

Linux Day 2020

Sabato 24 ottobre, ore 17.00

<https://linuxday.it>



## Hackerspace Design Patterns {IT}

Jens Ohlig <jens@ccc.de>, Lars Weiler <pylon@ccc.de> ,

Sebastiano Mestre <sebastiano@endsummercamp.org>



# About me :D

- fondatore e presidente associazione "End Summer Camp APS" che organizza l'omonimo hackercamp
- membro consiglio direttivo associazione "Mittelab APS" che gestisce l'omonimo hackerspace a Trieste
- socio associazione "Italian Linux Society", e referente della Sezione Locale di San Dona' di Piave

# Cos'è un Hackerspace?

- un posto fisico dove persone con interessi comuni incontrano per condividere conoscenza e attrezzature
- “interessi comuni”: scienza, tecnologia, informatica, elettronica, Do-IT-Yourself, meccanica, arte digitale, ...
- effetti collaterali: socializzazione, collaborazione, networking, risparmio e ottimizzazione risorse, ...

# Breve Storia degli Hackerspace

- gli hackerspace esistono in Europa (specie Germania e Olanda) fino dalla metà anni Novanta
- si sono diffusi in tutto il mondo e, a oggi, il sito <http://hackerspaces.org> ne conta attivi circa mille
- in Italia ne esistono circa una ventina e questo talk è basato sull'esperienza del Mittelab di Trieste

# Breve Storia dei “Design Patterns”

- nel 2007 un gruppo di hacker del Nord America visita alcuni hackerspace in Germania e Austria
- Jens “jens” Ohlig e Lars “pylon” Weiler, membri dell'hackerspace Colonia creano i “Design Patterns” :)
- sono stati presentati e sviluppati anche all'interno di diverse conferenze e hackercamp internazionali

# Breve Storia dei “Design Patterns”

- storicamente usati in urbanistica
- trasferiti talvolta nell'ambito dello sviluppo software
- classico schema “Problema” → “Implementazione”

# Scopo della Presentazione

- condivisione di conoscenza ed esperienza
- non è un manuale esaustivo e dettagliato
- i risultati possono essere molto differenti

# Pattern: l'Infrastruttura

## Problema

Avete il problema uovo-gallina: cosa viene prima?  
L'infrastruttura o i progetti?

## Implementazione

Rendete tutto guidato dall'infrastruttura.  
Gli spazi, l'elettricità, i server, la connettività vengono prima. A quel punto arriveranno le persone.



# Pattern: la Clessidra

## Problema

E' veramente il momento di creare il vostro hackerspace? Non dovrete aspettare? Avete veramente pensato a tutti gli aspetti?

## Implementazione

Sì, è il momento giusto! :) Partire è importante, molti dei problemi a cui state avrete pensato, svaniranno non appena partiti: in caso di dubbio, fatelo.

# Pattern: la Comunità Virtuale

## Problema

Come dovrebbe comunicare il vostro gruppo?

## Implementazione

Servono tre cose (tutte e tre): 1.un sistema di discussione (es.mailing list), 2.uno di documentazione (es.wiki) e 3.uno di chat in tempo reale (es.IRC)

# Pattern: la Massa Critica

## Problema

Provi a creare un hackerspace nella tua città, da solo: fallisci miseramente :)

## Implementazione

La regola d'oro è: 2+2. Hai bisogno di una persona con cui mettere a punto l'idea iniziale, avete bisogno di almeno altre due persone per fare le cose.

# Pattern: le Personalità Forti

## Problema

Le cose non vengono fatte; volete tutti un hackerspace, ma è super-difficile darsi una mossa!

## Implementazione

Cercate personalità forti (autorevoli, ma non autoritarie) come parte del gruppo iniziale; e inoltre persone con esperienza nel costruire infrastrutture.

# Pattern: il Buon Vicinato

## Problema

Avete trovato un posto valido, ma il padrone di casa vi sembra strano e i vicini diffidenti e un po' con la puzza sotto il naso.

## Implementazione

Può essere un serio problema: un padrone di casa benevolente e vicini disposti a sopportarvi possono realmente fare la differenza.

# Pattern: il NON-Coinquilino

## Problema

Avete trovato un posto, ma per ridurre le spese o per simpatia lasciate che qualcuno ci viva dentro; alla fine non siete più liberi di usare lo spazio.

## Implementazione

Gli ospiti temporanei possono andare bene, ma non lasciate che nessuno si stabilisca a viverci, per tempi lunghi, e per nessuno motivo.

# Pattern: il Separè

## Problema

Volete rilassarvi, o discutere di progetti in piccoli gruppi, ma la stanza principale è occupata, o semplicemente ci sono troppe persone presenti.

## Implementazione

Cercate uno spazio con anche stanze piccole e separate; usate tende, paraventi e porte per separare le diverse aree dalla stanza principale.

# Pattern: la Cucina

## Problema

Come esseri umani avete bisogno di cibo; come hacker avete bisogno di caffeina e cibo a orari del tutto impensabili.

## Implementazione

Strutturate una cucina, con buona attrezzatura e una lavastoviglie; tenete un frigo/freezer con bibite e pizze, anche come fonte di entrate per l'affitto.



# Pattern: la Confortevolezza

## Problema

Tanto lavoro e poco relax rendono Gigi un hacker triste: ci dev'essere qualcosa in più oltre a computer ed elettronica.

## Implementazione

Arredate lo spazio con un divano, sedie comode, tavoli, luci d'ambiente (LED strips RGB), un proiettore, una console videogame (ma niente Piante!)

# Pattern: la Doccia

## Problema

Dopo ore e ore di hacking ininterrotto, qualcuno comincia ad emettere uno strano odore; qualche altro sembra trascurare le questioni di igiene personale.

## Implementazione

Prendete una lavatrice per vestiti e asciugamani, e allestite in bagno una doccia. Dopo lunghe sessioni di hacking, le idee migliori vengono sotto la doccia!

# Pattern: la Quota Associativa

## Problema

Si rende necessario pagare l'affitto, ed avere in cassa qualche soldo per finanziare acquisti e progetti di una certa rilevanza.

## Implementazione

Raccogliete le quote (annuali-mensili) con regolarità, senza fare eccezioni per nessun motivo. Quote ridotte per studenti e sempre tre mesi di affitto in cassa.

# Pattern: il NON-Sponsor

## Problema

Pensate che sia una buona idea farvi finanziare da un'azienda a cui state simpatici, o dall'università dove studiate.

## Implementazione

Non fate dipendere il vostro spazio da uno sponsor esterno: nessuna azienda darà soldi gratis per sempre, senza controfavori, e non sarete sempre universitari.

# Pattern: la Riunione Plenaria

## Problema

Volete risolvere conflitti interni, prendere decisioni in modo democratico e discutere eventi recenti o fare piani e programmi riguardo al futuro.

## Implementazione

Organizzate una riunione settimanale, possibilmente con tutti presenti. Stabilite agenda, obiettivi e compiti. Tenete verbali delle riunioni e riportateli agli assenti.

# Pattern: il Martedì

## Problema

Per la riunione settimanale, ognuno vorrebbe un giorno diverso; non c'è un giorno in cui possono essere tutti presenti e qualcuno ha sempre un impegno.

## Implementazione

Ritrovatevi al Martedì; dato che tutti i giorni sono ugualmente problematici, scegliete il Martedì e mettete termine a ogni ulteriore discussione.

# Pattern: il Caos Creativo

## Problema

Volete coinvolgere sempre nuove persone e avere un' "interfaccia" verso il mondo esterno.

## Implementazione

Organizzate un incontro mensile, pubblico (talk, lezione o workshop) e invitate le persone che vi sembrano interessanti da coinvolgere.

# Pattern: gli Under 23

## Problema

Le persone più “anziane” si laureano, o si sposano; lo spazio ha bisogno di energie sempre nuove per affrontare il “ricambio generazionale”.

## Implementazione

Organizzate per le “nuove leve” un workshop su più su più settimane, con temi tecnici sfidanti e lasciategli spazio per sperimentare, affiancandoli come tutor.



# Pattern: la Curva Sinusoidale

## Problema

Avete fatto tutto correttamente; con anche alcuni grandi eventi e iniziative; ma dopo qualche tempo l'entusiasmo e le energie vanno scemando.

## Implementazione

L'entusiasmo negli hackerspace ha la forma di una curva sinusoidale con un ciclo di quattro anni; in attesa del nuovo massimo, tenete duro e non mollate!

# Pattern: il Consenso

## Problema

Avete bisogno di prendere una decisione di gruppo e volete essere sicuri che nessuno venga lasciato indietro, per nessun motivo.

## Implementazione

Usate la riunione settimanale per discutere delle cose; non arrivate a una votazione, discutete fino a quando tutti non sono d'accordo!

# Pattern: la Democrazia

## Problema

Avete bisogno di prendere una decisione di gruppo ma il metodo del Consenso non funziona, e la discussione non sembra portare a nulla.

## Implementazione

Usate la riunione settimanale per discutere delle cose; arrivate a una votazione, la minoranza più forte vince su quella meno forte!

# Pattern: il Comando

## Problema

Nessuno pulisce i resti della cena, e lo spazio sembra un porcile. Nessuno sembra importarsene, ed interessarsi a risolvere il problema.

## Implementazione

Ordinate alle persone di lavare i piatti, di portare fuori la spazzatura, di tenere lo spazio pulito. Urlate se necessario, ma partecipate sempre!

# Pattern: la Responsabilità

## Problema

Avete in carico la gestione di una parte importante dell'infrastruttura, ma avete qualche necessità improvvisa di tirarvi indietro.

## Implementazione

Solo perchè siete volontari non retribuiti non significa che il lavoro sia meno importante: siatene orgogliosi!  
Se non potete più farlo, passate le consegne.

# Pattern: il Dibattito

## Problema

Siete nel bel mezzo della riunione settimanale; la discussione sfugge di mano, tutti urlano e non si riesce a venirne a capo di nessuna questione.

## Implementazione

Molti geek hanno scarse capacità di dibattito; lasciate condurre la discussione alle persone con le capacità maggiori; imparate ad ascoltare senza interrompere.

# Pattern: il Bikeshedding

## Problema

Suggerite di costruire qualcosa di nuovo per lo spazio, come un nuovo riparo per le bici: discussioni infinite sul colore e nessun riparo viene costruito.

## Implementazione

Che si tratti del riparo delle bici, del design delle magliette, o della distribuzione sul server: identificate le discussioni senza senso e terminatele.