



HackerSchool

# PLANO DE ACTIVIDADES 2015/2016

Setembro de 2016

## NOTAS

- 1 Todas as actividades propostas estão sujeitas a alteração, pelo que não será possível desde já confirmar a sala/local e o dia para cada uma delas.
- 2 Poderão vir a ser realizadas outras actividades esporádicas para além das presentes neste plano de actividades e que virão mais tarde descritas no relatório de actividades.
- 3 Prevêem-se reuniões internas quinzenais para este semestre, mas poderão ser necessárias outras que à data são imprevisíveis.
- 4 A informação “custo” de cada evento refere-se a quanto custará à HackerSchool a preparação desse evento.

# 1 Feira dos Núcleos da Semana de Inscrições dos Novos Alunos

**Data** 7 a 11 de Setembro 2015

**Local** Alameda

**Descrição** Apresentação dos projectos da HackerSchool e dos novos projectos resultantes do LX Reactor 2015. Particular incidência e incentivo ao recrutamento de novos membros para a organização.

## **2 Lisbon Maker Faire**

**Data** 18 – 20 de Setembro 2015

**Local** Pavilhão do Conhecimento

**Descrição** Apresentação à comunidade maker dos projectos da HackerSchool e dos novos projectos resultantes do LX Reactor 2015.

### **3 HackNight em parceria c/ Landing.jobs**

**Data** 29 de Setembro das 19h às 3h de dia 30 de Setembro.

**Local** Q01, IST-Alameda

**Responsável** João Almeida

**Acesso** Livre

**Participantes esperados** 20

**Custo** 10€ café

**Descrição** Evento em que a HackerSchool se reúne para desenvolver projectos, partilhar experiências e discutir ideias. Neste caso será focada no projecto "Badalo" desenvolvido em parceria com a Landing.jobs.

## 4 HackNoons quinzenais

**Data** Quinzenalmente, quartas-feiras das 16h00 às 21h00

**Local** Q01, IST-Alameda

**Responsável** Bruno Cardoso

**Acesso** Livre

**Participantes esperados** máximo 60

**Custo** 0€

**Descrição** Esta actividade consiste numa tarde de convívio entre os participantes, no qual se concebem projectos temáticos de curta duração e/ou continuação de projectos já em desenvolvimento. Serve também como reunião dos membros da HackerSchool, de forma a pôr os assuntos em dia.

## **5 Workshop “Inovative Mobile Applications for Tourism” c/ IST**

**Data** 21 a 24 de Outubro de 2015

**Local** American Corner ou iStartLab

**Responsável** Inês Davim

**Acesso** A definir

**Participantes esperados** 24

**Custo** A definir

**Descrição** Workshop com várias actividades orientadas pelo Professor Federico Casalegn, do MIT.

## 6 Workshop de Python

**Data** final de Outubro

**Local** Qualquer sala com computadores (no mínimo 8)

**Responsável** Lídia Freitas

**Acesso** Livre

**Participantes esperados** 15

**Custo** 10€ em cartazes e Facebook

**Descrição** Neste workshop os participantes irão aprender conceitos básicos de Python, uma das linguagens mais versáteis e simples usadas hoje em dia, sendo o grau de dificuldade adaptado ao tipo de participantes inscritos.

Isto permitirá aos participantes realizar aplicações simples após o término do workshop, aprendendo com um projecto simples no final do mesmo.

## 7 Workshop Cubo de LEDs

**Data** Novembro 2015 (dia a definir)

**Local** Qualquer sala do Pavilhão de Civil

**Responsável** Mariana Martins

**Acesso** Livre

**Participantes esperados** 10

**Custo** 5€ cartazes, 20€ material

**Descrição** Os participantes aprendem conceitos básicos de electrónica e soldadura, concebendo um pequeno cubo de LEDs que levam para casa.



## 8 Workshop Montagem de uma impressora 3D

**Data** Dezembro 2015 (dia/dias a definir)

**Local** A definir

**Responsável** Bruno Cardoso

**Acesso** Livre

**Participantes esperados** 5

**Custo** 20€ cartazes e outros

**Descrição** Workshop de introdução a todo o processo de montagem de uma impressora 3D, modelação e impressão de peças. O objectivo do workshop é os participantes levarem para casa a sua própria impressora 3D já calibrada e pronta a utilizar.

## 9 Workshop Microcontrollers 101 – Startup Pirates Hardware Edition

**Data** 12 – 19 Dezembro 2015

**Local** Local da Startup Pirates (está a ser definido)

**Responsável** Gonçalo Ribeiro

**Acesso** Participantes do Startup Pirates Hardware Edition

**Participantes esperados** 40

**Custo** 0€

**Descrição** Este workshop será dado no âmbito da Startup Pirates Hardware Edition. Os participantes aprenderão o que é um microcontrolador, suas aplicações, como os programar e a encontrar informação importante nas respectivas datasheets.

Programarão um microcontrolador e montarão à sua volta pequenos circuitos que lhes permitam consolidar os conceitos ensinados no workshop.

## 10 LX Reactor Winter Edition 2016

**Data** 13, 14, 20 e 21 de Fevereiro de 2016 das 10h às 20; 17 de Fevereiro das 18h às 3h de dia 18.

**Local** Q01, IST-Alameda

**Responsável** João Almeida

**Acesso** Livre

**Participantes esperados** 30

**Custo** 25€ café/comida, 175€ apoio a projectos

**Descrição** O LX Reactor de Inverno terá a sua 3ª edição em Fevereiro de 2016. Este é um evento que demonstra a essência da HackerSchool. Durante este período os participantes estarão focados apenas em desenvolver projectos em equipas multidisciplinares. A HackerSchool fornecerá o apoio necessário aos projectos.

Todos os dias haverá um encontro para se discutir o avanço dos projectos e no final serão escolhidos os projectos mais promissores.

# 11 Workshop de Arduino em parceria c/ FBAUL

**Data** 2º semestre, dia e mês a definir

**Local** FBAUL

**Responsável** Ricardo Amendoeira

**Acesso** A definir

**Participantes esperados** 10

**Custo** 4€ em cartazes, 5€ pilhas

**Descrição** Um workshop para aprender os básicos da utilização de uma placa Arduino: cuidados a ter para não a estragar, como programar, como ligar a vários tipos de componentes electrónicos e as potencialidades de usar uma placa Arduino para um projecto.

Ao aprender os básicos os participantes vão ficar a conhecer uma ferramenta que pode ser incrivelmente útil para os seus projectos futuros.

Não é esperado que os participantes fiquem aptos a fazer projectos com Arduino mas sim que fiquem a conhecer as suas potencialidades e que fiquem com uma ideia geral de como funciona o ecossistema, podendo depois continuar a praticar nos tempos livres sem se sentirem perdidos.

## 12 Workshop de Soldadura

**Data** 2º semestre, dia e mês a definir

**Local** Qualquer sala do Pavilhão de Civil

**Responsável** Mariana Martins

**Acesso** Livre

**Participantes esperados** 15

**Custo** 4€ em cartazes, 150€ (kits)

**Descrição** Os participantes aprendem a soldar componentes numa PCB (Printed Circuit Board): um sensor de álcool no ar, um micro-controlador, pilhas, e alguns LEDs para a display, de forma a levarem para casa um BreathAnalyzer.

## 13 Workshop de GitHub

**Data** 2º semestre, dia e mês a definir

**Local** Qualquer sala do Pavilhão de Civil

**Responsável** Gonçalo Ribeiro

**Acesso** Livre

**Participantes esperados** 15

**Custo** 4€ em cartazes

**Descrição** Neste workshop os participantes irão aprender os conceitos básicos de controlo de versões, a utilizar a ferramenta de controlo de versões `git` e a utilização de um repositório remoto partilhado, o GitHub.

Isto permitirá aos participantes a melhor gestão não só de projectos de programação, mas também a gestão de outro tipo de documentos como seja a sua tese de mestrado ou doutoramento.

## 14 Workshop Página Pessoal @ IST

**Data** 2º semestre, dia e mês a definir

**Local** Qualquer sala do Pavilhão de Civil

**Responsável** David Duarte

**Acesso** Livre

**Participantes esperados** 20

**Custo** 4€ em cartazes

**Descrição** Este workshop irá explicar aos participantes como usar os serviços fornecidos pela DSI para disponibilizarem uma página pessoal. Irão aprender a usar o self-service disponibilizado pela DSI, a ligarem-se aos servidores sigma, a usarem uma ferramenta de FTP, e possivelmente a instalar um dos CMS mais populares.

## 15 Workshop Modelação 3D – SolidWorks

**Data** 2º semestre, dia e mês a definir

**Local** Pavilhão de Mecânica, sala de computadores

**Responsável** Manuel Palmeira

**Acesso** Livre

**Participantes esperados** 15

**Custo** 4€ em cartazes

**Descrição** Neste workshop os participantes irão aprender a utilizar as várias ferramentas de modelação 3D do software SolidWorks.

Durante o workshop serão guiados entre a criação de simples sólidos até à criação de sólidos mais complexos com formas mais difíceis de realizar. Serão ainda guiados no processo de montagem de peças dentro do software acabando o workshop com capacidades técnicas suficientes para produzirem um modelo 3D pronto a imprimir.