

INSTITUTO SUPERIOR TÉCNICO

HACKERSCHOOL

Manifestum Hacker et Orbi
Curtas teses para o restauro da cultura
Hacker na HackerSchool

João BARREIROS C. RODRIGUES, nº 99968, aka EX-MACHINA,
Nuno G. TRIBOLET DE ABREU, nº103416, aka WONEBONE
&

RESTANTE LISTA CANDIDATA À DIREÇÃO E ADMINISTRAÇÃO DA ASSOCIAÇÃO HACKERSCHOOL

Junho-Agosto 2022

O presente documento está de acordo com o Acordo Ortográfico de 1990

Índice

1	Sobre ser Hacker	3
2	O Passado e Presente da HackerSchool	3
2.1	Os objetivos primordiais	3
2.2	A situação atual	3
3	O Futuro da HackerSchool	4
3.1	Praxis da recuperação da cultura hacker	4
3.1.1	Organização de projectos	4
3.1.2	Organização de <i>Workshops</i>	4
3.1.3	Sobre a Questão de Parcerias	4
3.1.4	Eventos Nucleares A ferramenta principal para assegurar a vivacidade do núcleo	4
3.2	Reforma dos elementos diretivos	5
3.3	Apresentação dos membros candidatos à direcção da HackerSchool	6
3.3.1	Administração	6
3.3.2	Desenvolvimento	6
3.3.3	Recursos Humanos	6
3.3.4	Marketing	6
3.3.5	Comunicação	6
3.3.6	Cargos irregulares	6

1 Sobre ser Hacker

O espírito hacker é intrínseco ao ser humano.

O primeiro hominídeo (chamar-lhe-emos Agripino) a descobrir como produzir o fogo propositadamente, por experiência com intenção, foi o primeiro a ser um hacker.

O primeiro *homo habilis* a trabalhar a rocha, e com ela produzir as suas ferramentas, inicialmente para o próprio e no fim para a comunidade, aquém não estava do hacker moderno.

O evento da computação iniciado por Jacquard, e legado por Babbage, Zuse e Turing veio revolucionar a definição de hacker, fornecendo-lhe um modelo estrutural sobre o qual construir uma identidade. Chaos e os pontuais hackers do *MIT* dos anos 70 deram-nos o *modus operandi*. Se somos os distantes descendentes de Agripino, descendentes próximos de Jacquard, sobrinhos-bisnetos de Babbage, primos dos alemães Chaos, então rms, Maddog, Thompson e Ritchie são os nossos (esquecidos) tios, que nos apadrinharam no caminho Hacker.

Hacker é então desmantelar o que não se sabe até conhecer, depois conhecer até saber, e por fim saber até fazer.

Ser Hacker é fazer com o intuito de saber mais, em benefício próprio mas sem nunca esquecer a comunidade. Ser Hacker é criar um sistema operativo porque mais ninguém o está a fazer como deve ser, porque se quer e porque se pode.

Em resumo ser Hacker é continuar o legado dos nossos antepassados, é desconstruir e compreender X de forma a criar X+Y. É tomar o sério com humor e o humor seriamente. É descobrir os fogos do novo conhecimento, documentá-los e libertá-los para a comunidade.

Ser Hacker é ser livre.

2 O Passado e Presente da HackerSchool

2.1 Os objetivos primordiais

Inicialmente a HackerSchool era a canalização do espírito hacker dos alunos do Instituto Superior Técnico, génese de um impulso de 2012, oficializado em 2013.

2.2 A situação atual

Mais recentemente a HackerSchool tem perdido estes valores sucumbindo a desorganização, apatia e desmotivação causados em parte pela natureza dos projetos que adotamos e pelo foco em resultados acima de aprendizagem.

Infelizmente isto leva a que muitos elementos tenham decidido abandonar o núcleo, contribuindo para a estagnação de projetos num ciclo perpétuo de desmotivação e *overwork*.

Tudo isto são sintomas do principal problema da HackerSchool, a sua perda de identidade. Há um foco acrescido em operar como outros núcleos e visto que esses núcleos têm um só produto, um só projeto e um só objetivo focado da melhoria desse produto/projeto, não se adequa ao funcionamento da HackerSchool. São metodologias focadas em resultados acima de tudo e falham em compreender que o objetivo, produto e identidade da HackerSchool está na aprendizagem.

3 O Futuro da HackerSchool

3.1 Praxis da recuperação da cultura hacker

3.1.1 Organização de projectos

A organização do projectos pode ser sumarizada em 3 pontos essenciais:

- Em todos os projectos a equipa que o compõe deverá seleccionar um project manager. Este além do trabalho técnico estará encarregue da comunicação exterior ao projecto e manutenção do mesmo.
- Os projectos deverão utilizar o *Discord* como meio de comunicação preferencial, de forma a que a equipa de Desenvolvimento possa mais facilmente fazer o seguimento do mesmo.
- Todos os projectos da HackerSchool devem disponibilizar o software e hardware desenvolvido sobre uma licença livre ou open-source.

3.1.2 Organização de *Workshops*

A reforma proposta defende, antes de mais, uma política de educação livre (seguindo o *motto: break. learn. build.*), assim todo o material teórico produzido para um determinado *Workshop* será disponibilizado no respectivo repositório de *GitHub*, preferencialmente depois de terminarem as inscrições para o mesmo e sobre uma licença *Creative Commons* (preferencialmente *Creative Commons ShareAlike*).

3.1.3 Sobre a Questão de Parcerias

Em prol de propagação e proliferação dos valores da HackerSchool e de toda a comunidade hacker, estipulamos o nosso compromisso quanto a possíveis parceiros dentro ou fora do Instituto Superior Técnico:

Apenas singulares, núcleos, associações ou empresas que defenderem o espírito hacker, incluindo uma política de código livre, ética e consciência tecnológica serão consideradas, as restantes serão descartadas.

3.1.4 Eventos Nucleares

A ferramenta principal para assegurar a vivacidade do núcleo

A organização e participação em eventos que fomentem a cultura hacker, de forma colectiva ou singular, é essencial na coesão do núcleo (eventos internos) ou exposição do mesmo (eventos externos) planeiam-se então:

3.1.4.1 Eventos Técnicos Internos

Definem-se como eventos que têm como foco primário as hardskills, contudo não se limitando às mesmas e (expectavelmente) resultando num ambiente lúdico. Compõe o grupo de Eventos Técnicos Internos: Hacknights (sessões noturnas de progresso no projecto da HackerSchool), JunkParties (sessões abertas de reaproveitamento de materiais), HSReports (sessões de análise do progresso da HackerSchool) e Workshops leccionados pelo núcleo.

3.1.4.2 Eventos Recreativos Internos

Definem-se como eventos cujo objectivo é aumentar a coesão do núcleo, sendo a sua natureza humana e lúdica. Um exemplo de um evento desta categoria seria os TeamBuilding.

3.1.4.3 Eventos Exteriores

Consideram-se eventos exteriores os administrados por outra entidade distinta da Associação HackerSchool. Workshops leccionados por empresas que defendam a ideologia hacker (freiheit.com, etc.), eventos locais ou nacionais ligados às *hardskills* e espírito maker (Linux Install Party IST, MakerFaire, Festa do Software Livre, entre outros), palestras ligadas ao espírito Hacker e tecnologia (OpenSource Lisbon, Websummit, etc.)

3.2 Reforma dos elementos diretivos

Contrário às últimas direções, a seguinte lista não se cinge a cargos regulares (permanência num dos quatro departamentos e presidência) apresentando também cargos irregulares (ou cargos efectivos) desempenhados por membros da direção, atingindo a vertente mais técnica e hacker que se tem perdido na época do COVID-19.

Adicionalmente a direção reserva-se ao direito de restaurar a tradição dos membros Juniores, ou seja, abrir processos de recruta ao longo do ano para hackers que desejem desenvolver as suas capacidades administrativas ou técnicas, tendo estes permanência nas reuniões de direção mas não integrando os órgãos sociais da Associação HackerSchool.

3.3 Apresentação dos membros candidatos à direcção da HackerSchool

3.3.1 Administração

- **Presidente:** João Barreiros C. Rodrigues
- **Vice-Presidente:** Nuno G. Tribolet de Abreu
- **Tesoureiro:** Filipe André Gomes de Sousa Varela

3.3.2 Desenvolvimento

- Ricardo Gomes de Oliveira Caeiro Antunes
- José Augusto Alves Pereira
- Diogo Torres Correia
- Rafaela Reis Teixeira Mendes Rodrigues
- Manuel António Lisboa Soares

3.3.3 Recursos Humanos

- Le Le Wang
- Carolina Realinho Pires

3.3.4 Marketing

- Armando Rafael Pires Gonçalves
- Henrique Alves Pocinho
- Bianca Sofia Nobre Fonseca

3.3.5 Comunicação

- José Duarte Lopes

3.3.6 Cargos irregulares

Integram a **gestão de laboratório:**

- João Barreiros C. Rodrigues (Administração)
- Nuno G. Tribolet Abreu (Administração)
- Henrique Alves Pocinho (Marketing)

Integram a **gestão do website:**

- Ricardo Gomes de Oliveira Caeiro Antunes (Dev)
- José Augusto Alves Pereira (Dev)

Integram a **gestão do servidor:**

- Diogo Torres Correia (Dev)
- Rafaela Reis Teixeira Mendes Rodrigues (Dev)