



Java Day 2006

Call for participation

Documento redatto dal Team Tecnico del Comitato Organizzatore

Quest'anno si terrà la prima edizione di un evento voluto e organizzato dalla comunità dei Java User Group italiani, più JIP e JIA, in collaborazione con Sun Italia.

Da molto tempo si desiderava organizzare un evento che ruotasse intorno ai jug e che fosse un'opportunità per promuovere e far crescere il gruppo del proprio territorio ma allo stesso tempo un'occasione per approfondire i temi della tecnologia java più innovativi e degni di attenzione.

Chiunque volesse fare una presentazione su di una tecnologia o un prodotto legati al mondo Java, illustrare una propria esperienza, o indire un workshop relativamente ad un particolare argomento, può presentare la propria candidatura.

Presentando la tua esperienza con un intervento avrai l'opportunità di:

- **Confrontarti** con esperienze italiane e internazionali di sviluppatori di altri user group
- Aumentare la tua **visibilità** diventando una **persona di riferimento nel panorama italiano**
- Aiutare il tuo **JUG ad accrescere** il numero di iscritti e la sua importanza sul territorio
- **Aggiungere le tue conoscenze e esperienze al tuo skill.**
- **Partecipare attivamente ad una iniziativa promossa dalla comunità degli sviluppatori java.**

Il Java Day è un evento senza scopi di lucro e avrà la particolarità di essere a carattere itinerante cioè si articolerà secondo un calendario nelle diverse città che ospiteranno la manifestazione.

Le città previste sono: **Palermo, Novara, Milano, Roma, Cagliari, Padova, Torino** e forse una città in Toscana.

Il carattere itinerante darà la possibilità agli speaker di poter partecipare a più tappe (secondo la loro disponibilità e preferenza).

Gli interventi proposti dovranno indicare : titolo, breve abstract e traccia di riferimento. Inoltre ogni speaker dovrà indicare se è disponibile a recarsi in altre città (oltre a quella del proprio a cui fa parte).

Gli interventi possono essere workshop, dibattiti, talk o seminari per presentare tecnologie, prodotti, case study/progetti reali.

Il calendario delle manifestazioni sarà reso noto il più presto possibile (approssimativamente la prima tappa della manifestazione si terrà metà maggio e l'ultima novembre).

Di seguito vengono riportate le tracce entro cui devono essere proposti gli interventi.

Traccia degli argomenti

1. La tecnologia Java nella scuola e nella ricerca

Utilizzo di Java all'interno del mondo accademico. Apporto fornito da Java all'insegnamento dei linguaggi e delle metodologie object-oriented. Utilizzo di Java nel mondo della ricerca. Esempi di applicazioni nel mondo della didattica. Java nell'e-learning.

2. La tecnologia Java per i non esperti

Vantaggi dell'utilizzo di Java rispetto ad altri linguaggi di programmazione. Java come piattaforma tecnologica, non solo linguaggio. Panoramica della piattaforma e descrizione dei principali elementi che la costituiscono. Interventi su aspetti specifici di base del linguaggio.

3. La tecnologia Java e le imprese

Vantaggi economici e competitivi derivanti dall'adozione della piattaforma Java. Applicazioni Java a supporto del business (e-commerce, CRM, Groupware, ERP, ecc.). Java nelle PMI.

4. La tecnologia Java e le istituzioni

Java e gli standard aperti: opportunità di sviluppo, trasparenza delle informazioni e tutela dei diritti civili. Java a supporto della salvaguardia degli investimenti. Esempi concreti di utilizzo di Java nelle PA.

5. Java e la tecnologia

Java come piattaforma, non solo un linguaggio di programmazione. Java per il mondo mobile. Java ed il mondo Web. Java sul desktop. Java ed il Grid Computing.

6. Java per esperti

Design patterns in Java. Java Enterprise Edition (JSP, EJB, ecc.). Il supporto Java al multithreading. La sicurezza. Le innovazioni introdotte da Java 1.5. La piattaforma J2ME. Gli strumenti di sviluppo e

debugging. Il Profiling. Interventi su aspetti evoluti e specifici della piattaforma Java.

7. Java e l'Open Source

Java come principale piattaforma di implementazione degli standard aperti. Frameworks per lo sviluppo veloce di applicazioni (web, desktop, ecc.). Gli Application Server open source. Interventi su particolari progetti Open Source realizzati in Java.

8. Java & Fun (Cool Java)

Java nel mondo dei giochi. Java3D. Robotica (Lejos, Embedded Java, ecc.). Java Advanced Imaging. Java Speech API. Esempi concreti di applicazioni in aree 'estreme' o 'di nicchia'.