

PROYECTO CAS: HackClub JVJ

Mar Roca y Aran Oliveras

Introducción

La programación es una habilidad valorada en el mundo laboral y una herramienta útil en la vida diaria. Por ello, nos planteamos la creación de un club de programación en nuestro instituto con el objetivo de fomentar el aprendizaje y el interés por la tecnología entre los estudiantes.

Al hablar con algunos compañeros, nos dimos cuenta de que hay un gran número de estudiantes interesados en la programación y que necesitan un espacio para practicar y desarrollar sus habilidades. Además, creemos que es una oportunidad para que los estudiantes más experimentados compartan su conocimiento con los principiantes y formen una comunidad de aprendizaje.

Objetivo del proyecto

Nuestro proyecto CAS se basa en crear una asociación enlazada con el instituto en la cual se promueva la programación como hobby. Para llevar a cabo el proyecto, obtendremos la ayuda de la organización sin ánimo de lucro *HackClub*, que se dedican a proveer estudiantes con recursos como acceso a aplicativos, clases virtuales, y pegatinas; con el fin de que estos organicen grupos dentro de sus escuelas para promover las ciencias computacionales.

Objetivos personales

Personalmente esperamos que a lo largo de la duración del proyecto seamos capaces de aprender a cómo gestionar un club, mejorar en nuestras habilidades de programación (de nosotros, Mar sabe programar con un poco más de fluidez, mientras que Aran está aún un poco verde en programación). Además también queremos mejorar en los distintos atributos que se supone que un estudiante de IB tiene o trabaja en ellos. Debemos poder explicar con claridad los conceptos con los distintos miembros del equipo, poder comunicarnos con gente del exterior del centro (la organización *HackClub*) y poder tener una mentalidad

abierta y mucha curiosidad para estar curioseando en internet para ver si encontramos proyectos interesantes que puedan interesarnos. A la vez la programación requiere muchas veces de ser creativo.

Porcentaje de los elementos CAS

A lo largo del proyecto intentamos que se tengan en cuenta las tres áreas que caracterizan al proyecto CAS:

- Creatividad (50%): La creatividad es la área que más vamos a tocar, desde la planificación de todo el club, con su logotipo, pagina web, pósteres; hasta las propias sesiones y la creatividad requerida para poder programar.
- Actividad (30%): La actividad ha sido tanto por la actividad que requiere montar las sesiones con otros alumnos y movernos nosotros para conseguir un espacio, conseguir publicitarnos y todo, hasta la actividad de montar algunos equipos de hardware.
- Servicio (20%): Por último, el servicio es la área que menos hemos tocado, aún así creemos haber hecho un servicio, en toda la península iberica no había ningún club de programación hasta que nosotros instauramos el nuestros, por lo que ofrecemos un espacio para que programadores aficionados y potenciales profesionales puedan reunirse a compartir esta afición.

Actividades

Ahora explicaremos como se ha ido desarrollando el proyecto a lo largo del tiempo:

Primera baja

Este proyecto lo empezamos con cuatro miembros al inicio de primero de bachillerato, estábamos Mar, Claudia, Roger y Aran, pero al cambiar de curso de primero a segundo Claudia dejó el programa del IB, por lo que tuvo que dejar el proyecto también. Eso supuso para nosotros un momento de incertidumbre dentro del proyecto, a la vez que el hecho de que nos entristecía dejar de tener a Claudia en clase.

Empiezan los problemas

Este proyecto, como os habréis dado cuenta, es un proyecto acerca de la creación de un club de programación, pero esto no siempre fue así. Las primeras veces que nos encontramos y hablamos entre nosotros, acerca del proyecto, teníamos una idea totalmente distinta. Queríamos crear un sistema de reutilización de libros escolares para las futuras generaciones del IB en nuestro centro. Por desgracia esto suponía que debería haber habido un intercambio de dinero, algo que nos recomendaron no hacer teniendo en cuenta que era un proyecto impulsado por nosotros, que somos menores. Por lo que estábamos sin ideas y a la búsqueda de algún proyecto.

Llegan las soluciones

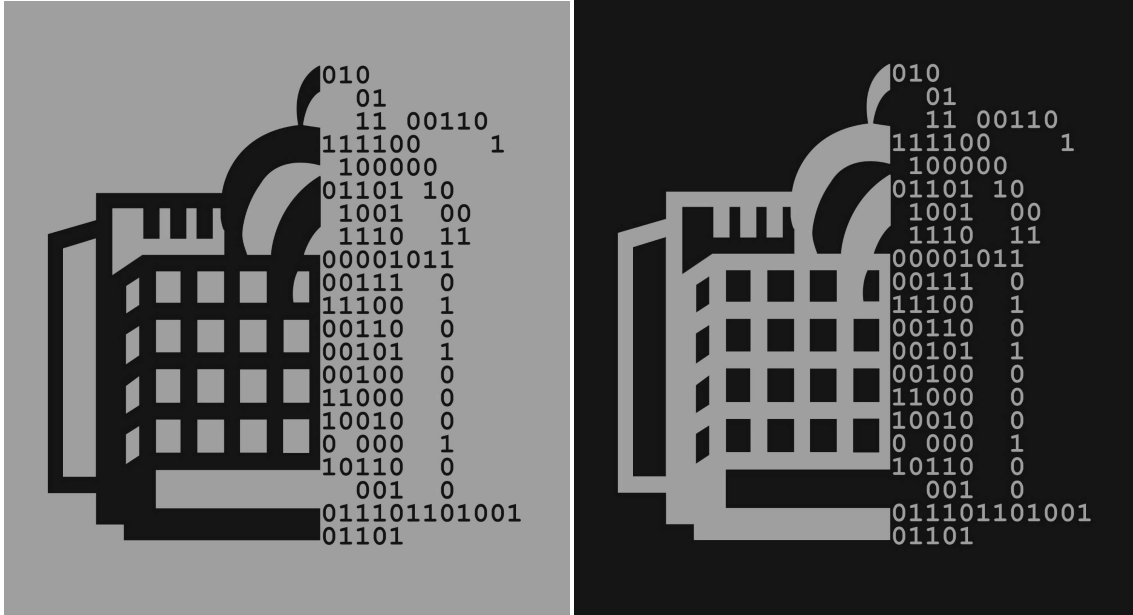
Un día llegó Mar a clase con una propuesta para nuestro proyecto, un club de programación. Mar conocía de una organización estadounidense sin ánimo de lucro, la cual se encargaba de crear clubes de programación alrededor de todo el mundo, ayudándoles con material, ya sea físico o digital. Por lo que nos pareció una muy buena idea crear un club de programación dentro del Instituto para que las posibles personas interesadas se pudiesen unir y pudiésemos programar todos juntos. A los demás también les parece bien, por lo que éste se convirtió en nuestro proyecto de CAS.

Creando el club

El primer paso que tuvimos que hacer fue la creación del club, es decir, elegir un nombre, hacer un logotipo y decidir cómo íbamos a enfrentar esta tarea. Decidimos repartirnos las tareas entre todos mientras quemar se iba a encargar de la parte más técnica de preparar las quedadas, ya que ella era la que más contacto tenía con la organización, Roger iba a encargarse de crear un póster y Aran de crear una página web y un logotipo.

Finalmente, obtenemos unos resultados que la verdad es que nos gustaron mucho, tanto el del logotipo como el del póster, aunque la página web, aunque ya la teníamos creada, tuvimos que desechar la idea ya que creíamos que tampoco nos iba a servir de mucho, ya que no había mucho contenido que añadir ahí.

A continuació, podem veure un exemple del logotip del club, el qual és el logotip del Institut convertit poc a poc en Binari en referència al fet de que és de programació relacionat amb els ordinadors:



També podem veure a continuació un exemple del poster que usarem per atraure gent al club:



Conociendo a nuestra alma mater

Una de las primeras cosas que tuvimos que hacer al unírnos al grupo de clubes de programación que organiza *HackClub*, la organización estadounidense, fue hacer una reunión con un representante de ellos. Nos tocó hablar con Holly, una mujer que se encarga de todo el proceso de nuevos clubes que se introducen dentro del programa y con la que aún estamos en contacto. Para hablar con ella cuando tenemos alguna duda sobre alguna de las cosas que está organizando el club o simplemente para contarle cómo va con nuestro club. Aquí tenemos una captura de la primera vez que quedamos con ella por videoconferencia para explicarle quién éramos y cuál era nuestra idea con este club:



Primera reunión

La primera reunión fue el 20 de octubre, en una sala de la biblioteca pública Carles Rahola, que nos fue cedida. En esta reunión empezamos con los aspectos básicos de la programación, así como preparar algunas herramientas que ayudan con el desarrollo de software. Aunque no se presentó mucha gente, vinieron dos compañeras de clase interesadas.



Haciendo más publicidad

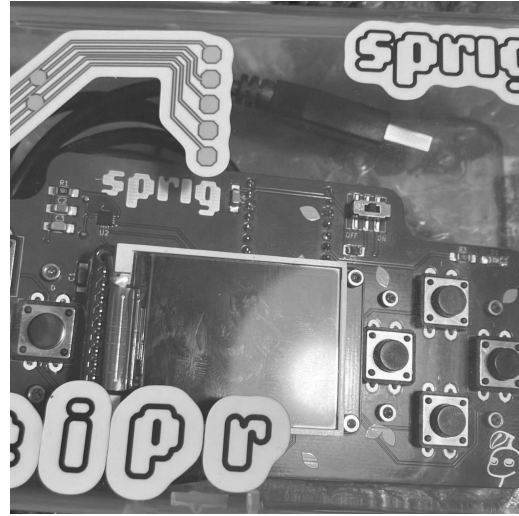
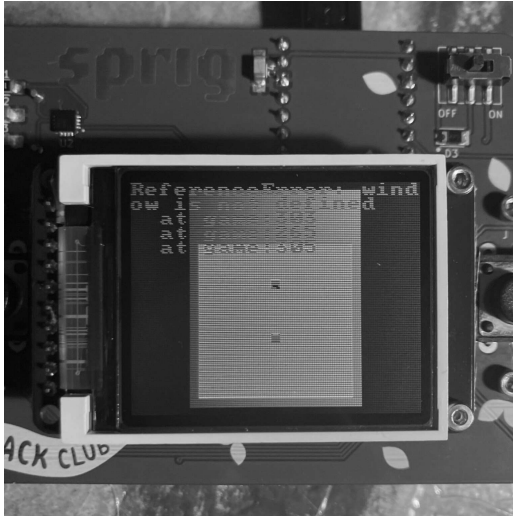
Al ver que los carteles no habían funcionado como queríamos y que no mucha gente se había interesado, decidimos contactar con un profesor para pedirle si podíamos ir en sus clases a dar charlas a los alumnos para enseñarles que era lo que hacíamos y si querían unirse al club. Con esto conseguimos algunas personas interesadas, las cuales se pusieron en contacto con el profesor y ahora tenemos un grupo de Whatsapp conjunto con el que programamos las quedadas.

Otra baja

En este momento fue cuando Roger dejó el programa IB, por lo que también tuvo que dejar el proyecto, por lo que nos quedamos Mar y Aran para hacer el resto del trabajo.

Sprig

Explic es una consola realizada con la mente de Open Source completamente, la cual fue lanzada por el propio *HackClub* y que podías acceder a ella si creabas un videojuego que duraba más de 5 minutos en una plataforma que ellos lanzaron te enviaban una de estas a casa. Había un límite de 400 ediciones limitadas en todo el mundo. Mar propuso su videojuego y consiguió una de estas consolas, la cual pudo llevar después a las reuniones para poder experimentar con ella y poder hacer juegos que se pudieran jugar en ella.



Segunda reunión

Programamos la segunda reunión para el 12 de enero, añadiendo también alumnos de primero de bachillerato con los que nos puso en contacto el profesor de informática. La sesión fue dedicada a desarrollar juegos para la consola Sprig, que ya había llegado por aquel entonces, así como para preparar herramientas muy útiles para el desarrollo de software. Para esta reunión, aparte de mar y harán también vinieron dos alumnos de cuarto de la eso y primero de bachillerato, los cuales estaban interesados en participar en el club y que siguen hoy en día siendo parte del club. Por desgracia, otros alumnos que también estaban interesados no pudieron venir por un tema horario, pero hemos hablado con ellos para poder quedar en otros horarios.



Conclusiones

En conclusión, podemos decir que aunque empezamos con una idea completamente distinta y tuvimos que cambiarla, aunque hemos tenido algunas bajas y al final solo somos dos en el grupo, y aunque nos hemos encontrado con muchos contratiempos, finalmente hemos conseguido crear un club de programación, del cual tanto los creadores como los participantes sacan provecho y nos gusta mucho. Podemos compartir ahí nuestros tiempos de programación y aprender juntos a hacer nuevas cosas a la vez que aprender de las experiencias que la organización ofrece. Por ejemplo, Mar y Aran participaron en una convocatoria abierta, en la cual tú ponías un proyecto y podían entregarte a una beca de estos 250 dólares para comprar hardware y montar este proyecto a lo largo del invierno, nos cogieron a los dos y ahora mismo tenemos el material en casa.

Ha sido una experiencia muy enriquecedora y mucho más complicada de lo que pensamos en un inicio. Eso no quita que lo hemos conseguido hacer con éxito y que finalmente nos ha quedado un club bastante dinámico, del cual podemos estar orgullosos.

A lo largo del proceso hemos sido muy conscientes de cómo hemos aplicado nosotros nuestras características de las áreas de CAS, desde la creatividad para poder generar el logo o poder pensar en cómo sería el póster y cómo convencer a alumnos a que vinieron al club; desde la actividad que hemos estado realizando para crear todo el club, movernos aquí y allá conseguir una sala para poder hacer las reuniones, hablar con un profesor para conseguir que nos dejara hablar con sus alumnos de la eso, movilizarnos, hacer videollamadas con gente de Estados Unidos para que nos pudieran ofrecer material ya sea físico como las pegatinas que nos han dado, ya sea digital, como todos los recursos digitales que usamos para programa; o también el servicio que estamos dando al crear este club y vemos que la gente que se está uniendo realmente le gusta y que por fin tienen este espacio para poder aprender todos juntos, en vez de estar desde casa, como hemos tenido que hacer muchos de nosotros, para poder aprender a programar.

.