

Euskal 8



Euskal 8

<http://www.euskal.org>

Euskal 8



Euskal 8

Euskal 8

Bajo este nombre se engloba el mayor punto de encuentro de apasionados por la informática, que se reúnen durante tres días al año para disfrutar con aquello que más les gusta, sus ordenadores. Un evento que comenzó siendo una pequeña reunión de amigos de la Scene bajo el nombre de Euskal Party, ha evolucionado poco a poco, acogiendo en su seno todo tipo de amigos que desean compartir con amigos y desconocidos sus experiencias con la informática hasta la actual Euskal, ya en su octava edición.

Otra de las preguntas clásicas es el por qué de un nombre tan curioso, bien, la respuesta es muy sencilla. Uno de los primeros factores que se quiso sentar como precedente era la idea de la localización de la celebración de los diferentes eventos que tuvieran motivo, por lo que al crearse por primera vez en el País Vasco se decidió utilizar un vocablo que lo identificara, **Euskal**. Pero no por utilizar este nombre tan característico que define la zona en donde se celebra la Euskal se orienta a un pequeño grupo, al contrario, su carácter internacional la ha convertido en la fiesta de la Scene en Euskadi.

Euskal es una actividad de carácter no lucrativo, ya que los organizadores de esta actividad no reciben ningún tipo de beneficio económico por la celebración de la party, pero si que reciben el apoyo de los cientos de asistentes que año tras año repiten la experiencia.

Si bien el pilar central de todo este invento es la Scene, aquí se da cabida incluso a los más «jugones», que encuentran la posibilidad de participar en concursos de juegos en red con todo tipo de niveles de dificultad y materias. En una gran parte, los propios *sceners*, son también pequeños y grandes «jugones» que disfrutan pegando tiros a diestro y siniestro para liberar la adrenalina de los tres días locos de encuentro.

Scene

Tal y como ya se ha comentado, Euskal es el mayor punto de encuentro de los *sceners* en nuestro país, en donde goza de una fama y experiencia que ha servido para animar a otros muchos amantes de la informática para montar encuentros similares a lo largo de toda la geografía española. Pero no por celebrarse en España se limita a la asistencia de gente de nuestro propio país, muy al contrario, Euskal es también punto de reunión para cualquier amigo europeo o internacional que desee disfrutar de unos días increíbles en la maravillosa ciudad de Bilbao.

Euskal 8

Euskal se ha convertido también en un punto de encuentro que aúna el turismo con la informática, animando a programadores de cualquier lugar a visitar nuestro país y conocer las excelencias de nuestras costumbres. Anualmente contamos con la asistencia de amigos franceses que participan en todo tipo de actividades en las que, valga la oportunidad, resultan claramente más avanzados que nosotros.

Pero no nos detenemos ahí, por nuestra party han pasado ingleses, alemanes, italianos, belgas e incluso un amigo americano que cruzó el Atlántico para disfrutar de unas pequeñas vacaciones en España, cuya primera parada fue nuestra Euskal, en donde participó de forma activa con su ordenador portátil.

Y ya que hablamos de ordenadores, no podemos por menos que citar el origen de la Euskal. Todo este acontecimiento fue fundado gracias a la pasión que un grupo de usuarios de Amiga aunaron para celebrar la primera edición de lo que después sería la Euskal. La exclusividad aportada en un principio por esta plataforma, fue finalmente rebasada y se animó a participar a todo tipo de usuarios, desde los habituales usuarios de PCs o Macintosh, hasta los apasionados por un nuevo sistema operativo que irrumpía con fuerza, Linux.

Actualmente nadie puede decir que no trabaje con un PC o que no conozca sistemas operativos como Windows o Linux pero, el alma de la Euskal, los sistemas Amiga, siguen aún vivos gracias a la fuerza de espíritu que los «amigueros» aportan a un sistema que aportó grandes innovaciones al sector informático. Si bien es cierto, que hoy en día está a punto de resurgir con la aportación de los nuevos sistemas PowerPC que prometen compatibilidad con sus raíces, esto no hubiera sido posible sin el ánimo de los amigueros, alma mater de la Euskal.

Tras la inclusión de otras plataformas y sistemas operativos, se ha llegado en esta octava edición a la unificación de todas las plataformas en una única, con lo que cada participante puede optar a la categoría que más le guste, con independencia del sistema operativo o plataforma que más le guste. La tradicional división se ha concluido, tal como ocurría con otras actividades, ahora se competirá en las mismas áreas, dependiendo la calidad del trabajo final, tanto del sistema operativo elegido como de las propias capacidades aportadas por los creadores.

Euskal 8

Alternativas

Motivado por las multitud de solicitudes recibidas de los asistentes a la Euskal y de otros muchos, se ha creado un evento paralelo, que si bien no interfiere con las actividades de la Scene, si aporta un nuevo aliciente a nuestros amigos para que acudan allí y disfruten de unas largas horas de ocio. Estamos hablando de los videojuegos en red, un apartado en el que también se reúnen verdaderos expertos del combate y la estrategia que se reúnen allí para poder participar en una actividad que normalmente no podrían realizar en su casa normalmente.

Otra de las innovaciones introducidas en la Euskal fue la realización de conferencias temáticas relativas a los temas de la Scene y de la informática actual. Allí se han dado cita los mejores desarrolladores españoles, compañías de videojuegos, compositores, empresas de hardware y todo un variopinto mundo de temas relacionados con la informática, que aportan su experiencia y conocimientos para apoyar a los asistentes a la Euskal e incluso, en algunas ocasiones, aportar una salida profesional a los conocimientos de los que allí nos damos cita año tras año.

Asistentes y visitantes

Si bien hemos dicho que el pilar de la Euskal es la Scene, resulta factible que no todo el mundo tenga muy claro lo que esto significa, por lo que vamos a dar una pequeña explicación que permitirá situar a los asistentes en el marco adecuado. La Scene es un nombre que define a desarrolladores, en todas sus vertientes, que se reúnen y preparan un proyecto que exprema al máximo las capacidades de sus recursos, en este caso nuestros ordenadores y complementos.

Se trata de una actividad que no se basa en la obtención de un capital económico por el trabajo realizado, al contrario, el objetivo es ser capaz de mejorar día a día y ser capaz de mostrar lo que cada cual es capaz de crear para que los demás a su vez se motiven y mejoren aún más.

Gracias a la utilización de sistemas de comunicaciones como FidoNet o actualmente Internet, no existen fronteras para la Scene, cualquier persona, de cualquier parte del globo terráqueo puede convertirse en un scener. Tan sólo necesita tener ganas, ilusión y saber comunicarse con los demás para aportar aquello que es capaz de hacer y que los demás conozcan su trabajo y sus capacidades.

De forma habitual los desarrolladores se unen para formar lo que se denomina Grupo, en donde se suelen dar cita un conjunto de personas que aportan sus conocimientos específicos en las diversas áreas que tienen cabida en un ordenador para crear un proyecto que rompa los esquemas creados hasta el momento, bien por su innovación, bien por la optimización de los recursos. Resulta muy habitual encontrar en un Grupo de la Scene componentes que se engloban como:

- **Programadores** (*coders*): son los futuros cerebros informáticos que se encarga de exprimir al máximo todos los recursos que el sistema pone en sus manos, no limitándose al uso de lenguajes de programación concretos o técnicas ampliamente difundidas.
- **Grafistas** (*GFXs*): son los artistas que crean las imágenes que pasarán por delante de nuestros ojos, movidas, estiradas, deformadas o distorsionadas por los programadores para crear todo tipo de efectos.
- **Músicos** (*musicians*): son los que aportan la banda sonora a todo lo que está ocurriendo ante nuestros ojos, esferas girando, planetas moviéndose, vuelos virtuales, efectos de fusión de imágenes reales e irreales... todo esto potenciado por una música hipnótica y acompañada que se sincroniza con cada efecto creado.

Euskal 8

- **Diseñadores** (*designers*): son los que aportan la homogeneidad al proyecto, pensando en la forma más correcta y efectiva de presentar los diferentes efectos y partes que componen la Demo, crear aquello que le falta y en definitiva, saber conjugar de forma adecuada todo lo que tienen en sus manos para conseguir el mejor proyecto.
- **Relaciones públicas** (*swappers* o PP.RR.): su tarea es quizás la menos reconocida, pero durante años han aportado la comunicación entre los diferentes grupos de *sceners* para crear una pasarela de unión entre todos los componentes de la Scene y se encargan de difundir todo lo que sus grupos crean para que los demás puedan disfrutar con lo que son capaces de hacer.

En la Euskal se dan cita la práctica totalidad de los grupos de la Scene existentes en España y otros de Europa, aunque no se limita a los mismos. Allí tiene cabida cualquier usuario que es capaz de crear sus pequeños (mejor dicho, grandes) trabajos para contactar con otros amigos que deseen formar un grupo o sencillamente para aportar sus conocimientos.

Por tanto, la Euskal es un foco de formación, en donde todos los asistentes participan y aportan su conocimiento y los difunden a los demás. Si bien es cierto que existen competiciones en diferentes áreas, uno de los pilares de la Euskal es la comunicación existente entre todos los que nos damos cita allí, transmitiendo el conocimiento adquirido y aumentándolo con cada nueva experiencia.

La mayoría de los asistentes a cada edición son participantes en alguna de las categorías que se celebran, aunque cada vez en mayor medida, acuden todo tipo de usuarios de la informática que quieren conocer el mundo de la Scene y participar de una experiencia que, por contra de lo que suelen pensar los expertos, no encierran a las personas en sí mismas.

También tiene cabida allí los usuarios que disfrutan con sus videojuegos, pero que a diferencia de jugar contra la máquina, pueden participar en aventuras contra otros usuarios de carne y hueso, con su inteligencia y habilidades puestas a punto para participar con los demás. Este apartado se está viendo cada año más prolífero, dado en gran medida, por el aumento de los juegos en red, que aportan esa sensación especial de participar en una experiencia común con otros amigos.

Euskal 8

Los participantes son aquellos asistentes que preparan un trabajo y lo presentan a alguna de las diversas competiciones que se celebran, mientras que los asistentes se pueden dividir en dos grupos:

- Apasionados de la informática que se reúnen allí para ver a sus amigos.
- Visitantes que acuden por unas horas para ver lo que son capaces de hacer estos «locos» por los ordenadores.

En definitiva

Se trata del mayor punto de fusión de todo tipo de personas que disfrutan con su ordenador, pero que desean compartir su pasión con otras personas de idénticas inquietudes y que normalmente no suelen ver desde la anterior edición de la Euskal. Un punto de encuentro anual que permite ver a los amigos con aficiones comunes.

Actividades y conferencias

El carácter no lucrativo de esta actividad por parte de la Organización contrasta con la celebración de las diferentes competiciones que allí tienen lugar, cuyos premios, son proporcionados por los patrocinadores y colaboradores de cada edición.

Uno de los alicientes para la participación a este evento es la celebración de competiciones de diversa índole, que permiten a los asistentes mostrar lo que son capaces de hacer. Las mejores producciones son mostradas en la pantalla gigante y se enfrentan de forma real, ante los ojos de los que allí están, quienes al final aportan su voto y decantan la victoria hacia la mejor producción de las que allí se presentan.

Competiciones

En cada edición de la Euskal se convocan una serie de competiciones que abarcan la totalidad de los apartados creados en la Scene, además de competiciones paralelas que se han introducido por petición expresa de los asistentes. En estas competiciones se trata de mostrar, siempre dentro de un buen gusto y gran amistad lo que cada persona o Grupo es capaz de crear, optando a la obtención de un premio para los tres mejores resultados.

En función del número de trabajos presentados en cada candidatura se realiza una selección previa, que posteriormente serán mostrados en la pantalla gigante y a plena potencia de sonido. Estos trabajos mostrados suelen ser el resultado de un gran número de horas dedicadas a obtener lo mejor de uno mismo o de un conjunto de personas, con lo que deben de ser valoradas por todos aquellos que conocen el trabajo que conllevan.

Para simplificar el tipo de competición se han dividido en categorías que permiten aglutinar los proyectos de una forma mucho más fácil. Estos apartados se dividen en:

- **Demos:** son las competiciones más duras, ya que comprenden prácticamente la totalidad de las diferentes áreas que pueden concursar por separado. Es en este apartado en el que realmente se demuestra no sólo lo que son capaces de hacer sus componentes, si no la forma en la que son capaces de enlazar todos y cada uno de los apartados que los componen. Son resultado de un trabajo cooperativo en el que se muestra una organización correcta con un resultado increíble.

Euskal 8

- **Intros:** este apartado se orienta en gran medida hacia los desarrolladores, ya que se trata de generar programas de tamaño reducido que sean capaces de hacer cosas que en principio requerirían unos recursos mucho mayores. Suelen ser programas que no incorporan sonido al objeto de reducir su tamaño aún más, por lo tanto, son verdaderas joyas de la programación.
- **GFXs:** este apartado se orienta hacia los diseñadores gráficos, ya sean con dibujo tradicional o con las últimas tecnologías en generación de gráficos en 3D. Se dividen en las dos áreas anteriormente mencionadas, al objeto de que cada diseñador sea capaz de participar con amigos de similares conocimientos.
- **Sonido:** este apartado se orienta hacia los músicos y compositores, que se encargan de crear las mejores bandas sonoras y canciones contando con las capacidades de sus sistemas de audio, pero utilizando una tecnología común al objeto de que sean posible su difusión de forma universal. Se encuentran tres apartados diferentes aquí, canciones con cuatro pistas, con multipista y de alta calidad. Cada una de las diferentes ramas daría la posibilidad de editar un CD de audio con una increíble calidad de sonido.
- **Animación 3D:** este apartado se orienta hacia los especialistas en la creación de animaciones 3D, en donde se pueden presentar trabajos originales que muestren las capacidades creativas de cada persona o grupo de personas. En la mayoría de los casos, son pequeñas obras de arte que servirían para introducir al usuario en un juego o acontecimiento posterior.
- **Otros:** existen otros concursos que por su vertiente, se orientan hacia grupos más reducidos de asistentes y que se suelen convocar de forma mucho más directa durante la celebración de la propia party.

Conferencias

La Euskal no es sólo un punto de competición, en donde todo el mundo lucha contra los demás, muy al contrario, su carácter es realmente práctico y abierto, tratando de que todos sean capaces de ver lo que han creado los demás y mejorar para el año siguiente.

También es un punto de encuentro para la celebración de conferencias por parte de expertos en la Scene y de empresas del sector informático, que buscan aportar sus experiencias y en algunos casos, ofertar una salida profesional a los conocimientos de los asistentes a la Euskal.

Año tras año se han dado cita los más veteranos en el mundo de la Scene, para mostrar la evolución de este mundillo y ofrecer sus conocimientos en las materias concretas que cada cual conoce para que los demás sean capaces de no sólo imitar, sino de superar a sus predecesores.

Euskal 8

Otras conferencias que han ido tomando mayor importancia año tras años, son las ofrecidas por empresas desarrolladoras de software, como PyroStudios o Dinamic Multimedia, que han mostrado sus trabajos más recientes y han comentado a los asistentes las posibilidades de llevar al mercado sus proyectos.

Empresas como Creative Labs o ATI Technologies han mostrado las capacidades de sus sistemas gráficos y multimedia, mostrando en algunos casos exclusivas de nuevos productos que serían presentados en breve en el mercado.

Otro de los tradicionales eventos que se celebran dentro de la Euskal, se encuentra el campeonato nacional de lanzamiento de disquetes, que se basa, como su nombre indica, en arrojar lo más lejos posible un disquete estándar. El ganador es aquel que obtiene la mayor distancia en las sucesiva eliminatorias que tienen lugar, una competición que sorprende por su sencillez y número de participantes, todo el mundo puede apuntarse y probar suerte.

Las conferencias que se organizan en la Euskal son la forma de acercar a los futuros cerebros informáticos la realidad de un mercado en dura competición, pero que no debe de atemorizar por su desconocimiento. A la par que sirve para ilustrar a los recién llegado en este mundo de la programación, el diseño gráfico y la composición musical.

Euskal 8

Historia y evolución

La historia de la Euskal es relativamente corta, con tan sólo seis años de vida se puede apreciar su rápida evolución desde una reunión de amigos hasta un evento que es capaz de reunir a un nutrido grupo de aficionados a la informática con múltiples aspiraciones y conocimientos.

Los comienzos fueron realmente sencillos, un grupo de amigos deciden reunirse para disfrutar de las producciones internacionales que se crean en la Scene, a la par que para compartir conocimientos y crear algunas producciones nacionales. Esta reunión tuvo lugar el mes de agosto de 1994 y participaron un total de 36 participantes, prácticamente todos eran amigos vascos que se reunieron en Urretxu.

Antes de la finalización de ese mismo año, más en concreto, en diciembre de 1994, la idea fue compartida a través de FidoNet, un sistema de comunicación muy difundido por aquel entonces y además, se contaba con los canales normales de comunicación de las relaciones públicas y las revistas electrónicas de la Scene, con lo que se reunió a un total de 220 participantes en Legazpi.

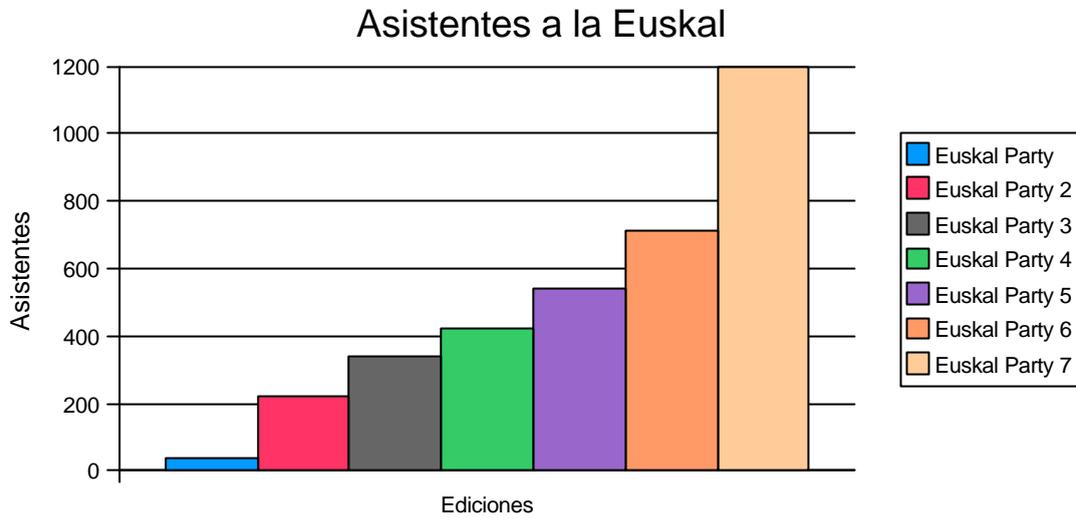
Para la tercera edición se eligió Tolosa, en donde 340 participantes aprovecharon la festividad del Pilar de 1995 para unir sus recursos y disfrutar de la informática y la Scene. Esta fue la última de las parties exclusivas de Amiga, ya que a partir de la siguiente edición, cualquier plataforma era bienvenida; también se optó por elegir un lugar más céntrico para la celebración de las futuras ediciones, San Sebastián.

A partir de ese momento, cada año, pero ya coincidiendo con el último fin de semana del mes de julio, ha venido celebrándose una nueva edición de la Euskal, en donde se ha visto incrementado el número de participantes y asistentes. También, se han visto incrementados los concursos y se han añadido las nuevas actividades fruto de las últimas innovaciones tecnológicas.

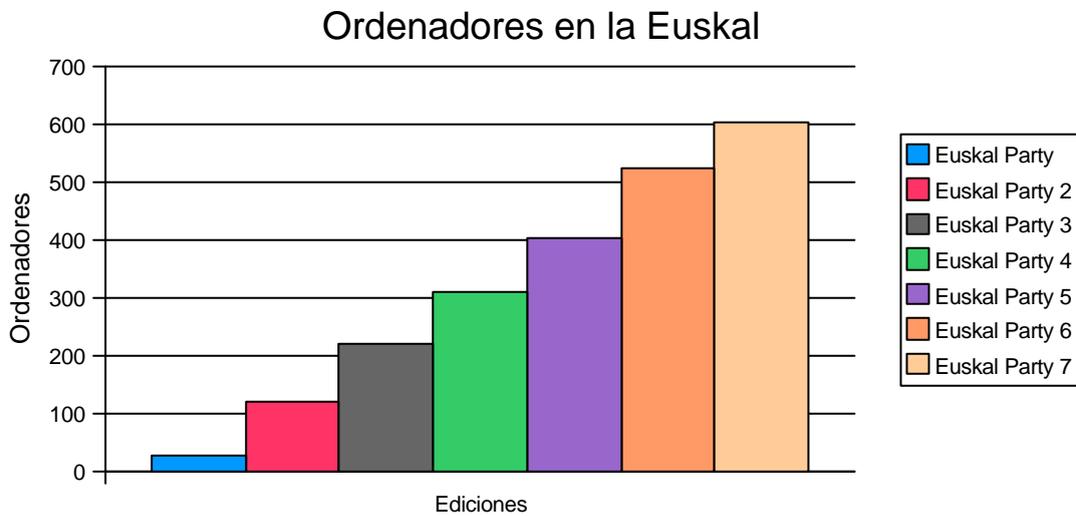
El año 2000 marca la celebración de la octava edición que una vez más, según las previsiones de la Organización, superará las expectativas creadas, teniendo como aliciente nuestro cambio de ubicación, nos vamos a Bilbao. La feria internacional de Bilbao acogerá esta edición de la Euskal.

Euskal 8

La Euskal en cifras de asistencia:



La Euskal en cifras de ordenadores:



Euskal 8

Patrocinadores y colaboradores

Son numerosas las empresas que han colaborado y colaboran hoy en día para la celebración de la party, apostando diferentes aportaciones económicas, en especie (material informático, viajes...), difusión o cualquier ayuda disponible.

Comunicaciones	Publicidad y difusión / Publizitatea eta hedapena
 Escuela de Cine y Video	
Red local e Internet	Colaboradores / Laguntzaileak
 www.canal21.eit	 
Sistemas audiovisuales / Ikusentzun sistemak	
 Euskal Telebista	
Colaboracion especial / Laguntza berezia	Con el apoyo de: / Babesleak:
 WWW.SOUNBLASTER.COM	
	 Gipuzkoako Foru Aldundia Diputación Foral de Gipuzkoa Gasteiz eta Euzko Legebiltzarra Departamento de Juventud y Deportes

Euskal 8

Difusión

En las diferentes ediciones de la Euskal hemos contado con la colaboración de los siguientes medios:

Radio:

Cadena SER

Cadena 40 principales

Prensa:

Diario Vasco

El País

El correo

Deia

PC ACTUAL

PC Manía

Programación Actual

www.meristation.com

Televisión:

EuskalTelebista

Canal Satélite Digital (Canal C:)

Euskal Party 8

MULTIMEDIA Reportaje

Se celebró la Euskal Party 6

Punto de encuentro de la Scene Española

Toda una explosión de color y sonido es el calificativo que define lo que ha sido esta sexta edición de la conocida Euskal Party, en donde se han llegado a congregar un millar de "locos de la informática."

Como ocurrió el año pasado, el lugar elegido fue el polideportivo Pao Yoldi, junto al Frontón Karmelo Borda, aunque en esta ocasión la distribución de las mesas fue diferente para permitir un mayor número de asistentes con ordenador. Los datos de la Party, para aquellos que gustan de estar informados de forma oficial fueron: 923 asistentes y 476 ordenadores. Aunque no se encuentran dentro de este recuento los cursos que decidieron pasar por la Party a conocer qué era aquello.

Durante los tres días (aunque la verdad es que casi podíamos decir tres días y medio), la música, la charla, el ritmo frenético de trabajo para concluir las producciones, y una convivencia exquisita, fueron el latido de San Sebastián. Todo el mundo

conoce a todo el mundo, y si no era así, una simple presentación abrió cualquier puerta. El lema de la Euskal es en definitiva "Amisad", poder disfrutar de nuestra afición con los amigos.

El comienzo de todo este evento lo podemos fechar en el día 23, aunque oficialmente duró desde el día 24 (viernes) hasta el 26 (domingo), ya que éste día fue el empleado para montar todo lo que sería el evento.

La ubicación de las mesas para los que estuvieran presentes en la Party de nuevo, la estrecha colada ayuda desinteresada de todos los alumnos de la Escuela de Cine y Vídeo de San Sebastián una vez más por San Sebastián.

Los productores presentados en el apartado de gráficos 3D eran excelentes, mostrando el alto nivel presente en esta edición.

388 • PC ACTUAL • Octubre 1998

LA MEJOR REVISTA PARA EL USUARIO DE INFORMÁTICA PERSONAL.

MULTIMEDIA Actual

Nueva Consulta Ver Consulta euskal party Anterior Siguiente

Noticias

Sexta edición de la Euskal Party

Con la llegada del periodo estival, un año más se celebra otro

evasión

ampliamente conocida ACTUAL estará allí para poneros al día de las

incidiendo con las utilizadas riana del mes de julio (24, 25 e 26) y congregar un total de 923 asistentes y 476 ordenadores.

presentación de los trabajos

ARGENTINA 105 • CHILE 300M • PORTUGAL 1500S

SÓLO 995 plus

EL MUNDO. SÁBADO 24 DE JULIO DE 1998

La fiesta del chip

Cientos de aficionados a

EL MUNDO. SÁBADO 24 DE JULIO DE 1998

VIVIR AQUÍ

Los productores presentados en el apartado de gráficos 3D eran excelentes, mostrando el alto nivel presente en esta edición.

388 • PC ACTUAL • Octubre 1998

CREACIÓN DE APLICACIONES CON VISUAL C++ QUE I

PROGRAMA ACTU

NIVEL BÁSICO
En CURSO DE PROGRAMACIÓN, estructura de un programa en Delphi

BAJO NIVEL
En ENTORNOS 3D, simulación de colisiones
Multitarea con threads en PROGRAMACIÓN GRÁFICA

LAS EMPRESAS DEMANDAN
El motor de bases de datos en VISUAL BASIC 5.0

CAMPUS ACTUAL
En PROGRAMACIÓN EN INTERNET, análisis de las tecnologías push

ANÁLISIS ACTUAL
Lotus Notes/Domino y JBuilder Client/Server 2.0

EN EL CD ROM

- SDK DirectX 6.0
- Toda la Euskal Party VI

PROGRAMACIÓN

- Apple II Pack
- FormPack 3.5
- Javide 1.1.1.1.6x
- Menu Wizard 2.02
- Visual DialogScript 2.5

UTILIDADES LINUX

- Kernel 2.0.35
- Bash 2.0
- GhostScript 4.03
- Gmake 3.74
- Perl Kite 5
- Samba 1.9.17

HERRAMIENTAS INTERNET

- Internet Explorer 4.01
- Netscape Communicator 4.04
- Imagine Radio
- MailSend 5.11
- Gueve FTP 3.0.98.0712

NUEV PRO PAR

APRENDE A PR

EUSKA PARTY

LAS DEMOS, TODO SOBRE LA FIESTA DEL AÑO DE LA SCENE ESPAÑOLA

La fiesta del chip

Cientos de aficionados a

EL MUNDO. SÁBADO 24 DE JULIO DE 1998

VIVIR AQUÍ

Los productores presentados en el apartado de gráficos 3D eran excelentes, mostrando el alto nivel presente en esta edición.

388 • PC ACTUAL • Octubre 1998

MULTIMEDIA Reportaje

Euskal Party 7, gran fiesta

La reunión más importante de la Scene española

Tres días pegado a un ordenador

Los hospitales públicos de Vitoria restringirán las visitas a pacientes

Bullticia. Con esta expresiva palabra se puede definir la gran fiesta celebrada este año 1999 en San Sebastián, en la que la participación popular ha brillado por todo lo alto.

Javier Rubio

organización, con los servidores y la increíble mesa de mezclas, desde la que los responsables se encargaron de controlar parte del espectáculo montado. Frente a ésta se situaba el escenario donde se realizarían las presentaciones y la entrega de premios y justo a su lado derecho se encontraba el famoso Vid Wall. Encima del escenario se podía apreciar la pantalla del proyector donde se verían los trabajos realizados por los diversos grupos presentados al acontecimiento.

Como en años anteriores, parte del equipo fue cedido por Euskatel, hablamos de los servicios de e-Internet y de los "hubs" puestos a disposición de la organización, con el fin de que nadie se quedara fuera de la red, y la otra parte del material y la mano de obra estuvo a cargo de la inestimable cola-

ción de la Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, al frente de la cual un año más y poniendo por que todo saliese perfecto, estaba Salbino San Vicente; él y su equipo lograron que todo estuviese montado y a punto para el día de inicio.

Como ocurre año tras año, los tres días que dura la Party al final se hacen un poco cuenta arriba pero al final se hacen un poco cuenta abajo porque el principio se agita un ritmo vertiginoso en el que no se para de programar, hacer nuevos contactos, intentar buscar trabajo e incluso pagar, por lo que os

382 • PC ACTUAL • Octubre 1998

Euskal 8

Organización

La Organización de la Euskal está compuesta por un grupo de personas que procedentes del mundo de la Scene, han decidido crear este punto de reunión para todos aquellos que desean disfrutar de unos días rodeados por amigos que comparten aficiones. Para la octava edición, el equipo de la Organización está compuesto por:

Sabino San Vicente

Carlos Casares

Bruno Rodríguez

Eneko Lacunza

Francisco Calle

Organización general

Administración Internet/intranet

Administración Intranet/juegos

Diseño y desarrollos web

Relaciones públicas y soporte

Para más información o colaboración puede contactar con fcalle@euskalparty.org