

OSHWDem

DOSSIER DE PRENSA

Puedes contactar con nosotros a través del correo:

info@oshwdem.org

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

Personas de Contacto:

Xosé Pérez 627950529

Manuel Miramontes 600776327

Sergio Alvariño 610515627

OSHWDem *By BricoLabs*

Noviembre 2017

Índice

¿Qué es la OSHWDem?	3	Competiciones	9
¿Cuándo y dónde?	4	Nuestra filosofía	10
¿Quienes somos?	5	Contacto	11
La OSHWDem en números	6	Entidades colaboradoras	12
Exposición de proyectos	7		
Talleres y charlas	8		

¿Qué es la OSHWDem?

La OSHWDem (Open Source HardWare Demonstration) es la feria de tecnología libre más grande de España.

Es un evento organizado por la asociación BricoLabs para todas las edades, para todos los niveles de conocimiento y para todas las curiosidades.

Se exponen proyectos innovadores y **libres**, es decir, que sus diseños, esquemas y código fuente han sido publicados, de forma que cualquiera pueda estudiarlos, entender cómo funcionan, replicarlos o incluso mejorarlos.



- Robots educativos
- Inteligencia artificial
- Batallas de robots
- Tejidos inteligentes
- Brazos robóticos
- Arte
- Impresión 3D
- Talleres y charlas
- IoT
- Smart home
- Música
- Wearables

¿Cuándo y dónde?

La OSHWDem se celebra todos los años a principios del mes de noviembre desde 2012.

Este año 2017 se celebra la 6ª edición del evento el **día 11 de noviembre** de 10:00 a 20:00 en el museo Domus de A Coruña y como siempre, la entrada es libre y gratuita.



La feria llenará todos los rincones del museo con puestos donde los inventores mostrarán y explicarán sus proyectos al público.

Contaremos con creaciones realizadas por todo tipo de makers, desde estudiantes de primaria hasta aficionados de más de 70 años procedentes de toda España y Europa.

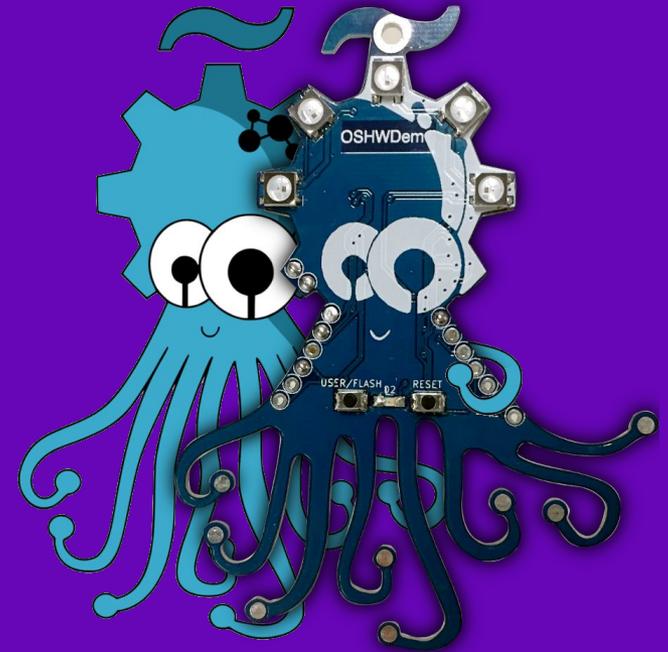
¿Quiénes somos?

La OSHWDem está organizada al completo por una asociación de aficionados que lo hacen de forma totalmente desinteresada.

Esta asociación se llama BricoLabs y nos reunimos dos veces por semana durante todo el año para llevar a cabo de forma conjunta proyectos innovadores de electrónica y robótica, para divertirnos, para aprender y para apoyar las tecnologías libres.



BricoLabs



Organizamos la OSHWDem con el objetivo de divulgar entre el público de todas las edades las últimas novedades en nuevas tecnologías, así como dar a conocer la importancia de las llamadas tecnologías libres y ayudar a hacerlas accesibles.

Queremos que sea un punto de encuentro para curiosos, inventores, investigadores y empresas de toda España y Europa que están trabajando con estas tecnologías.

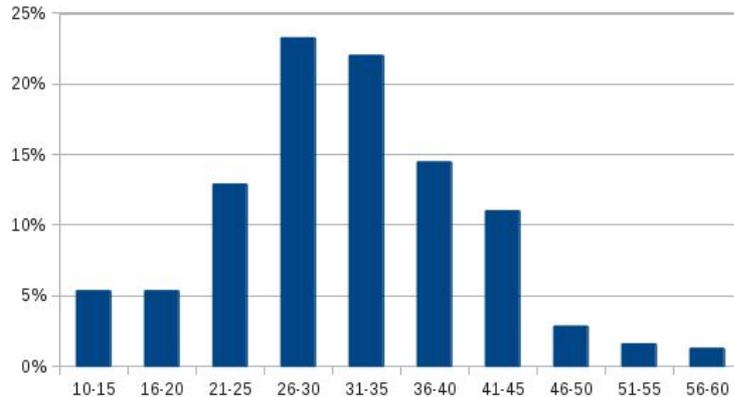
OSHWDem

By BricoLabs

La OSHWDem en números

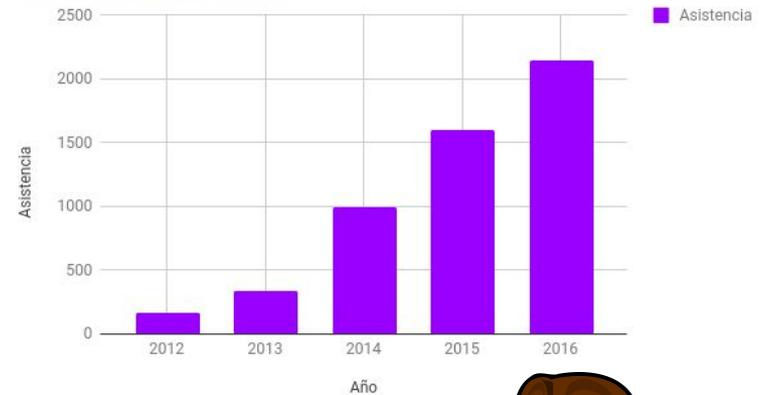
- 120 inventores
- 19 ponentes
- Más de 150 proyectos diferentes
- 1500 metros cuadrados de exposición
- 5 competiciones nacionales de robots
- 12 talleres
- 7 Colaboraciones internacionales

Distribución del público por edades



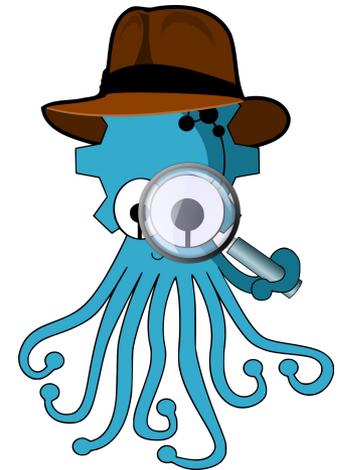
En ediciones anteriores...

Asistencia frente a Año



Público asistente

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



Exposición de proyectos

Toda la superficie del museo se llenará con mesas donde los inventores mostrarán sus creaciones de primera mano a lo largo de todo el día, de forma que el público pueda verlas, probarlas, plantear preguntas y hablar directamente con sus diseñadores.

Estos son **sólo algunos** de los proyectos de este año. La lista completa está disponible en [este enlace](#).

Robótica de competición

El equipo Puma Pride mostrará sus robots ganadores en la liga nacional.

Echidna Shield

Un proyecto educativo que consiste en una placa PCB para enseñar programación.

AnfiBot 0.0

Robot anfibio teleoperado desarrollado por los alumnos del taller de robótica de Asperga.

UC3Music

Asociación universitaria de Madrid que mostrará desde juguetes a instrumentos complejos creados por ellos mismos.

IoT Fridge Saver

Proyecto que permite monitorizar el consumo del frigorífico y ahorrar.

100Hex

Proyecto artístico creado con impresión 3D que está compuesto por cientos de hexágonos.

D.I.M.E.R

Brazo robótico de 5 grados de libertad con motores y piezas recicladas que puede levantar hasta 2 kg de peso.

Open Radiation Detector

Detector de radiactividad de bajo coste y hecho con tecnología libre.

Diversidad Impresa

Proyecto que pretende crear un banco de modelos 3D imprimibles para ayudar a personas sordociegas.

Materiales inteligentes

Una diseñadora de moda *geek* de Londres mostrará sus tejidos inteligentes y *wearables* (ropa tecnológica).



Talleres y charlas

Los talleres se realizan durante el día de la feria y también los días anteriores y posteriores. Están dirigidos a personas con distinto nivel de conocimiento. Desde los de iniciación para niños hasta robótica avanzada de competición.

Todos son gratuitos aunque el número de plazas es limitado. A continuación se enumeran **algunos**. La lista completa está disponible en [este enlace](#).

Experimentos sonoros con cintas magnéticas (Mateo Mena)

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

Soft circuits: creatividad y circuitos (Paola Guimerans)

Creación de circuitos de forma innovadora y creativa mediante hilos, telas y pinturas conductivas.

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

Exploración de la conexión entre el mundo físico y el digital mediante Echidnashield, un escudo para Arduino.

FPGAs libres (Juan González)

Introducción al mundo de las FPGAs libres y demostración de su potencial, mediante herramientas libres.

Robótica de competición (Rubén Espino)

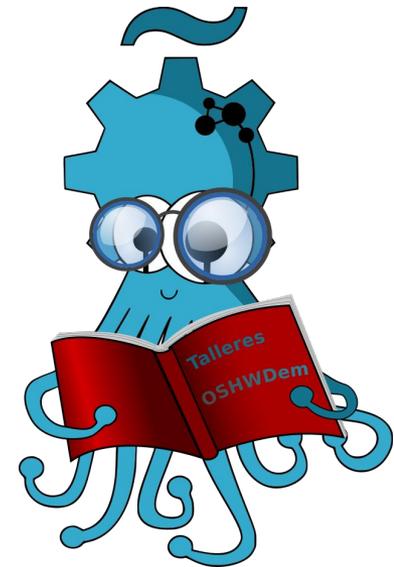
Desarrollo avanzado de un robot de competición.

Robots con patas (Javier Isabel)

Retos de diseño de los robots humanoides y otros robots con patas.

Robots de combate sumo (Alejandro Sexto)

Introducción básica a la programación de robots de competición con Arduino.



Robots móviles con Sapoconcho (Félix Sánchez)

Introducción a la programación de robots con un robot impreso en 3D.

Iniciación a la Soldadura y Programación (Sergio Alvariño)

Introducción a la soldadura de componentes electrónicos y programación con Arduino.

Introducción a la síntesis modular con miniMO (José Luis González)

Soldadura programación y conceptos básicos de un sintetizador.

Competiciones

A lo largo de todo el día, de forma simultánea a los talleres y la exposición de proyectos habrá competiciones de robots especializados en distintas habilidades. Toda la información está disponible en [este enlace](#).

Siguelíneas

Competición de nivel básico en la que los robots deben recorrer de forma autónoma y lo más rápido posible un circuito formado por una línea negra pintada sobre una superficie blanca.

Combate

Competición para todos los niveles en la que, robots con armas giratorias y letales, luchan en un recinto cerrado de alta seguridad hasta que solo queda uno entero.

Hebocon

Hebocon es la competición para todos los públicos. Tiene un tono cómico y en ella se penaliza la excelencia. Robots tecnológicamente desfavorecidos y normalmente construidos con piezas dispares y unidas con cinta aislante compiten a duras penas por mantenerse en pie.

Velocistas

Competición avanzada de siguelíneas. El trazado de la pista es más complejo y los participantes pueden usar técnicas avanzadas para recorrer la pista lo más rápido posible.

Sumo robot

Competición para todos los niveles en que los robots pelean a empujones para expulsarse de un tatami circular al estilo del deporte oriental del mismo nombre.

Laberinto

Competición avanzada en la que los robots deben encontrar la salida a un laberinto de 3x3 metros de superficie de forma autónoma, sin mando a distancia, y con la única ayuda de sus propios sensores.



Nuestra filosofía

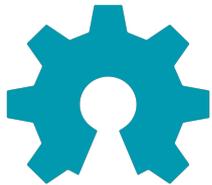
La OSHWDem tiene tres objetivos principales

- Dar a conocer la importancia de las tecnologías libres entre el público no especializado.
- Reunir los proyectos tecnológicos más innovadores del año y a sus creadores.
- Acercar la tecnología, la electrónica y la robótica para que todos puedan usarlas para crear.

¿Qué es la Tecnología Libre?

La tecnología se considera libre cuando los diseños, esquemas y código fuente están disponibles de forma que cualquiera que lo desee pueda estudiarlos, aprender de ellos, replicarlos e incluso mejorarlos.

La tecnología libre también puede servir para generar negocio. Libre no implica gratis. Las posibilidades de colaboración y mejora colectiva de esta forma de trabajar permite crear desarrollos con gran fiabilidad y que responden rápido a nuevas necesidades.



open source
hardware



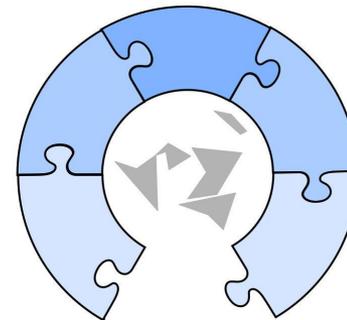
open source

OSHWDem *By BricoLabs*

¿Qué es el patrimonio tecnológico de la humanidad?

Cuando un proyecto es libre, pasa a formar parte del patrimonio tecnológico de la humanidad. Esto quiere decir que todo el mundo puede beneficiarse del conocimiento generado por dicho proyecto.

Este tipo de proyectos nos permiten participar activamente en las nuevas tecnologías y no ser únicamente consumidores dependientes de ellas.



Contacto

Puedes contactar con nosotros a través del correo: info@oshwdem.org

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

Personas de contacto:

Xosé Pérez **627950529**

Manuel Miramontes **600776327**

Sergio Alvariño **610515627**

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

También puedes encontrarnos a través de las redes sociales:



@oshwdem



/oshwdem



Entidades colaboradoras

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

