



Bericht Verschwörhaus Jugend-hackt-Lab-Ulm

Das Jugend hackt Lab ist eine 2-Jahres-Kooperation zwischen der Stadt Ulm, der Open Knowledge Foundation e.V. und Mediale Pfade e.V. Gefördert durch die Skala-Stiftung und die DB Stiftung. Im Verschwörhaus am Weinhof 9 in Ulm finden ganzjährig Angebote für die lokale Jugend hackt-Community und interessierte Jugendliche statt: Workshops, Vorträge, gemeinsam Hardware basteln, coden und "die Welt verbessern". Anfänger*innen und Erfahrene sind gleichermaßen willkommen. Die Stadt Ulm hat sich 2018 erfolgreich als Pilot-Jugend-hackt Lab-Standort an einer Ausschreibung der Open Knowledge Foundation und mediale pfade.de beteiligt. Das Verschwörhaus ist seit Juli 2019 einer von bislang nur zwei bundesdeutschen Lab-Standorten, neben dem sogenannten Verstehbahnhof in Fürstenberg/Havel. "

Willkommen im Jugend hackt Lab Ulm!

Das Jugend hackt Lab bietet regelmäßig Workshops und Treffen an für Jugendliche und junge Erwachsene. Gemeinsam und mit Unterstützung unserer Mentor*innen wird an kreativen Lösungen für die großen und kleinen Problemstellungen unserer Gesellschaft gearbeitet, Neues gelernt und sich ausgetauscht. Anfänger*innen und Erfahrene sind gleichermaßen willkommen. Wir freuen uns auf euch! Alle Termine sind ohne Anmeldung und kostenlos: einfach vorbei kommen!

Jugend hackt Lab goes online

6.4. - 9.4. 2020



Auch das Jugend hackt Lab stellt die derzeitige Situation vor eine Challenge. Wenn physische Angebote nicht möglich sind, geht es nur noch online. Aber wie? Jugend hackt steht vor allem auch für das Erarbeiten innovativer Konzepte in der Jugendbildung. Daher war uns im Team schnell klar, dass es nur mit Online-Meeting-Apps und Screen-Sharing als Lab-Ersatz nicht getan ist.

Die Idee dabei war kollaborative Online-Tools zu nutzen, welche in virtuellen Welten (z.B. VR-Chat, Rec Room, Minetest) eingesetzt werden können, um bspw. gemeinsame Spiele, Level,

Figuren und Stories zu designen. In Zusammenarbeit mit Mat Loewe und der e.tage (Stadtjugendring) können wir nun unseren vormals ausgefallenen Ferienworkshop digital stattfinden lassen.

An drei Tagen, vom 6. bis zum 9. April, jeweils von 11-13 Uhr werden in einer virtuellen Welt (Minetest) kleine zeitkritische Challenges entwickelt und spielerische Szenen nachgebaut. Ganz ähnlich den Abenteuer-Spielbüchern, nur dass diesmal die Welt tatsächlich entworfen, betreten und erlebt werden kann. Und dies am heimischen Rechner mit niedrigen technischen Voraussetzungen.

Außerdem sind zwei kostenlose Lab-Online-Workshop in Planung, welche demnächst angeboten werden. Im ersten Workshop wird es eine Einführung geben in das Coden von Musik mit der App Sonic Pi. Der zweite Workshop zeigt Teilnehmer*innen, wie sie eine eigene App erstellen können mit der Software Flutter, und wie diese plattformunabhängig auf allen Geräten laufen kann.

So kann das Jugend hackt Lab auch in Zeiten von Corona spannendes Programm anbieten.

(Unveränderte Bildquelle: Vanessa Ezekowitz, Perttu; Ahola, et.al / CC BY-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>))

Online-Workshop: Code deine eigene App (17.4 / 15 Uhr)

17.4.2020



Du hast Lust schnell und einfach eine eigene App zu entwerfen? Dann bist du in unserem kostenlosen Jugend hackt Online-Workshop genau richtig! Mit der Open-Source-Software „Flutter“ kannst du total einfach schöne Apps programmieren, die auf allen Betriebssystemen laufen.

Der Vorteil gegenüber vielen anderen Entwickler-Tools ist die Performance von Flutter-Apps. Wir schauen uns zuerst die Programmiersprache „Dart“ an der Flutter zu Grunde liegt. Danach wird ausprobiert, wie du mit Flutter eine einfache App gestalten und veröffentlichen kannst.

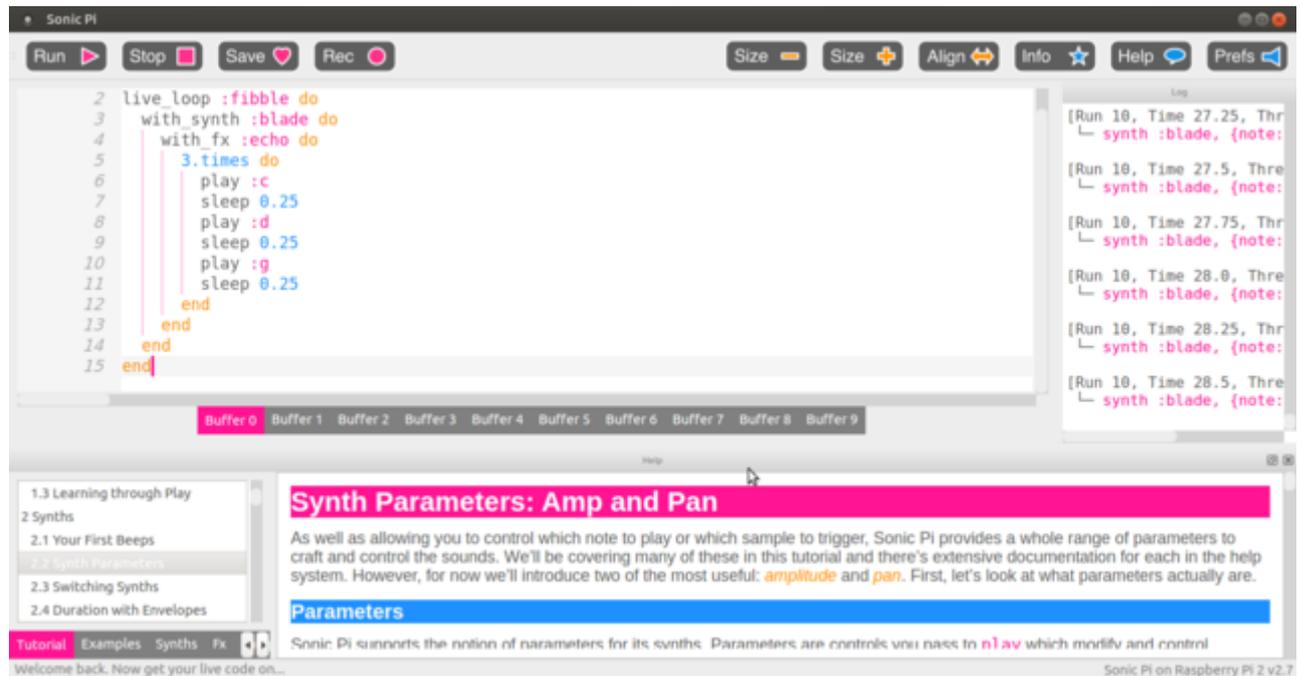
Du benötigst: einen PC/Notebook, Mikro + Cam und Internet. Anmeldungen bitte an: tomas.novy@jugendhackt.org – Dieser Jugend hackt Lab Workshop ist eine Kooperation mit der Jungen vh Ulm und offen für alle Jugendlichen von 12 bis 18 Jahre. Nach den Anmeldungen bekommt ihr weitere Infos zum Workshop und den Zugangslink.

Fragen zum Workshop gerne auch an unseren Workshop-Teamer: der@mit-dem-zopf.cf – „Der mit dem Zopf“ ist Hamburger Schüler, Junghacker*in und interessiert sich für Netzwerke, Flutter und Linux.

17.4.2020, Freitag um 15 Uhr per Big Blue Button.

Online-Lab-Workshop: Musik coden mit Sonic Pi (23.4 / 14 Uhr)

23.04.2020



Code kann so einiges, ja auch Musik. Wie das geht zeigt euch unser Mentor Paolo am 23.4 um 14 Uhr online. Mit dem Programm Sonic Pi lassen sich Basslines, Drums und ganze Loops coden – und das live 😊 Mit Paolo lernt ihr ganz easy die Grundlagen dazu und könnt sofort coole Beats programmieren. Dazu sind keine Vorkenntnisse nötig.

Das nice an Sonic Pi ist aber auch, dass es Open Source ist und die darin enthaltene Programmiersprache Ruby auch darüber hinaus für Serverprogrammierung verwendet wird.

Du benötigst: einen PC/Notebook, Mikro + Cam und Internet und natürlich Sonic Pi, was du über <https://sonic-pi.net/> für Mac und Windows herunterladen kannst. Falls du Linux verwendest, probiere Sonic Pi über deinen Paketmanager zu installieren.

Bitte installiere Sonic Pi vor dem Workshop und probiere aus, ob du einen Ton hörst, wenn du in das große Textfeld klickst und dort „play 60“ (ohne die Anführungszeichen) eingibst und dann oben auf Ausführen klickst.

Der Workshop findet online statt über folgenden Link: bbb.ulm.dev/b/sonicpi. Link erst ab 13.45h aufrufen und checke bitte deine Mikro+Video+SonicPi-Einstellungen.

Foto: Von Les Pounder from Blackpool, UK – Screenshot-Sonic Pi, CC BY-SA 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=67260553>

Lab-Online-Workshop: Grafikprogrammierung mit GLSL-Shadern

16.05.2020



Habt ihr genug von Wasserfarben und Buntstiften? Und habt ihr Lust, mal mit eurem Computer kreative Bilder zu erzeugen? In diesem Workshop zeigt euch blinry, wie ihr mithilfe von Shadern eigene Grafikeffekte und Animationen erzeugen könnt!

Shader sind kleine Programme, die direkt auf der Grafikkarte ausgeführt werden, und eigentlich etwas sehr einfaches tun: Sie rechnen für jeden Pixel eine Farbe aus! Mit dieser Technik kann man allerdings viele verschiedene künstlerische Bilder, Muster und sogar 3D-Effekte erzeugen!

Von diesem Workshop habt ihr mehr, wenn ihr schon einmal ein wenig programmiert habt, und wisst, was Funktionen und Variablen sind. Die Programmiersprache GLSL, die wir verwenden werden, ist recht ähnlich zu C oder Java.

Damit wir uns während des Lab-Workshops unterhalten können, braucht ihr ein Mikro, oder idealerweise ein Headset. Wir treffen uns am Samstag, 16. Mai 2020 um 13 Uhr online auf BBB hier- <https://bbb.ulm.dev/b/gsl-workshop> .

30.05.2020



Escape my Game

Eine Gruppe, ein enger Raum ... In Escape Games versucht man durch gemeinsames Lösen spannender Rätsel einen Ausgang zu finden. So einen Raum selbst zu entwickeln kann herausfordernd sein, schließlich sind eine Menge Material und Objekte für den Aufbau notwendig. Aber nicht im Digitalen!

In der virtuellen Welt von RecRoom sind schnell Wände hochgezogen, Fackeln gesetzt und Puzzle gebaut. Wir schauen uns kleine Beispiele an, beschäftigen uns mit Storytelling, 3D-Zeichnen sowie Gamedesign und lassen mit einem Minimum an Programmieren geheime Labore, dunkle Schlosskeller, alte Ruinen, untergehende Schiffe, kurz: all eure Vorstellungen, lebendig werden!

Auch das Spielen soll nicht zu kurz kommen: Die fertigen Räume probieren wir in Teams direkt aus. Anschließend können sie für euch, eure Freunde und alle anderen veröffentlicht werden.

Der Lab-Workshop findet online am Samstag, 30. Mai 2020, von 12-16 Uhr statt – wie immer kostenlos und offen für alle. Um für alle gute Betreuung und ein tolles Workshop-Erlebnis zu ermöglichen, sind die Teilnahme-Plätze begrenzt. Daher wird um eine vorherige Anmeldung per Mail gebeten (kurz euren Namen mitteilen reicht voll aus :)).

Keine inhaltlichen Vorkenntnisse notwendig, aber Umgang mit Maus+WASD (am PC) bzw. Gamepad (bei PS4) ist von Vorteil.

Workshop Leitung:

Matthias Löwe, Interaktions-Designer aus Berlin

Jennifer Jason, Gamedesignerin und Animatorin aus Berlin

Lab-Online-Workshop in den Pfingstferien: Elektro Theater

2.6 und 3.6.2020



Elektro Theater am 2. und 3. Juni, 10h-14h

Wolltet ihr schon immer mal an einem Film oder einer Theatervorstellung mitwirken? Ob Schauspielern, Kostüme schneiden, Regie führen, Kulissen bauen, Story schreiben oder bombastische Effekte abfeuern – In unserem zweitägigen Online-Ferien-Workshop kommt ihr digital in Minetest zusammen und lernt nicht nur das Handwerkszeug, sondern setzt tatsächlich einen Film um.

Worum es gehen soll, ist euch überlassen ... Liebesromanze, Monsternovelle, Superheldinnen-Komödie oder eine Schatzjagd – Wir helfen beim planen und umsetzen eurer Ideen!

Mit am Start für diesen Online-Workshop sind Benny und Jennifer von Creative Gaming. Der Workshop findet an zwei Tagen, am 2. und 3. Juni 2020 jeweils von 10-14 Uhr in den Pfingstferien statt.

Kooperation mit dem Jugendhilfswerk Freiburg

In Zusammenarbeit mit dem Jugendhilfswerk Freiburg können wir dieses Angebot für Jugendliche von 12-18 Jahren kostenlos anbieten. Da die Teilnehmer*innen-Zahl begrenzt ist, bitten wir euch um eine vorherige Anmeldung beim Lab-Koordinator Tom Novy.

Über Creative Gaming

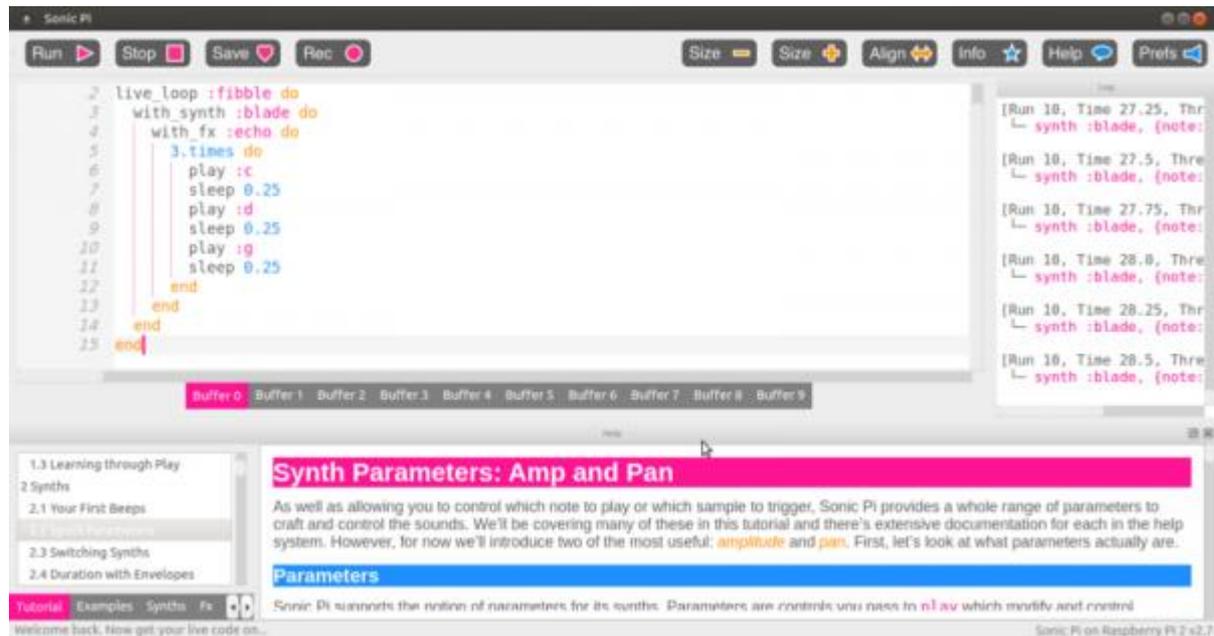
Im 21. Jahrhundert gehören digitale Spiele zum grundlegenden Spielrepertoire von Jugendlichen und Erwachsenen. Dabei eröffnen digitale Spiele und ihre Nutzungsweisen ein gigantisches Potenzial – genau da knüpft die Initiative Creative Gaming an e.V an. Mit Standorten in Berlin und Hamburg macht sie sich seit 2007 mit Workshops, Fortbildungen, Ausstellungen, dem jährlichen Veranstaltungshöhepunkt PLAY – Creative Gaming Festival und jeder Menge Leidenschaft für einen kreativen, kompetenten und kritischen Umgang mit digitalen Spielen stark.

Web: www.creative-gaming.eu

Twitter: @creative_gaming

Online-Lab-Workshop: Sonic Pi für Fortgeschrittene mit Paolo

12.06.2020



Sonic Pi ist eine Programmierumgebung, in der sich durch Programmcode Musik generieren lässt. Eine Besonderheit an Sonic Pi ist, dass man den Code zur Laufzeit anpassen kann, was dann wiederum die Musik ändert. Dadurch lässt sich Sonic Pi quasi zum Live-Coding verwenden.

Nachdem wir im letzten Workshop die absoluten Grundlagen von Sonic Pi kennen gelernt haben, möchten wir dieses Mal mir tiefer einsteigen. Wir lernen verschiedene Techniken um Melodien und Rythmen zu coden und Sounds zu formen und erkunden Stärken und Schwächen von algorithmischer Komposition und einer Programmiersprache als Musikinstrument.

Für den Kurs solltest du schon ein wenig Programmiererfahrung mitbringen und wissen, was Datentypen, Variablen, Bedingungen, Schleifen und Funktionen sind. Erfahrung mit nebenläufiger Programmierung (Threads) und funktionaler Programmierung sind hilfreich, aber nicht notwendig. Auch musikalisches Grundwissen ist hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich.

Der Workshop findet wieder in Big Button Blue online statt am 12. Juni 2020 um 14. Uhr mit unserem Mentor Paolo. BBB-Link hier:

<https://bbb.ulm.dev/b/sonicpi>

Bild-Quelle :Les Pounder from Blackpool, UK / CC BY-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0>)



Nachdem blinry euch im Mai gezeigt hat, wie ihr mithilfe von Shadern Farbverläufe und Muster programmieren könnt, machen wir dieses Mal den Sprung in die dritte Dimension! Wir erzeugen Bilder und Animationen mit Kugeln, Zylindern und Quadern!

Shader sind kleine Programme, die direkt auf der Grafikkarte ausgeführt werden, und eigentlich etwas sehr einfaches tun: Sie rechnen für jeden Pixel eine Farbe aus! Um 3D-Objekte zu zeichnen, gibt es eine extrem coole Technik namens Raymarching, die verblüffend wenig Code braucht! Wir werden uns Schritt für Schritt angucken, wie genau das funktioniert.

Don't worry! Unser erste Shader-Workshop ist keine Voraussetzung, wir werden nochmal bei den Grundlagen anfangen! Von diesem Workshop habt ihr mehr, wenn ihr schon einmal ein wenig programmiert habt, und wisst, was Funktionen und Variablen sind. Die Programmiersprache GLSL, die wir verwenden werden, ist recht ähnlich zu C oder Java. Außerdem wäre es gut, wenn ihr Spaß am räumlichen Denken habt, und vielleicht sogar schon ein wenig Wissen über Vektorrechnung mitbringt.

„Wie gut kennst du deine Stadt?“ – Lab-Workshop im Rahmen des Festivals contre le racisme

19.07.2020



Online-Lab-Workshop gegen Rassismus und Kolonialismus

Die Black-Lives-Matter-Proteste haben auch unsere Wahrnehmung von Rassismus im Alltag geschärft. Immer wieder fallen uns jetzt rassistische Bezeichnungen oder koloniale Überreste auf. Wir wollen uns in unserem Online-Workshop am 19. Juli von 14-17.30 Uhr damit beschäftigen, wo sich Kolonialgeschichte, Rassismus oder Militarismus in unserer Ulmer Umgebung, etwa in Straßennamen oder Denkmälern findet. Außerdem geht es darum, diese auch für andere sichtbar zu machen und Hintergründe zu erklären.

Finde rassistische und militaristische Straßennamen in Ulm mit open source

Dazu haben wir großartige Werkzeuge: Software, Daten und freies Wissen im Internet! Wir schauen uns online an, wo wir ein komplettes Straßenverzeichnis finden, wie man das verarbeiten und durch weitere Informationen ergänzen kann. Am Ende des Workshops soll ein Stadtplan auf Basis von OpenStreetMap-Daten stehen, auf dem die Geschichte von Ulmer Straßennamen sichtbar wird: Welche sind problematisch, welche sind wirkliche Vorbilder? Dazu verwenden wir vor allem freie Online-Tools.

In Zusammenarbeit mit dem Festival contre le racisme

Wir freuen uns euch unseren Lab-Workshop im Rahmen des Ulmer Festivals contre le racisme anbieten zu können. Der Workshop ist kostenlos und für alle Interessierten ab 14 Jahren. Seit ihr jünger und möchtet unbedingt mit am Start sein? Da wir auch die (Kolonial-)Geschichte einzelner Straßen oder Denkmäler im Internet recherchieren, sollten insbesondere jüngere Teilnehmende mit ihren Eltern vorab besprechen, ob sie sich das zutrauen oder vielleicht Unterstützung bei der Recherche benötigen.

Lab-Talk: Fjo's Stealth-Game completed?

12.09.2020



JUGEND HACKT

LAB:ULM



Viele träumen davon ein eigenes Videospiel zu entwickeln. So auch Fjonan, für den es als Webentwickler kein großes Ding sein sollte. Falsch gedacht. So einfach ist das auch wieder nicht.

Trotz Tools und Hilfen, bei denen das Programmieren in den Hintergrund gerückt ist, gilt es einige Hürden zu meistern. Gerade wenn man ein Spiel in seiner Freizeit entwickelt, gibt es diese eine bedeutende Frage: „Mache ich das Spiel wirklich fertig?“

Der 37-jährige hat schon einige Spiele begonnen und abgebrochen. Manche, weil die Teampartner*innen andere Motivationen hatten, andere, weil die Ziele zu hoch gesteckt waren. Doch nun ist er am Entwickeln eines Spiels, bei dem er aus all seinen Fehlschlägen gelernt hat und es sieht wirklich so aus, dass es fertig werden wird.

Wir haben den Game Producer Fjonan zu einem Talk ins Jugend hackt Lab Ulm eingeladen. Erzählen wird er uns über sein kleines Schleichspiel, das bisher den Arbeitstitel „Fjo's Stealth-Game“ trägt. Wir werden Eindrücke seiner Erfahrungen erhalten, Tipps und Tricks bekommen, aber können ihm auch bei der Entwicklung seines Spiels helfen. Prototypen des Spiels werden vor Ort sein, denn Feedback ist ihm wichtig.

Der Talk wird moderiert vom Ulmer Lyriker Marco Kerler.

Samstag: 12. September 2020, 15 Uhr im Verschwörhaus Ulm. Kostenlos und offen für alle interessierten Menschen ab 12. Jahren.