

Erste nordhessische Hacking Night für Jugendliche im SFN

Computer hacken? Codes knacken?

Bei der ersten nordhessischen Hacking – Night für Jugendliche, die von Micromata und dem SFN in der Nacht vom Freitag, 24.6. auf Sa, 25.6. veranstaltet wurde, ging es um die Entwicklung von Apps.

32 Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren durften mitmachen, weitaus mehr haben versucht einen Platz zu ergattern.

9 Mitarbeiter von Micromata waren die Mentoren, die den Jugendlichen mit Rat und Tat zur Seite standen. Schon Tage vorher wurden sie von Felix Kreyer (SFN) unterstützt, der die 23 Computer, die zur Verfügung gestellt wurden, mit der notwendigen Entwicklungssoftware versehen hat.

Zusammen mit weiteren Helfern vom SFN waren 45 Personen an der Hacking Night beteiligt.

Gegen 17 Uhr trafen das Mentoren-Team und die ersten Jugendlichen ein und nahmen an einer kurzen Führung durch das SFN teil.

Nach der Begrüßung durch den Geschäftsführer der Micromata, Kai Reinhard und dem Leiter des SFN, KP Haupt, wurden die drei Aufgabenbereiche vorgestellt.



Einmal sollte eine App mit frei wählbarer Anwendung für Android geschrieben werden oder eine „To do – App“ mit HTML, CSS und Java Script. Die dritte Aufgabe bestand in der Entwicklung einer Web App mit dem Spiel „Front End“ in Java Script.

Innerhalb des jeweiligen Aufgabenbereichs bildeten sich dann noch einzelne Teams aus drei bis 4 Jugendlichen, so dass sich letztlich jeder Mentor um ein Team kümmern konnte.

Zu jeder der drei Aufgabenbereiche gab es gegen 18.30 Uhr erst einmal inhaltliche Infos, so dass auch blutige Anfänger ganz gut klar kamen.



Mit der Hacking – Night begann auch offiziell die Kooperation zwischen Micromata und SFN.

Micromata bietet nicht nur Veranstaltungen wie diese (oder die Fortbildung zum Projektmanagement) für uns an, unterstützt das SFN auch finanziell und hilft uns bei Computerproblemen.

Dies wurde in einer kleinen Pressekonferenz dann besiegelt.



Um 19.00 Uhr waren dann die 10 Teams fleißig am Diskutieren und Programmieren. Sie verteilten sich auf den Vorträgsraum, das Einstein-Labor, die Bibliothek und den Seminarraum, in denen unsere fest installierten Beamer auch gute technische Unterstützung boten.



Um 20.00 Uhr gab es dann kühle Getränke.



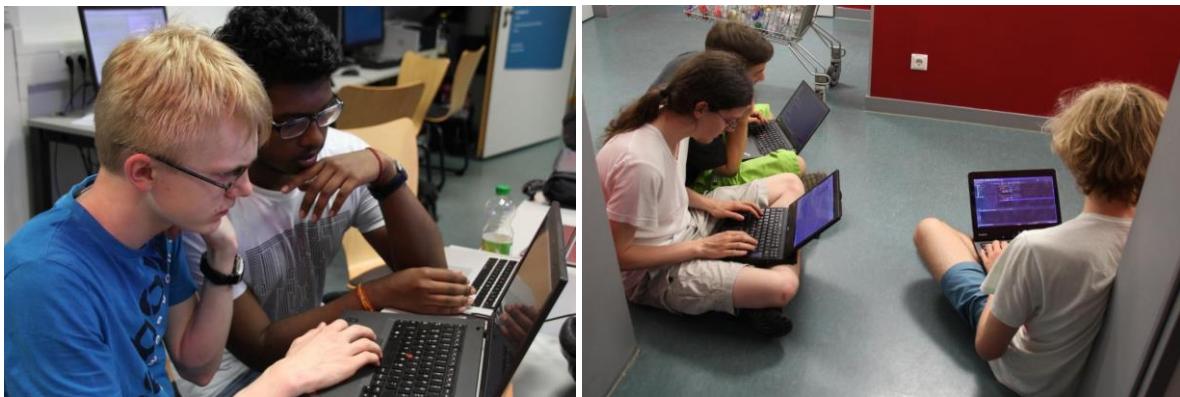


Um 22.30 Uhr wurde dann die Arbeit unterbrochen.

10 riesige Familienpizzen warteten bei Kerzenlicht auf unserer Dachterrasse für die Programmierer und ihre Mentoren.



Danach wurde weiter programmiert...



...bis zur letzten Minute...

Nach Mitternacht begann dann die Vorstellung der erarbeiteten Produkte.



Nach einer kurzen Besprechung kürten wir zwei Teams als Sieger: Es gab einen ersten Platz für die beste Arbeit und einen ersten Platz für ein Team, das ohne Vorkenntnisse die Aufgabe hervorragend bewältigt hat.

Beide Teams werden einen ganzen Tag zur Micromata eingeladen. Sie lernen die dortige Arbeit kennen, erweitern ihre Programmierkenntnisse und grillen mittags mit den Micromata – Mitarbeitern.

Um 1.00 Uhr war dann die erste Kasseler Hacking – Night für Jugendliche beendet.

