto Mancini

SALA workshop 1

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

COMUNICAZIONI IN TEMPO REALE TRA APP WINDOWS 8.1 E WINDOWS PHONE CON SIGNALR

Durata: 60 min – dalle 10 alle 11

Speaker: Marco Minerva – Marco Dal Pino (DotNetToscana)

SignalR non è solo una tecnologia Web, ma è disponibile per tutte le piattaforme supportate da .NET. Nel corso di questa sessione mostreremo come utilizzare SignalR per effettuare comunicazioni in tempo reale tra le nostre app Windows 8.1 e Windows Phone

COSTRUIRE E UTILIZZARE SERVIZI PER LE APP

Durata: 60 min – dalle 11 alle 12

Speaker: Marco Minerva e Emanuele Bartolesi (DotNetToscana)

In questa sessione mostreremo come creare servizi Web con WebAPI 2.x, partendo dalle caratteristiche più comuni fino alle funzionalità avanzate, illustreremo alcuni scenari tipici e analizzeremo i problemi che bisogna affrontare durante la progettazione. Vedremo quindi come utilizzare questi servizi nelle nostre app, sviluppando codice riutilizzabile sulle diverse piattaforme, così da massimizzare la produttività.

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

GUIDA PRATICA ALL'IN-APP PURCHASE CON WINDOWS PHONE 8

Durata: 60 min – dalle 12 alle 13

Speaker: Emanuele Bartolesi (DotNetToscana)

In questo workshop ci occuperemo di In-App Purchase in Windows Phone 8: mostreremo con un esempio pratico i passaggi necessari per creare prodotti che possono essere acquistati come pacchetti aggiuntivi alla nostra app, sia in versione "consumable" (crediti di gioco, vite aggiuntive, carburante, ecc.) sia in versione "durable" (livelli gioco aggiuntivi, armi speciali, temi, ecc.). Vedremo quindi come utilizzare questa feature di Windows Phone 8 per aumentare le vendite derivanti dalle app.

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

MIXAGGIO MUSICA

Durata: 45 minuti – dalle 13.00-13.30

Speaker: (ITIS Kennedy)

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 1 – Padiglione 5

OPEN HARDWARE PER UN PROGETTO DI VIDEOCAMERA COMANDATA CON WI-FI

Durata: 30 minuti – dalle 14.30-15.00

Speaker: Massimiliano Bosco - Giorgio Peterlunger

Un esempio di utilizzo di tecnologie open hardware per la costruzione di una videocamera comandata da un dispositivo android che utilizza una connessione wi-fi. Le fasi di sviluppo e i problemi riscontrati. Durante il talk saranno introdotte le principali fasi di sviluppo del progetto e gli strumenti di sviluppo utilizzati.

SALA workshop 2

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

FOTOGRAFIA DIGITALE MAC

Durata: 30 min – dalle 11.00 alle 12.30

Speaker: (macdays)

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

INTRODUZIONE AD ARDUINO

Durata: 30 min – dalle 12.30 alle 13.30

Speaker: **Arduino User Grop – TV**

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

IOT & ANDROID

Durata: 40 minuti – dalle 14.20 - 15.00

Speaker: Alessandro Piola (GDG)

Sarà il terzo appuntamento del progetto IoT (Internet of Things).

Dopo il maker ed il web, vediamo come leggere tramite applicazione Android i dati provenienti dai sensori.

Se non sei pratico di sviluppo Android iscriviti anche al (ABC) Android Base Codelab ([Link al Codelab](#))

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

GEOFLOW

Durata: 30 minuti – dalle 15.10 - 15.40

Speaker: Luigi Donadel (GDG)

Un'applicazione social che punta a cambiare il modo in cui l'utente vede il social network. Il cuore dell'applicazione è GoogleMaps e vedremo in 30 minuti come sono state usate le API per realizzare l'app.

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 2 – Padiglione 5

LEVEL UP YOUR ANDROID GAME

Durata: 60 minuti – dalle 15.40 - 16.40

Speaker: Alessandro Piola (GDG)

Incrementiamo gli accessi, gli user e i download mettendo un po' di sana competizione all'interno della nostra app.

SALA workshop 3

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

PANORAMICA SU FIREFOX OS: PARTICOLARITÀ DELLA PIATTAFORMA, COM'È STRUTTURATA, IL MARKETPLACE

Durata: Talk 60 minuti – dalle 10:45 - 11:45

Speaker: Daniele Scasciafratte

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

TOOL OFFERTI DA MOZILLA PER GLI SVILUPPATORI

Durata: Talk 45 minuti – dalle 11:50 - 12:35

Speaker: Daniele Scasciafratte

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

JOIN MOZILLA

Durata: Talk 35 minuti – dalle 12:40 - 13:15

Speaker: Daniele Scasciafratte

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

UBUNTU APP DEV SCHOOL - UBUNTU TOUCH: SVILUPPO APP E CONVERGENZA

Durata: Workshop 35 minuti – dalle 14:30 - 15:15

Speaker: Giulio Collura

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

UBUNTU APP DEV SCHOOL - MYAPPS, IL PORTALE SU CUI PUBBLICARE LE PROPRIE APPLICAZIONI PER LA PIATTAFORMA UBUNTU

Durata: Workshop 35 minuti – dalle 15:20 - 15:40

Speaker: Riccardo Padovani

Domenica 27 aprile

Sala Workshop 3 – Padiglione 5

UBUNTU APP DEV SCHOOL - SOFTWARE DEVELOPMENT KIT: QT CREATOR

Durata: Workshop 35 minuti – dalle 15:45 - 16:20

Speaker: Giulio Collura

SALA workshop 4 – meeting Pad. 5

Domenica 27 aprile

Sala workshop 4– Avancorpo Padiglione 5

ITIS KENNEDY #ChimicaStart, #JFKeLAB (elettronica) #CorsoBaseC

Durata: dalle 9:30 - 13:00

Speaker: docent ITIS Kennedy

Domenica 27 aprile

Sala workshop 4– Avancorpo Padiglione 5

LOGIC PRO X

Durata: 60 minuti – dalle 15.00 - 17.00

Speaker: Luca Bimbi (macdays)

Workshop dedicato a Logic Pro X, software di produzione musicale fra i più usati nel mondo. Toccherà diversi argomenti fra cui capture recording di strumenti musicali, registrazioni di parti vocali, tecniche base di missaggio e compressione sonora. A corredo anche presentazione di strumenti per la produzione musicale live.