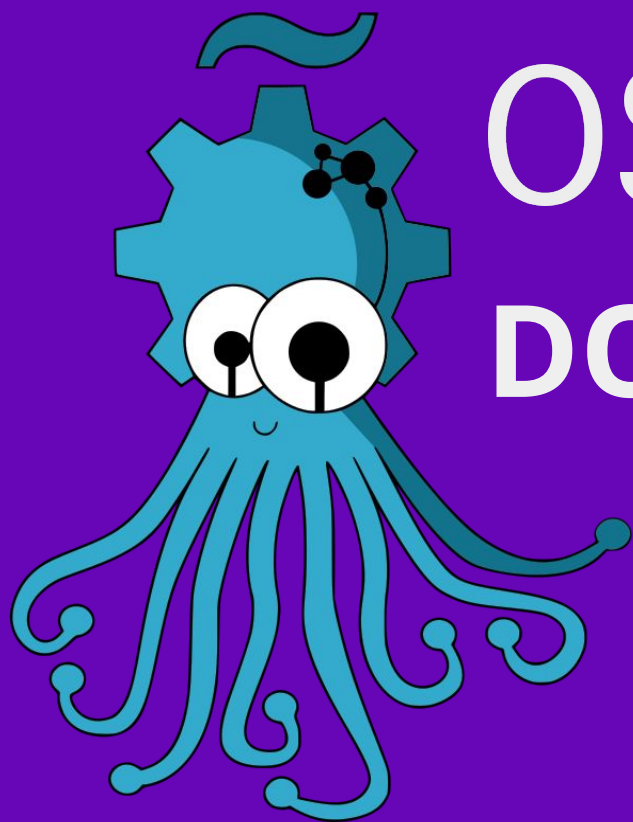




OSHWDem

DOSSIER DE PRENSA

Podés atoparnos a través do correo electrónico:

info@oshwdem.org

Museo Domus de A Coruña - Rúa Ángel Rebollo, 91,
15002 A Coruña.

Persoas de Contacto:

Xosé Pérez 627950529

Manuel Miramontes 600776327

Sergio Alvariño 610515627

Índice

Que é a OSHWDem?	3
Cando e onde?	4
Quen somos?	5
A OSHWDem en números	6
Exposición de proxectos	7
Obradoiros e charlas.....	8

Competicións	9
A nosa filosofía	10
Contacto	11
Entidades colaboradoras	12

Que é a OSHWDem?

La OSHWDem (Open Source HardWare Demonstration) é a feira de tecnoloxía libre máis grande de España.

É un evento organizado pola asociación BricoLabs para todas as idades, para todos os niveis de coñecemento e para todas as curiosidades.

Expóñense proxectos innovadores e **libres**, é dicir, que os seus deseños, esquemas e código fonte foron publicados, de forma que calquera poida estudalos, entender como funcionan, replicalos ou mesmo melloralos.



- Robots educativos
- Intelixencia artificial
- Batallas de robots
- Tecidos intelixentes
- Brazos robóticos
- Arte
- Impresión 3D
- Talleres e charlas
- IoT
- Smart home
- Música
- Wearables

Cando e onde?

A OSHWDem celébrase todos os anos a primeiros do mes de novembro desde 2012.

Este ano 2017 celébrase a 6ª edición do evento o **día 11 de novembro** de 10:00 a 20:00 no museo Domus de A Coruña e coma sempre, a entrada é libre e de balde.



A feira enche todas as esquinas do museo con postos onde os inventores mostrarán e explicarán os seus proxectos ao público.

Contaremos con creacións realizadas por todo tipo de makers, dende estudantes de primaria ata afeccionados de máis de 70 anos procedentes de toda España e Europa.



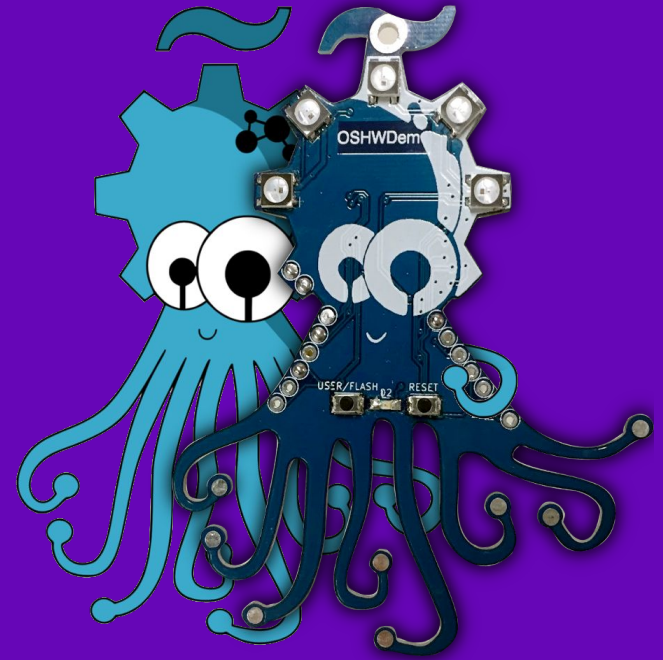
Quen somos?

A OSHWDem está organizada ó completo por unha asociación de afeccionados que o fan de xeito totalmente altruista.

Esta asociación chámase BricoLabs e reúnese dúas veces por semana durante todo o ano para levar a cabo de forma conxunta proxectos innovadores de electrónica e robótica, para divertirse, para aprender e para apoiar as tecnoloxías libres.



BricoLabs



Organizamos a OSHWDem co obxectivo de divulgar entre o público de todas as idades as últimas novidades en novas tecnoloxías, así como dar a coñecer a importancia das chamadas tecnoloxías libres e axudar a facelas accesibles.

Queremos que sexa un punto de encontro para curiosos, inventores, investigadores e empresas de toda España e Europa que están traballando con estas tecnoloxías.

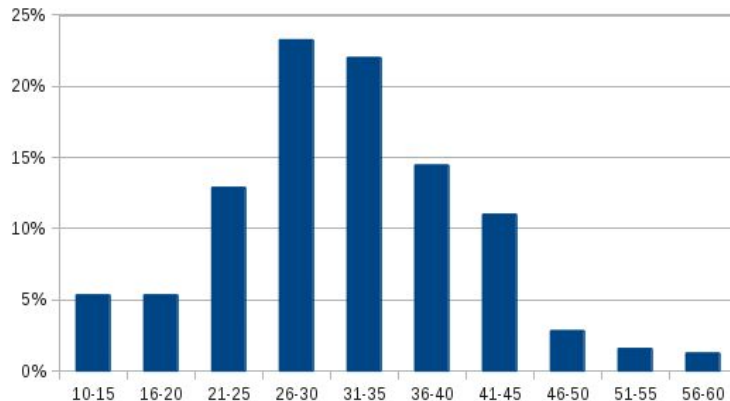
OSHWDem

By BricoLabs

A OSHWDem en números

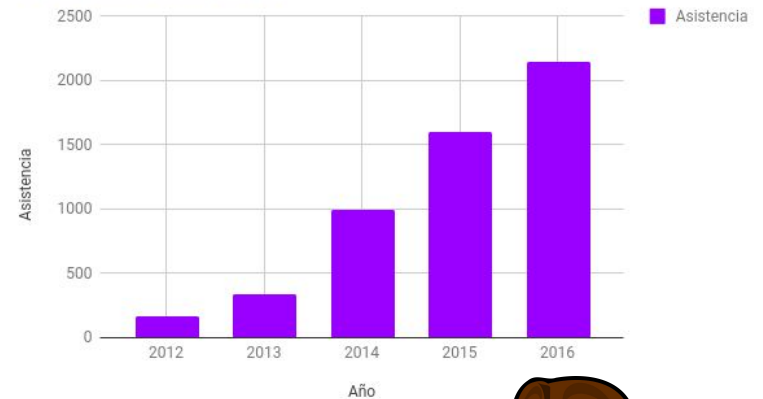
- 120 inventores
- 19 ponentes
- Más de 150 proxectos diferentes
- 1500 metros cadrados de exposición
- 5 competicións nacionais de robots
- 12 talleres
- 7 Colaboracións internacionais

Distribución do público por idades



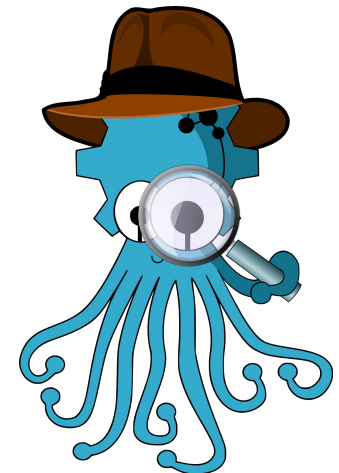
En edicións anteriores...

Asistencia frente a Año



Público asistente

- 2012..... 170
- 2013..... 337
- 2014..... 994
- 2015..... 1.600
- 2016..... 2.150



Exposición de proxectos

Toda a superficie do museo encherase con mesas onde os inventores mostrarán as súas creacións de primeira man ó longo de todo o día, de xeito que o público poida velas, probalas, formular preguntas e falar directamente cos seus deseñadores.

Estes son **só algúns** dos proxectos deste ano. A lista completa está dispoñible [nesta ligazón](#).

Robótica de competición

O equipo Puma Pride amosará os seus robots gañadores na Liga Nacional de Robótica de Competición.

Echidna Shield

Un proxecto educativo que consiste nunha placa PCB para ensinar programación.

AnfiBot 0.0

Robot anfibio teleoperado desenvolvido polos alumnos do taller de robótica de Asperga.

UC3Music

Asociación universitaria de Madrid que amosará dende xoguetes a instrumentos complexos creados por eles mesmos.

IoT Fridge Saver

Proxecto que permite monitorizar o consumo do frigorífico e aforrar.

100Hex

Proxecto artístico creado con impresión 3D que está composto por centos de hexágonos.

D.I.M.E.R

Brazo robótico de 5 graos de liberdade con motores e pezas recicladas que pode levantar ata 2 kg de peso.

Open Radiation Detector

Detector de radioactividade de baixo custo e feito con tecnoloxía libre.

Diversidade Impresa

Proxecto que pretende crear un banco de modelos 3D imprimibles para axudar a persoas sordocegas.

Materiais intelixentes

Unha deseñadora de moda *geek* de Londres amosará os seus tecidos intelixentes e *wearables* (roupa tecnolóxica).



Obradoiros e charlas

Os obradoiros realizaranse durante o día da feira e tamén os días anteriores e posteriores. Están dirixidos a persoas con distintos niveis de coñecemento. Dende os de iniciación para nenos, ata robótica avanzada de competición.

Todos son de balde aínda que o número de prazas é limitado. A continuación enuméranse **algúns**. A lista completa está dispoñible [nesta ligazón](#).

Experimentos sonoros con cintas magnéticas (Mateo Mena)

Técnicas de manipulación creativa en soporte magnético para creación de música con materiais en desuso.

Soft circuits: creatividade e circuítos (Paola Guimerans)

Creación de circuitos de forma innovadora e creativa mediante fíos, teas e pinturas condutivas.

Echidnashield: programando sistemas físicos en entornas gráficos (Jorge, José y Xabier)

Exploración da conexión entre o mundo físico e o dixital mediante Echidnashield, un escudo para Arduino.

FPGAs libres (Juan González)

Introdución ao mundo das FPGAs libres e demostración do seu potencial, mediante ferramentas libres.

Robótica de competición (Rubén Espino)

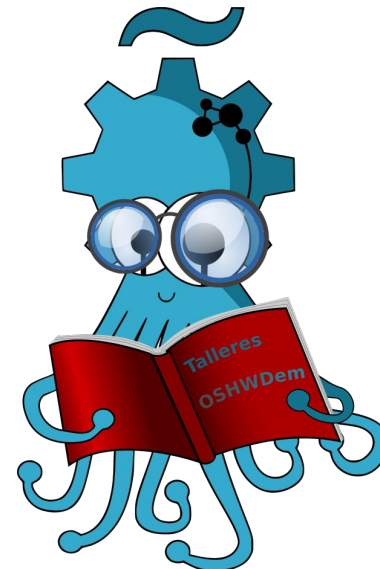
Desenvolvemento avanzado dun robot de competición.

Robots con patas (Javier Isabel)

Retos de deseño dos robots humanoides e outros robots con patas.

Robots de combate sumo (Alejandro Sexto)

Introdución básica á programación de robots de competición con Arduino.



Robots móviles con Sapoconcho (Félix Sánchez)

Introdución á programación de robots cun robot impreso en 3D.

Iniciación á Soldadura e Programación (Sergio Alvariño)

Introdución á soldadura de compoñentes electrónicos e programación con Arduino.

Introdución á síntese modular con miniMO (José Luis González)

Soldadura, programación e conceptos básicos dun sintetizador.

Competicións

Ao longo de todo o día, de forma simultánea ós talleres e a exposición de proxectos, haberá competicións de robots especializados en distintas habilidades. Toda a información está dispoñible [nesta ligazón](#).

Segueliñas

Competición de nivel básico na que os robots deben percorrer de forma autónoma e o máis rápido posible un circuíto formado por unha liña negra sobre unha superficie branca.

Combate

Competición para todos os niveis na que, robots con armas xiratorias e letais, loitan nun recinto pechado de alta seguridade ata que só queda un enteiro.

Hebocon

Hebocon é a competición para todos os públicos. Ten un ton cómico e nela penalízase a excelencia. Robots tecnolóxicamente desfavorecidos e normalmente construídos con pezas dispares e unidas con cinta illante compiten a duras penas por manterse en pé.

Velocistas

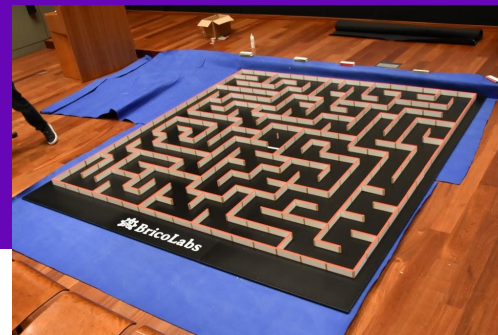
Competición avanzada de segueliñas. O trazado da pista é máis complexo e os participantes poden usar técnicas avanzadas para percorrer a pista o máis rápido posible.

Sumo robot

Competición para todos os niveis na que os robots pelexan a empurróns para expulsarse dun tatami circular ó estilo do deporte oriental do mesmo nome.

Labirinto

Competición avanzada na que os robots deben atopar a saída a un labirinto de 3x3 metros de superficie de forma autónoma, sen control remoto, e coa única axuda dos seus propios sensores.



A nosa filosofía

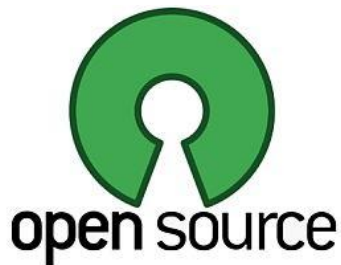
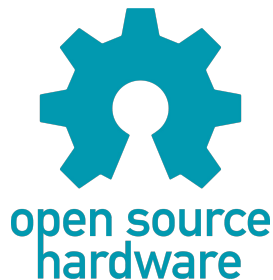
A OSHWDem ten tres obxectivos principais

- Dar a coñecer a importancia das tecnoloxías libres entre o público non especializado.
- Reunir os proxectos tecnolóxicos máis innovadores do ano e aos seus creadores.
- Achegar a tecnoloxía, a electrónica e a robótica para que todos poidan utilizala para crear.

Que é a Tecnoloxía Libre?

A tecnoloxía considerase libre cando os deseños, esquemas e código fonte están dispoñibles de forma que calquera que o desexe poda estudalos, aprender deles, replicalos e mesmo melloralos.

A tecnoloxía libre tamén pode servir para xerar negocio. Libre non implica gratis. As posibilidades de colaboración e mellora colectiva deste xeito de traballar permite crear desenvolvementos con gran fiabilidade e que responden rápido a novas necesidades.

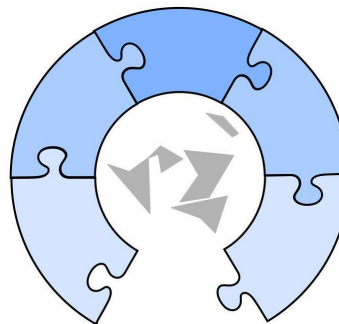


OSHWDem *By BricoLabs*

Que é o patrimonio tecnolóxico da humanidade?

Cando un proxecto é libre, pasa a formar parte do patrimonio tecnolóxico da humanidade. Isto quere dicir que todo o mundo pode beneficiarse do coñecemento xerado por dito proxecto.

Este tipo de proxectos permítenos participar activamente das novas tecnoloxías e non ser unicamente consumidores dependentes delas.



Contacto

Podes atoparnos a través do correo: **info@oshwdem.org**

Museo Domus de A Coruña - Rúa Ángel Rebollo, 91, 15002 A Coruña.

Persoas de contacto:

Xosé Pérez **627950529**

Manuel Miramontes **600776327**

Sergio Alvariño **610515627**

Máis información: <https://oshwdem.org>

Tamén podes encontrarnos a través das redes sociais:



@oshwdem



/oshwdem



Entidades colaboradoras

A OSHWDem no sería posible sin la colaboración de las siguientes entidades:



OSHWDem *By BricoLabs*

