

ZARAGOZA

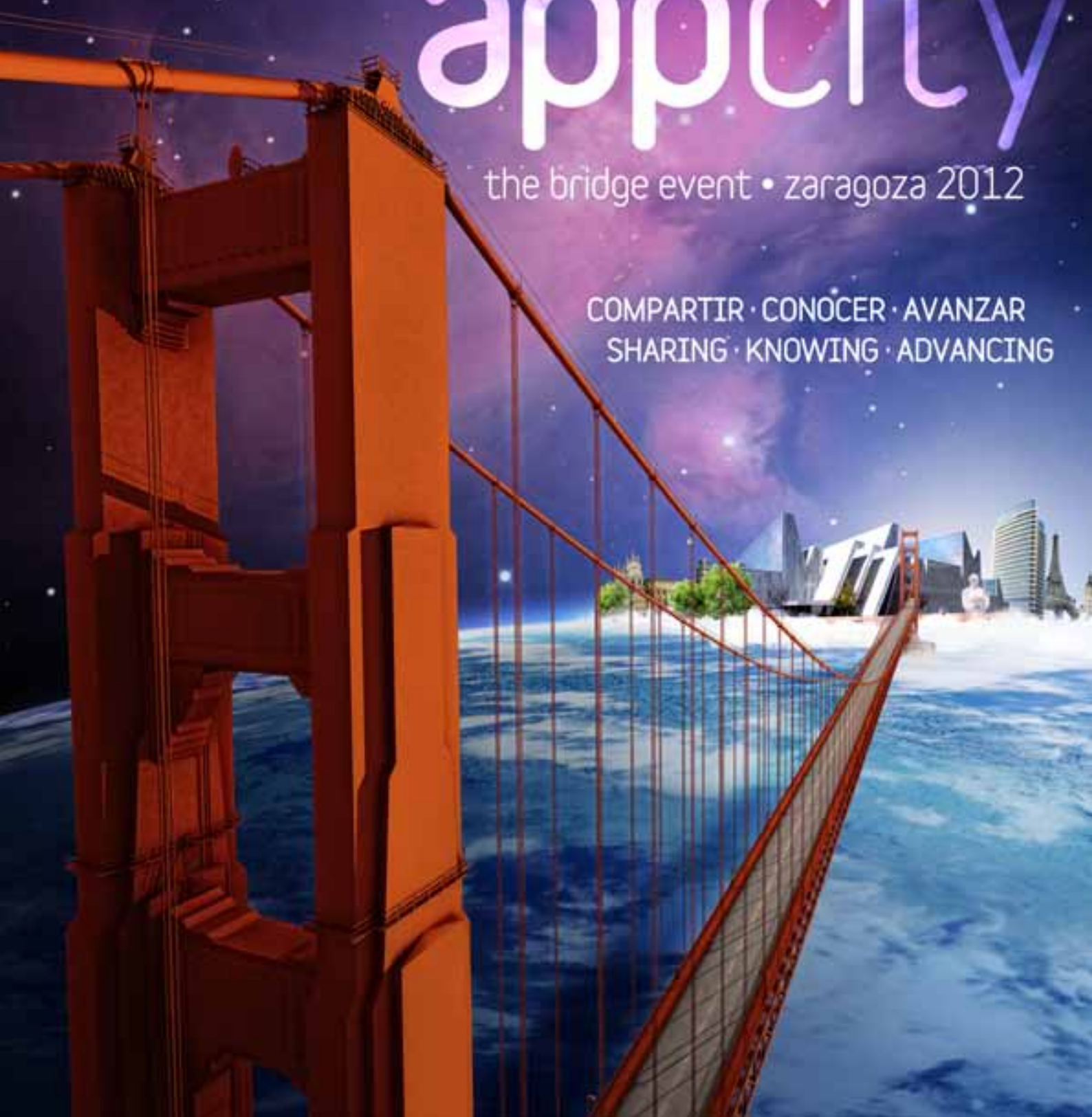
1 · 2 · 3 · 4 febrero 2012



appcity

the bridge event • zaragoza 2012

COMPARTIR · CONOCER · AVANZAR
SHARING · KNOWING · ADVANCING





ÍNDICE

1. FICHA TÉCNICA
2. ¿QUÉ ES APPCITY 2012?
3. ¿EN QUÉ SE BASA APPCITY 2012?
4. ¿POR QUÉ EN ESPAÑA?
¿POR QUÉ EN ZARAGOZA?
5. ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?
¿POR QUÉ ASISTIR?
6. EQUIPO PROMOTOR
7. FORMATO DEL EVENTO
8. PATROCINADORES

1 • FICHA TÉCNICA



DATOS GENERALES DE APPCITY 2012

FECHA: 1, 2, 3 y 4 de febrero de 2012

CIUDAD SEDE: Zaragoza

PREVISIÓN DE CONGRESISTAS ASISTENTES: 500 asistentes

ÁMBITO: Internacional

SEDE: World Trade Center Zaragoza

ORGANIZA: APPCITY

SECRETARÍA TÉCNICA: ORIENTA VIAJES Y EVENTOS (Inscripciones y alojamiento)



2 • ¿QUÉ ES APPCITY 2012?

APPCITY 2012 nace de la importancia de formar a los profesionales ante el gran potencial del emergente mercado de las aplicaciones para móviles, que supone la aparición de nuevos modelos de negocio y generación de empleo.

Actualmente, **el mercado de la telefonía móvil es uno de los más emergentes en los países más desarrollados.**

Es imposible negar la creciente importancia de nuestros dispositivos móviles. Nuestros terminales cada vez son más rápidos, autónomos y sofisticados.

Las aplicaciones móviles han impulsado el comercio de los **smartphones** y han dado sentido a su uso. Es difícil imaginar el gran éxito de estos dispositivos entre los usuarios sin el atractivo de las **apps**, que han sabido romper el mercado y encontrar más nichos de los que cabría imaginar en un principio. Ya sea por público, por uso, por necesidad o por precio, **el impacto de las apps en la industria móvil viene dado por su diversidad.**

Desde hace mucho tiempo los humanos soñábamos con dispositivos que nos permitieran potenciar nuestra forma de relacionarnos con el mundo. Cuando llegaron los primeros teléfonos móviles el simple hecho de tener la capacidad de llamar desde cualquier sitio nos encantó. Poco a poco la tecnología ha evolucionado y los smartphones y las conexiones móviles a Internet han permitido que se desarrollen aplicaciones que a su vez ponen en funcionamiento las capacidades de los dispositivos.



APPCITY 2012 se basa en dos conceptos:**Formación**

La llegada del iOS 5 trae consigo importantes novedades: 1.500 apps nuevas; un centro organizado de notificaciones para acabar con los molestos avisos; una completa integración de Twitter que permitirá publicar fotos, videos y enlaces; mejoras en Safari; una aplicación de tareas pendientes y recordatorios; la opción de dividir el teclado; un sistema de mensajería exclusivo para iPhones al estilo WhatsApp; una cámara de fotos más capaz, sincronización con iTunes mediante Wifi... Importantes novedades que aconsejan una puesta al día en los conocimientos de quienes van a desarrollar las futuras apps sobre el nuevo sistema operativo.

Network

La puesta en común de conocimientos es uno de los mayores atractivos de APPCITY 2012, por las posibilidades de enriquecimiento personal y profesional que aporta.

APPCITY 2012 reserva un espacio especial dedicado a ello, denominado **APPCITY 2012**

Network Area:

- Un lugar donde compartir ideas, descubrir nuevas empresas, contactar con compañeros e inversores.
- Un espacio destinado a facilitar encuentros entre profesionales a todos los niveles.
- Una zona donde podrás divertirte, después de un largo día de aprendizaje, mientras te mezclas con colegas y profesionales del sector.
- Espacios de exposición e inspiración: stands de empresas patrocinadoras, islas de nuevos productos, accesorios útiles, novedades en busca de financiación, inventos imposibles...



3 • ¿EN QUÉ SE BASA APPCITY 2012?

OBJETIVOS

- Ser una plataforma de formación que dé impulso y apoyo a la proyección nacional e internacional de nuestros desarrolladores y programadores.
- Convertir a Zaragoza ciudad de referencia en el sector de las aplicaciones móviles.
- Comunicar el potencial del mercado de las aplicaciones a los profesionales y al público en general y promocionar el desarrollo de aplicaciones. APPCITY 2012 será un magnífico escaparate para los desarrolladores.
- Facilitar la creación de aplicaciones útiles, originales e innovadoras que resulten interesantes para el usuario y analizar con expertos las tendencias del sector y su futuro.

VALORES DEL EVENTO

- Creatividad, originalidad, frescura, alegría, simplicidad, dinamismo.
- Innovación, utilidad, sinergias - networking, empleo, motivación.

VISIÓN

- La formación, el conocimiento de las últimas tecnologías y la oportunidad de aprender de los mejores, es la estrategia que siguen las empresas de éxito.
- El profesional asistente demanda un modelo de evento en el que la formación de elite, la diversión y el networking vayan de la mano de una forma innovadora.
- El profesional expositor y las firmas patrocinadoras buscan la máxima satisfacción de los asistentes para ganar prestigio y asegurarse un retorno de su inversión.

MISIÓN

- Reunir a los profesionales del mundo de las apps en un evento original y creativo a la vez que riguroso.
- Despertar el interés de asistentes, expositores y patrocinadores con fórmulas de marketing imaginativas.



4 • ¿DÓNDE? ¿POR QUÉ EN ZARAGOZA?

ESPAÑA es un mercado de importancia mundial en el sector de las aplicaciones y la telefonía móvil:

- Más de 13 millones de usuarios de Smartphones (por delante de Francia).
- 37% de penetración de Smartphones (10% de incremento respecto al año anterior).
- Número de líneas móviles respecto al nº de habitantes: 116% (fuente: CMT nota mensual Dic 2010).
- 9º puesto mundial en descargas de aplicaciones para dispositivos móviles.
- 236 millones de euros generados por el negocio de las aplicaciones en 2012 (research2guidance).



POR TODO ELLO, CONSIDERAMOS ZARAGOZA COMO LA CIUDAD IDEAL PARA UN PROYECTO DE ESTE TIPO, ADEMÁS DE PORQUE ZARAGOZA ES LA CIUDAD CON MAYORES POSIBILIDADES DE CRECIMIENTO Y EXPANSIÓN EN EL ÁMBITO NACIONAL.

Dentro de España, **ZARAGOZA** se perfila como la localización ideal para un evento de estas características:

- Por su situación estratégica entre las principales ciudades de España, a una distancia similar de Madrid, Barcelona, Bilbao, Valencia, y de ciudades francesas como Toulouse y Burdeos.
- Por su sistema de comunicaciones, con enlaces por autopista, tren de alta velocidad y avión con las principales ciudades españolas y europeas.
- Por su infraestructura hotelera y de servicios, que la capacitan plenamente para albergar grandes citas internacionales, como se demostró con la Expo 2008.



5 • ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

APPCITY 2012 va dirigido a todas las personas involucradas en el mercado de las aplicaciones para móviles.

Ofrece sesiones dirigidas al diseño de apps, programación, marketing y comercialización...

• Programadores

Ser los primeros en descubrir y aprender a manejar las nuevas técnicas y herramientas mientras te relacionas e intercambias opiniones y métodos de trabajo con compañeros del sector.

Profesionales del sector a nivel nacional y europeo:

- Programadores de apps
- Network programmers

• Diseñadores

Conocer las técnicas y tendencias en diseño de aplicaciones de éxito. Consejos y trucos de la mano de gurús internacionales.

Profesionales del sector a nivel nacional y europeo:

- Diseñadores multimedia y de apps
- Diseñadores 2D y 3D
- Directores creativos

• Empresas y Compañías

La oportunidad contactar con futuros clientes, emprender nuevos negocios o mejorar los actuales, ¡puro network!

Directores ejecutivos, asesores y consultores de compañías nacionales e internacionales:

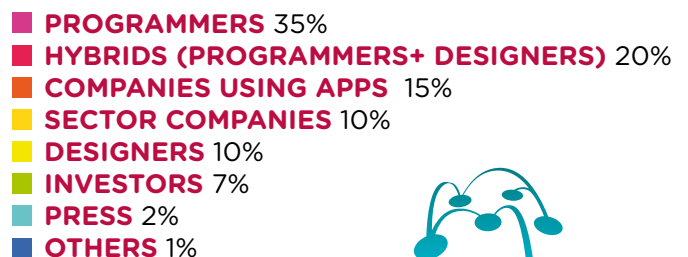
- Empresas de telefonía móvil
- Compañías de software y videojuegos
- Empresas creadoras de apps
- Empresas usuarias de apps

• Empresas de capital riesgo, inversores

• Estudiantes de informática, programación y diseño

• Prensa y medios especializados

• Agencias de comunicación, publicidad y marketing



¿POR QUÉ ASISTIR?

ALGUNAS RAZONES PARA ASISTIR A APPCITY 2012

- Ser el primero en descubrir y aprender a manejar las **nuevas técnicas** y herramientas en programación y diseño de aplicaciones.
- Un completo programa formativo que podrás adaptar a tus necesidades y seleccionar los temas que más te interesen. Unas jornadas formativas específicamente diseñadas para estimular tu **crecimiento** personal y profesional.
- Es una oportunidad única de establecer **contacto** con los mejores profesionales del sector y con otros desarrolladores.
- La mejor forma de conocer las últimas **tendencias** y las claves del éxito de expertos con reputación internacional.
- Te ayudamos a **comunicar** tu idea al público que te interesa, a empresas e inversores, en un ambiente idóneo de trabajo, aprendizaje y colaboración.
- Consigue inspiración en el área de Network: un lugar donde divertirse, después de una larga jornada de conferencias, mezclarte con colegas y profesionales y compartir **ideas**.
- Disfrutar de la ciudad de Zaragoza; una ciudad con una amplia oferta cultural, artística y de ocio.



6 • EQUIPO PROMOTOR

El equipo promotor de APPCITY 2012 surge de la alianza entre **AC Simulation** y **Quelink Comunicación**. Un equipo líder con amplia experiencia demostrada.



AC SIMULATION

Nace de la persistencia de un grupo de profesionales, unidos por un firme compromiso; y que juntos dirigimos nuestros esfuerzos hacia la creación y formación de una base sólida capaz de superar los retos surgidos, y de alcanzar las expectativas propias y de nuestros clientes.

Comprendemos la importancia de invertir para desarrollar tecnología en sus diferentes áreas, con el fin de descubrir, conservar, engrandecer y aprovechar al máximo, el potencial que la experiencia nos ha brindado.

Somos, en definitiva, un centro de generación de contenidos, que es donde se encuentra la clave del desarrollo.

Líneas de negocio

Las líneas de negocio fundamentales en las que operamos en el Centro Avanzado de Simulación y que constituyen nuestra oferta de producto son:

- La simulación, es decir, la reproducción de acontecimientos ocurridos en el tiempo, a través de la tecnología 3D y simulación de modo fiel a la realidad, o cumpliendo estrictamente con los parámetros técnicos acontecidos.

- Desarrollo de productos y creación de contenidos digitales, como bibliotecas virtuales, visualización para la reproducción de acontecimientos pasados, presentes y futuros, desarrollo de software.
- En el campo de la educación y formación, la creación de contenidos y perfiles para el desarrollo de competencias profesionales relacionadas con el tejido empresarial conectado con tecnologías 3D y simulación.

Áreas de actividad

Los empleados de AC Simulation imparten clase en el Centro de Tecnologías Avanzadas para formar a profesionales en el campo de la simulación.

AC Simulation pretende hacer de esta iniciativa un centro de captación de talentos y ser el foco de transmisión del conocimiento y transferencia tecnológica a empresas, instituciones a nivel mundial, así como a la población en general para su aprovechamiento mediante la aplicación de estos entornos, dispositivos y tecnologías, a su actividad y necesidades.

El primer producto de esta empresa es la aplicación i-uro 3D para iPhone, iPad, Windows Mobile o Android, dirigida a los profesionales de la urología y que cuenta con la participación de médicos de España, Chile, Brasil, Estados Unidos, Italia y Alemania.

Objetivos

Pretendemos facilitar un mayor grado de difusión, promoción y posicionamiento de los productos y servicios nacionales relacionados con la simulación y el 3D, además de contribuir al desarrollo de la cultura empresarial y a la promoción de la industria vinculada a este creciente entorno económico.

Para ello utilizamos tecnologías que permiten simular la gravedad y la fluidez, lo que supone crear algo muy específico para trabajar desde Aragón hacia el mundo. El grado de especialización marca el grado de éxito.



QUELINKA marketing, diseño y comunicación.

Formada por un gran equipo creativo. Somos una agencia multidisciplinar, capaz de proporcionar un amplio abanico de servicios de comunicación empresarial. Nuestra actividad abarca desde la publicidad en soportes convencionales hasta las últimas tecnologías web y su aplicación a redes sociales. Creemos apasionadamente en el poder de las ideas para motivar y diferenciarse. La razón de nuestra existencia es ayudar a nuestros clientes a hacer crecer su negocio.

Somos

- Estudiantes del comportamiento humano: nos esforzamos por entender el efecto que las marcas tienen en las vidas de las personas.
- Creativos: vemos lo que cualquiera puede ver pero intentamos pensar lo que nadie ha pensado. La creatividad es una poderosa forma de hacer las cosas más efectivas, simples, rápidas y agradables.

- Entusiastas: nos gusta lo que hacemos.
- Ágiles para descubrir la forma de pensar, sentir y comportarse de las personas y conseguir centrar su interés en la marca de nuestro cliente.
- Flexibles: nos adaptamos rápido a los cambios del mercado y desarrollamos las nuevas tendencias.
- Un equipo motivado, eso nos ayuda a conseguir los mejores resultados.

Nuestros objetivos

- Dar soluciones efectivas a las nuevas necesidades de la comunicación.
- Que nuestro cliente se dedique a desarrollar su negocio, mientras nosotros lo damos a conocer.
- Proteger y potenciar su imagen corporativa. Lograr que su cliente le recuerde a través de su imagen
- Crear experiencias atractivas para el consumidor que produzcan resultados reales, sorprendentes y duraderos para las marcas de nuestros clientes.
- Transmitir el mensaje de su marca de forma más eficaz, notoria e impactante.
- Ser un socio y no un proveedor: nos implicamos porque queremos ayudar a crecer a las empresas de nuestros clientes.

7 • FORMATO DEL EVENTO

NETWORK AREA

- Un lugar donde compartir ideas, descubrir nuevas empresas, contactar con compañeros e inversores.
- Un espacio destinado a facilitar encuentros entre profesionales a todos los niveles.
- Una zona donde podrás divertirte, después de un largo día de aprendizaje, mientras te mezclas con colegas y profesionales del sector.
- Espacios de exposición e inspiración: stands de empresas patrocinadoras, islas de nuevos productos, accesorios útiles, novedades en busca de financiación, inventos imposibles...

ISLAS: ESCAPARATE DE IDEAS

Además, APPCITY 2012 posibilita la presentación de ideas a los asistentes mediante la creación de islas: pequeños espacios destinados a facilitar encuentros entre profesionales a todos los niveles. Un área donde contar un proyecto a todos los asistentes, intercambiar opiniones, establecer contactos, conseguir inspiración...

Las islas proporcionan la oportunidad ideal para comunicar una idea al público que realmente interesa, a los mejores profesionales del sector, empresas e inversores, en un ambiente idóneo de trabajo, aprendizaje y colaboración.



8 • PATROCINADORES

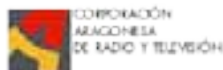
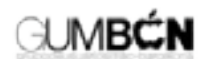
PATROCINADORES



UNIVERSIDADES



MEDIA PARTNERS





MIÉRCOLES, 1 de febrero



| | | | | | |
|-------|--|--------------------------|---|---|--|
| 07.30 | Registration and Handouts | | | | |
| 08.30 | Inauguration and Welcome | | | | |
| 09.00 | Plenary Session: Enterprising in New Technologies | | | | |
| 09.30 | Presentación Visión general de Adobe InDesign y Publishing Suite | A Simple IOS Application | Beginner Level review modules 1 to 4 | Interfaz y Terminología | |
| 11.00 | Break | | | | |
| 11.30 | Herramientas básicas para el desarrollo de una maquetación y su instalación | A Simple IOS Application | Advance Writing Game center Apps in iOS | Usando la documentación, trabajando con GameObjects, Prefabs y Snapping | |
| 13.00 | Diseño de publicaciones digitales. Características | Objective-C | Beginner Level review modules 9 to 12 | Etiquetas, Capas y Modelos | |
| 14.30 | Break | | | | |
| 15.30 | Incorporación de objetos interactivos. Uso de Folio Builder para crear publicaciones y artículos | Objective-C | Beginner Level review modules 13 to 15 | Programación en Unity 3D: Componente Transform | |
| 17.00 | Break | | | | |
| 17.30 | Publicaciones a disposición de los clientes con Viewer Builder | Managing Memory with ARC | Beginner Level review modules 16 to 18 | Programación en Unity3D: Componente Character Controller | |
| 19.00 | Network Time | | | | |



JUEVES, 2 de febrero



| | | | | | |
|-------|--------------|--|--|--|---|
| 09.30 | | <p>Uso de imágenes RAW. El correcto revelado. Técnicas de mejora de la imagen. Fusiones de elementos</p> | <p>Delegation and Core Location</p> | <p>Events and UIResponder</p> | <p>Un desarrollo con Unity es posible sin tocar código. (Repaso de plugins más populares, tiendas...)</p> |
| 11.00 | Break | | | | |
| 11.30 | | <p>Objetos inteligentes. Modos de apilamiento. Panoramas de 360°</p> | <p>Mapkit and Text Input</p> | <p>Touch Events and UIResponder</p> | <p>Programación en Unity3D: Programación de interfaz</p> |
| 13.00 | | <p>Recorte de fondos. Rellenos según el contenido. Deformación de posición libre</p> | <p>Subclassing UIView and UIScrollView</p> | <p>Core Animation Layer</p> | <p>Programación en Unity3D: Físicas</p> |
| 14.30 | Break | | | | |
| 15.30 | | <p>Video y 3D en Photoshop. Acciones.</p> | <p>View Controllers</p> | <p>Controlling Animation with CAAAnimation</p> | <p>Programación visual con uScript: Introducción</p> |
| 17.00 | Break | | | | |
| 17.30 | | <p>Creación de portadas</p> | <p>Notification and Rotation</p> | <p>Controlling Animation with CAAAnimation</p> | <p>Programación visual con uScript: Avanzado</p> |
| 19.00 | Network Time | | | | |



VIERNES, 3 de febrero



| | | | | |
|-------|--|---|-----------------------------------|---|
| 09.30 | iBooks y App's. Conociendo el diseño móvil de Apple. | UITableView and UITableViewController | Blocks and Categories | Realidad aumentada en Unity3D (Ejemplos de distintas opciones) |
| 11.00 | Break | | | |
| 11.30 | Preparando la app. El modelo económico óptimo de organización. Herramientas I. | Editing UITableView | Blocks and Categories | Programación en Unity3D: Raycast |
| 13.00 | Diseño de interfaz de usuario para iPhone y iPad. Herramientas II. | UINavigationController | Web Services and UIWebView | Creando rutas sobre un plano usando Raycast, Delegados y Listas I |
| 14.30 | Break | | | |
| 15.30 | Usabilidad. Mejorando la experiencia del usuario móvil. | Camera | Web Services and UIWebView | Creando rutas sobre un plano usando Raycast, Delegados y Listas II |
| 17.00 | Break | | | |
| 17.30 | Marketing. iAd y Adwords. Creatividad e imaginación. | UIPopoverController and Modal View Controllers | UISplitViewController | Integrando iOS y Unity en las versiones Pro e Indie |
| 19.00 | Network Time | | | |



SÁBADO, 4 de febrero



| | | | | |
|-------|--|-----------------------------------|---|--|
| 09.30 | App's de éxito (Auditorio WTCZ). | Saving, Loading, and Multitasking | Media Playback and Background Execution | Nuestra propia App: Desarrollo de la idea |
| 11.00 | Break | | | |
| 11.30 | App's de éxito (Auditorio WTCZ). | Subclassing UITableViewCell | Media Playback and Background Execution | Nuestra propia App: Herramientas y Plataformas |
| 13.00 | App's de éxito (Auditorio WTCZ). | Core Data | Media Playback and Background Execution | Nuestra propia App: Creando la base |
| 14.30 | Break | | | |
| 15.30 | Ingredientes para una buena App. Pasado, presente y futuro de las aplicaciones móviles. | Localization | Push Notifications and Networking | Nuestra propia App: Interfaz |
| 17.00 | Break | | | |
| 17.30 | Todo Sobre AirPlay. Exhibe contenidos con iBooks. Desarrollo de contenido digital móvil. | Settings | Push Notifications and Networking | Nuestra propia App: Input |
| 19.00 | Network Time | | | |



appcity

the bridge event • zaragoza 2012