

Οδηγός για το σχεδιασμό και την υλοποίηση πρωτοβουλιών, όπως το Creative Online Hackathon.

I. Εισαγωγή

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του έργου Digiport, οι εταίροι οργάνωσαν και διεξήγαγαν το Digiport Creative Online Hackathon. Η ιδέα της διεξαγωγής αυτής της πρωτοβουλίας αντλήθηκε από την κουλτούρα της διεξαγωγής hackathons, ως έναν τρόπο δημιουργίας καινοτομιών σε διάφορους τομείς. Η μεθοδολογία για την οργάνωση και διεξαγωγή του Digiport Creative Online Hackathon βασίστηκε στους βασικούς κανόνες για τη διοργάνωση ενός hackathon, αλλά προσαρμόστηκε σύμφωνα με τους σκοπούς και τους στόχους του έργου.

Με αυτόν τον οδηγό, θέλουμε να μοιραστούμε μαζί σας την ιδέα μας για έναν Hackathon, παρουσιάζοντας την εμπειρία μας από την οργάνωση και διεξαγωγή του Digiport Creative Online Hackathon και στη συνέχεια να σας δώσουμε μια περίληψη των κύριων βημάτων και των πιο σημαντικών κατευθυντήριων γραμμών για τη διοργάνωση ενός επιτυχημένου και αποτελεσματικού Hackathon.

Ελπίζουμε ότι αυτό θα ενισχύσει τις γνώσεις σας σχετικά με το θέμα και θα σας εμπνεύσει για τη διοργάνωση νέων και ακόμη πιο δημιουργικών Hackathons.

I. Διαθέσιμη εμπειρία

1. Digiport Creative Online Hackathon

Οι κύριοι στόχοι του Digiport Online Hackathon ήταν να επιτρέψει σε πολλούς επαγγελματίες/καλλιτέχνες του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα, αφενός, να αναπτύξουν και να εμπλουτίσουν τις δεξιότητές τους στον τομέα της επιχειρηματικότητας και των ψηφιακών δεξιοτήτων και, αφετέρου, να δημιουργήσουν τα δικά τους pop-up καταστήματα μέσω των οποίων θα προωθήσουν και θα διαδώσουν το έργο τους και θα προσεγγίσουν τις ομάδες-στόχους τους.

Το Digiport Hackathon διεξήχθη σε δύο φάσεις:

A.Φάση IGNITE. Πρόκειται για τη φάση κατά την οποία οι συμμετέχοντες παρακολούθησαν το καινοτόμο εκπαιδευτικό πρόγραμμα για τις ψηφιακές και επιχειρηματικές δεξιότητες που αναπτύχθηκε από το έργο DiGiport και είναι διαθέσιμο στην ηλεκτρονική πλατφόρμα DiGiPORT. Μέσω του θεωρητικού και πρακτικού υλικού που περιλαμβάνεται στις ενότητες κατάρτισης, οι συμμετέχοντες ανέπτυξαν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους σε θέματα όπως η επιλογή και η αξιολόγηση μιας ιδέας και η μετατροπή της σε έργο, ο σχεδιασμός και η ιεράρχηση των βημάτων για την υλοποίησή της, η εξασφάλιση πόρων, η διαχείριση των οικονομικών και η αντιμετώπιση δύσκολων καταστάσεων. Είχαν επίσης την ευκαιρία να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σε θέματα ψηφιακού μάρκετινγκ, δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου και διαχείρισης ψηφιακής ταυτότητας, πώς να προστατεύουν τα προσωπικά δεδομένα και την ιδιωτικότητα σε ένα ψηφιακό περιβάλλον κ.λπ.

Η φάση IGNITE ξεκίνησε με μια εισαγωγική συνάντηση σε κάθε χώρα-εταίρο για την παρουσίαση του έργου, των ενοτήτων μαθημάτων κατάρτισης και των οφελών από την παρακολούθησή τους για κάθε συμμετέχοντα. Δόθηκε χρόνος για την παρουσίαση των συμμετεχόντων, καθώς και για συζήτηση και απόφαση για το ποια από τα θέματα κατάρτισης ενδιέφεραν τον καθένα από αυτούς. Οι συμμετέχοντες είχαν στη διάθεσή τους 6 έως 8 εβδομάδες για να περάσουν όλο το πρόγραμμα κατάρτισης ή τα μέρη του, μαθαίνοντας λεπτομερώς τις θεωρητικές πληροφορίες και δοκιμάζοντας όλες τις πρακτικές ασκήσεις και δραστηριότητες που περιλάμβαναν. Στο τέλος αυτής της φάσης, οι συμμετέχοντες έδωσαν τα σχόλιά τους σχετικά με τις λειτουργίες της ηλεκτρονικής πλατφόρμας DiGiPORT, συμπληρώνοντας ερωτηματολόγια αξιολόγησης.

B. Φάση ELEVATE:

Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, τουλάχιστον 4 επαγγελματίες/καλλιτέχνες του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα από κάθε χώρα εταίρο είχαν τη δυνατότητα να σχεδιάσουν και να αναπτύξουν τα ψηφιακά pop-up καταστήματά τους, τα οποία φιλοξενούνταν και προωθούνταν μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας DiGiPORT.

Καθ' όλη τη διάρκεια των Creative Online Hackathons οι προπονητές, οι μέντορες και οι σχετικοί εμπειρογνώμονες που προσλήφθηκαν από τους εταίρους του έργου σε εθνικό επίπεδο ήταν διαθέσιμοι για να παρέχουν στους επαγγελματίες/καλλιτέχνες του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα συνεχή υποστήριξη και καθοδήγηση, καθώς και πολύτιμη ανατροφοδότηση και ιδέες για τη βελτίωση των σχεδίων τους για τα ψηφιακά pop-up καταστήματα.

2. Συμμετέχοντες στα DiGiPORT Creative Online Hackathons

Δύο κύριες ομάδες συμμετεχόντων έλαβαν μέρος στο DiGiPORT creative online Hackathon:

Επαγγελματίες/καλλιτέχνες του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα - άνθρωποι που είναι νέοι στον τομέα ή που μόλις αναπτύσσουν τις δεξιότητές τους στον κλάδο.

Μέντορες, προπονητές και σχετικοί εμπειρογνώμονες στον κλάδο που είχαν δύο ρόλους:

- Να συνοδεύουν τους συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της πρώτης φάσης του hackathon (φάση IGNITE).
- Να παρέχει στους επαγγελματίες/καλλιτέχνες του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα συνεχή υποστήριξη και καθοδήγηση, καθώς και πολύτιμη ανατροφοδότηση και πληροφορίες για τη βελτίωση των ψηφιακών pop-up shop έργων τους. Οι μέντορες έπρεπε να διαθέτουν καλές επικοινωνιακές δεξιότητες, γνώσεις επιχειρηματικότητας ή/και ψηφιακές δεξιότητες, γνώσεις μάρκετινγκ και ενδεχομένως εμπειρία στη δημιουργία και λειτουργία pop-up καταστημάτων, ώστε να παρέχουν την απαραίτητη

τεχνική και επαγγελματική υποστήριξη στους συμμετέχοντες κατά τη δεύτερη φάση του online Hackathon.

3. Βήματα οργάνωσης και διεξαγωγής ενός DiGiPORT Creative Online Hackathon

Βήμα 1. Επιλογή συμμετεχόντων

Για να συγκεντρωθούν οι συμμετέχοντες στο Hackathon, χρησιμοποιήθηκαν όλα τα δυνατά κανάλια για τη διάδοσή του. Για να προσεγγιστεί ο μέγιστος αριθμός πιθανών συμμετεχόντων, δημοσιεύθηκαν αναρτήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, χρησιμοποιήθηκαν οι ιστότοποι οργανισμών ή έγινε επικοινωνία με συγκεκριμένους επαγγελματίες ή μέντορες του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή άμεσης επαφής.

Δημιουργήθηκε επίσης μια φόρμα εγγραφής για τη συλλογή πληροφοριών σχετικά με τους επαγγελματίες του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα, μέρος της οποίας είχε ως εξής:

- Ονοματεπώνυμο
- Διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Επάγγελμα
- Πως ενημερώθηκαν για την εκδήλωση
- Τι τους προσέλκυσε να συμμετάσχουν στο Online Hackathon (ανοιχτού τύπου ερώτηση)

Τα κύρια κριτήρια για την επιλογή των κατάλληλων επαγγελματιών μπορεί να είναι διάφορα, στην περίπτωσή μας, ήταν οι νέοι και άπειροι επαγγελματίες του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα και οι καλλιτέχνες με οικονομικά προβλήματα, εκπαιδευτικές δυσκολίες, γεωγραφικά εμπόδια.

Η επιλογή των μεντόρων, των προπονητών, των σχετικών εμπειρογνομόνων βασίστηκε στην εμπειρία τους στον τομέα της δημιουργικότητας, καθώς και στις γνώσεις τους στον τομέα της επιχειρηματικότητας και των ψηφιακών δεξιοτήτων.

Βήμα 2. Εισαγωγική συνάντηση

Η συνάντηση αυτή είχε διάφορους βασικούς στόχους. Ο πρώτος στόχος ήταν να συγκεντρωθούν οι συμμετέχοντες και να παρουσιαστούν το έργο, οι στόχοι και τα οφέλη κάθε ενότητας που περιλαμβάνεται στο πρόγραμμα κατάρτισης. Ο δεύτερος στόχος ήταν να δοθεί η ευκαιρία στους συμμετέχοντες να συστηθούν μεταξύ τους. Ο τρίτος στόχος ήταν να διανεμηθούν οι ενότητες μεταξύ των συμμετεχόντων, να προβληματιστούν και να συζητήσουν πώς οι ενότητες και οι ικανότητες που παρουσιάστηκαν θα μπορούσαν να θρέψουν την επαγγελματική τους ζωή και πώς θα μπορούσαν να τις χρησιμοποιήσουν αργότερα.

Οι υπόλοιπες παράμετροι της συνάντησης ήταν ανοικτές - πώς θα διεξαχθεί (διαδικτυακά ή δια ζώσης), πότε (συγκεκριμένες ημερομηνίες), η διάρκεια της συνάντησης... Ήταν σημαντικό να συμπεριληφθούν τα βασικά στοιχεία που εκπληρώνουν τους κύριους στόχους της συνάντησης.

Παρακάτω μπορείτε να δείτε ένα πρότυπο ημερήσιας διάταξης συνεδρίασης, το οποίο χρησιμοποιήσαμε ως βάση για την ανάπτυξη μιας εισαγωγικής ημερήσιας διάταξης συνεδρίασης:

Ώρα	Δραστηριότητα	Σκοπός
10:00	Άφιξη / Εισαγωγή	Δώστε χρόνο για να φτάσετε ή να συνδεθείτε αν είστε online και δημιουργήστε μια φιλόξενη ατμόσφαιρα.
10:10	Παρουσίαση του προγράμματος και εισαγωγή στο έργο	Οι συμμετέχοντες κατανοούν τι θα ακολουθήσει και γιατί και πώς δημιουργήθηκε η κατάρτιση στην οποία πρόκειται να συμμετάσχουν
10:30	Δραστηριότητες για την εισαγωγή και γνωριμία των συμμετεχόντων και των μεντόρων	Οι συμμετέχοντες και οι μέντορες εξοικειώνονται μεταξύ τους για να

		εξασφαλίσουν μια καλή συνεργασία κατά τη διάρκεια της κατάρτισης.
10:50	Σύντομη παρουσίαση κάθε εκπαιδευτικής ενότητας και της πλατφόρμας	Οι συμμετέχοντες ανακαλύπτουν την πλατφόρμα και τις ενότητες που μπορούν να επιλέξουν και κατανοούν ποιες ικανότητες μπορούν να αναπτύξουν χάρη σε αυτές.
11:30	Ερωτήσεις και Απαντήσεις	Οι συμμετέχοντες έχουν χώρο για να θέσουν τις ερωτήσεις τους σχετικά με τις ενότητες
11:40	Παρουσίαση της διοργάνωσης του hackathon (όλα όσα είναι διαθέσιμα στην πλατφόρμα, το φόρουμ, το χρονοδιάγραμμα, η υποστήριξη από ειδικούς κ.λπ.)	Οι συμμετέχοντες έχουν σαφή αντίληψη του τι πρόκειται να συμβεί τις επόμενες εβδομάδες.
11:50	Ερωτήσεις και Απαντήσεις	Οι συμμετέχοντες έχουν χώρο για να θέσουν τις ερωτήσεις τους σχετικά με τη διοργάνωση του hackathon
12:00	Ομαδική συζήτηση σχετικά με τα αντίστοιχα ενδιαφέροντά τους για τις ικανότητες που παρουσιάζονται για τις επαγγελματικές τους πρακτικές	Ομαδική συζήτηση για τα αντίστοιχα ενδιαφέροντά τους όσον αφορά τις ικανότητες που παρουσιάζονται στα πλαίσια των επαγγελματικών τους πρακτικών
12:20	Ομαδική συζήτηση των ενοτήτων κατάρτισης και επιλογή τουλάχιστον 4 ενοτήτων που θα ολοκληρώσει κάθε συμμετέχων	
	Επόμενα βήματα & ανακεφαλαίωση	Οι συμμετέχοντες έχουν μια σαφή εικόνα για το τι θα συμβεί τις επόμενες εβδομάδες και την ευκαιρία να μοιραστούν μια τελευταία λέξη ή τις ανάγκες τους.

Βήμα 3. Διαδικασία κατάρτισης/ φάση IGNITE

Η διαδικτυακή πλατφόρμα DiGiPORT με ένα ανοικτό διαδικτυακό μάθημα, σχεδιάστηκε για να εξοπλίσει τους επαγγελματίες/καλλιτέχνες του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα με τις απαραίτητες δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να ενισχύσουν την ανθεκτικότητα και την οικονομική/επιχειρηματική τους βιωσιμότητα σε περιπτώσεις κρίσεων όπως του Covid - 19..

Το διαδικτυακό εκπαιδευτικό πρόγραμμα αποτελείται από δύο κύριες ενότητες. **Η πρώτη ενότητα "Επιχειρηματικότητα"** αποτελείται από 7 κεφάλαια:

Κεφάλαιο 1. Εντοπισμός ευκαιριών

Κεφάλαιο 2. Αξιολόγηση των ιδεών

Κεφάλαιο 3. Αυτογνωσία & αυτοαποτελεσματικότητα

Κεφάλαιο 4. Κινητοποίηση πόρων

Κεφάλαιο 5. Χρηματοοικονομικός & οικονομικός αλφαριθμητισμός

Κεφάλαιο 6. Σχεδιασμός & διαχείριση

Κεφάλαιο 7. Αντιμετώπιση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του ρίσκου

Η ενότητα "Ψηφιακές ικανότητες" επικεντρώνεται στην παροχή των σχετικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων του επιπέδου 4 του DigComp 2.1 στους επαγγελματίες/καλλιτέχνες του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα καθώς και των απαραίτητων γνώσεων και δεξιοτήτων που θα τους επιτρέψουν να χρησιμοποιήσουν και να αξιοποιήσουν την ηλεκτρονική πλατφόρμα περιεχομένου DiGiPORT (PR2) και να δημιουργήσουν τα δικά τους ψηφιακά pop-up καταστήματα εντός της πλατφόρμας. Τα θέματα αυτής της ενότητας είναι τα εξής

Ενότητα 8. Αξιολόγηση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου (πληροφοριακή και πληροφοριακή παιδεία)

Ενότητα 9. Ψηφιακό μάρκετινγκ

Ενότητα 10. Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών

Modul 11. Διαχείριση ψηφιακής ταυτότητας

Ενότητα 12. Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου

Ενότητα 13. Πνευματικά δικαιώματα και άδειες

Ενότητα 14. Προστασία προσωπικών δεδομένων και ιδιωτικότητας

Κατά τη διάρκεια της εισαγωγικής συνάντησης, αφού γνωρίστηκαν με όλο το πρόγραμμα κατάρτισης, κάθε συμμετέχων είχε την ευκαιρία να επιλέξει τουλάχιστον 4 εκπαιδευτικές ενότητες - δύο από τις επιχειρηματικές ικανότητες και δύο από τις ψηφιακές ικανότητες - για να τις παρακολουθήσει, ανάλογα με τις ανάγκες του για την ανάπτυξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων και γνώσεων σε οποιοδήποτε από τα θέματα και τους τομείς που απαριθμούνται. Φυσικά, οι συμμετέχοντες είχαν επίσης τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν ολόκληρο το πρόγραμμα κατάρτισης.

Κάθε επαγγελματίας/καλλιτέχνης του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα εγγράφηκε στην πλατφόρμα DiGiPORT ως συμμετέχων στο διαδικτυακό μάθημα και στη συνέχεια είχε στη διάθεσή του 6 έως 8 εβδομάδες για να εξοικειωθεί λεπτομερώς με τις θεωρητικές πληροφορίες, τις πρακτικές ασκήσεις και τις δραστηριότητες κάθε μιας από τις ενότητες που επέλεξε. Στο τέλος κάθε ενότητας, συμπλήρωνε το αντίστοιχο κουίζ για να επαληθεύσει όσα είχε μάθει. Καθ' όλη τη διάρκεια αυτού του σταδίου, οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να αλληλεπιδρούν με άλλους συμμετέχοντες μέσω ενός ειδικού φόρουμ, μέρος της ηλεκτρονικής πλατφόρμας, για να συζητήσουν ερωτήσεις που προέκυπταν σχετικά με μια συγκεκριμένη ενότητα, να παράσχουν πρόσθετες πληροφορίες, να συζητήσουν ασάφειες και να εμπλουτίσουν τη συνολική εμπειρία των συμμετεχόντων.

Βήμα 4. Συμπλήρωση ερωτηματολογίων για την αξιολόγηση της ηλεκτρονικής πλατφόρμας Digiport και του Hackaton

Αναπτύχθηκαν σχετικά δομημένα ερωτηματολόγια προκειμένου να αποκτηθούν χρήσιμα σχόλια από τους συμμετέχοντες, εστιάζοντας στην αξιολόγηση διαφόρων χαρακτηριστικών της ηλεκτρονικής πλατφόρμας DiGiPORT και της χρησιμότητας του Hackathon.

Ως σύνοψη της φάσης IGNITE, προαιρετικά οι εταίροι είχαν την ευκαιρία να πραγματοποιήσουν άλλη μια διαδικτυακή συνάντηση με τους συμμετέχοντες και τους μέντορες για να συνοψίσουν την εμπειρία, να μοιραστούν τις εντυπώσεις τους από τις εκπαιδευτικές ενότητες και να αποσαφηνίσουν τις λεπτομέρειες σχετικά με την επερχόμενη φάση της δημιουργίας των pop-up καταστημάτων.

Βήμα 5. Δημιουργία pop-up καταστημάτων/ Φάση ELEVATE

Όπως αναφέρθηκε στο πρώτο μέρος του οδηγού, κάθε hackathon περιλαμβάνει την επιλογή των καλύτερων ιδεών ή ομάδων. Μετά από ανατροφοδότηση από ανθρώπους των τεχνών, η σύμπραξη του έργου αποφάσισε ότι ο δημιουργικός μαραθώνιος Digiport δεν θα ήταν ανταγωνιστικός, οπότε δεν θα υπήρχε επιλογή των νικητών για την ανάπτυξη του δικού τους καταστήματος pop app.

Κατά συνέπεια, το δεύτερο στάδιο του Online Hackathon διεξήχθη σε εθελοντική βάση: κάθε συμμετέχων που πέρασε το στάδιο IGNITE είχε την ευκαιρία να αναπτύξει το δικό του pop-up κατάστημα με τη βοήθεια των μεντόρων. Ο συμμετέχων έπρεπε να δηλώσει την προθυμία του/της για συμμετοχή στον οργανισμό-εταίρο κατά τη διάρκεια της δεύτερης διαδικτυακής συνάντησης στο τέλος του πρώτου σταδίου (εάν αυτό πραγματοποιήθηκε στην αντίστοιχη χώρα) ή επικοινωνώντας με τον συντονιστή του έργου. Ο οργανισμός-εταίρος ήταν αρμόδιος να κατανείμει ποιος συμμετέχων θα συνεργαζόταν με ποιον μέντορα. Η υποστήριξη από τους μέντορες μπορούσε και πάλι να παρέχεται μέσω όλων των δυνατών διαύλων - φόρουμ, κοινωνικά δίκτυα, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, προσωπικές συζητήσεις κ.λπ.

Ως αποτέλεσμα, τουλάχιστον 4 συμμετέχοντες από κάθε οργανισμό-εταίρο ανέπτυξαν τα δικά τους ψηφιακά pop-up καταστήματα, τα οποία φιλοξενήθηκαν και προωθήθηκαν μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας DiGiPORT.

II. Πώς μπορείτε να οργανώσετε έναν hackathon;

1. Τι είναι το hackathon?

Το Hackathon είναι ένας συνδυασμός των λέξεων "**hack**" και "**marathon**" και αρχικά ήταν μια εκδήλωση για ειδικούς της πληροφορικής που ασχολούνταν με τον προγραμματισμό ή το χάκινγκ μέσα σε μια σύντομη χρονική περίοδο. Τα Hackathons προήλθαν από την κουλτούρα των χάκερ, η οποία προέκυψε στο MIT στις αρχές της δεκαετίας του 1960 με την ιδέα να εργάζονται σε έργα με συνεργατικό τρόπο και να μοιράζονται την εργασία. Μόνο στα τέλη της δεκαετίας του '90 τα hackathons έγιναν πιο συνηθισμένα στον κόσμο του προγραμματισμού και οι προγραμματιστές συγκεντρώνονταν για να εργαστούν σε ένα συγκεκριμένο έργο λογισμικού ή υλικού.

Σήμερα τα hackathons διοργανώνονται σε πολλούς τομείς εκτός του τομέα της πληροφορικής και βασίζονται στην ιδέα της συνεργασίας για την επίλυση προβλημάτων. Ένας hackathon ενθαρρύνει τη δημιουργική σκέψη και οδηγεί σε νέες και καινοτόμες έννοιες, ιδέες και πρωτότυπα χάρη στη συλλογική σκέψη. Οι πιο δημιουργικές ιδέες του hackathon συγκεντρώνουν στον ίδιο χώρο μια ομάδα ανθρώπων με παρόμοια ενδιαφέροντα και συμπληρωματικές δεξιότητες. Δουλεύουν μαζί, δίνοντάς τους χώρο να δοκιμάσουν νέες ιδέες που δεν μπορούν να πραγματοποιήσουν μόνοι τους. Στόχος είναι να σχεδιάσουν, να κατασκευάσουν και να παρουσιάσουν την πιο καινοτόμο λύση σε ένα πρόβλημα και στη συνέχεια να παρουσιάσουν μια τελική ιδέα, ένα πρωτότυπο ή μια παρουσίαση στους ενδιαφερόμενους.

Από τη φύση του, πρόκειται για μια συγκεκριμένη χρονικά ανταγωνιστική ή συνεργατική εκδήλωση με τελικό στόχο τη δημιουργία αποδείξεων ιδεών και βιώσιμων προϊόντων σε μια προσπάθεια επίλυσης ενός προηγουμένως καθορισμένου προβλήματος (ή δημιουργίας μιας καινοτομίας).

Τα Hackathons είναι ένας καινοτόμος τρόπος διδασκαλίας και μάθησης - μάθηση από ομοτίμους, ενεργητική μάθηση. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν μια ολόκληρη σειρά άλλων βασικών ικανοτήτων, τις κοινωνικές δεξιότητες της ομαδικής εργασίας, τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, τη διαδικτυακή εθιμοτυπία κ.λπ. Έχουν ορισμένα σαφή πλεονεκτήματα σε σχέση με τις παραδοσιακές διαδικασίες διαχείρισης της καινοτομίας. Είναι χωρίς αποκλεισμούς, ευέλικτες, προωθούν τη διεπιστημονική συνεργασία και έχουν συντομότερους κύκλους καινοτομίας, οι οποίοι είναι καταλληλότεροι για την αντιμετώπιση των ταχέως μεταβαλλόμενων καταναλωτικών απαιτήσεων.

Μαζί με την παραγωγή νέων ιδεών και την εξασφάλιση του μέλλοντος μιας επιχείρησης, τα hackathons βοηθούν στην απομείωση του κινδύνου ανάπτυξης προϊόντων, στη βελτίωση της δέσμευσης και της διατήρησης των εργαζομένων, στην εξεύρεση εξαιρετικών ταλέντων, στην ενεργοποίηση της καινοτομίας και της δέσμευσης με επίκεντρο τον πελάτη, στην επιτάχυνση της ταχύτητας της καινοτομίας και της επίλυσης προβλημάτων, στην ενίσχυση της συνεργασίας μεταξύ ομάδων, στην εξοικονόμηση κόστους μέσω της E&A και στην οικοδόμηση κοινότητας, μάρκας και ηγεσίας.

2. Πώς να οργανώσετε ένα Hackathon σε 6 βήματα

Τα Hackathons έχουν πολλές διαφορετικές μορφές και μεγέθη, αν και τα βασικά τους στοιχεία είναι τα ίδια. Η όλη διαδικασία της διοργάνωσης ενός hackathon, του μάρκετινγκ της εκδήλωσης, της προώθησης των εγγραφών, της ιδεοληψίας και της δημιουργίας πρωτοτύπων διαρκεί συνήθως 30 έως 40 ημέρες.

Ακολουθούν 6 βήματα για τη διοργάνωση ενός Hackathon:

Βήμα 1. Καθορισμός των στόχων του hackathon

Για να είναι επιτυχής ένας hackathon, πρέπει να έχετε έναν σαφώς καθορισμένο στόχο. Χωρίς σαφείς στόχους, δεν είναι δυνατόν να δοθεί στους συμμετέχοντες σαφής κατεύθυνση. Ένας σαφής στόχος δίνει επίσης οργανωτική κατεύθυνση. Εάν γνωρίζετε ποιο πρόβλημα προσπαθείτε να λύσετε, μπορείτε να οργανώσετε την εκδήλωση γύρω από την εξεύρεση λύσης σε αυτό το πρόβλημα.

Υπάρχουν μερικοί βασικοί στόχοι για τους οποίους τα hackathons είναι γνωστό ότι φέρνουν αποτελέσματα: άντληση ιδεών ή λύσεων από το κοινό για καινοτομία, επιτάχυνση της κυκλοφορίας προϊόντων, δοκιμές, εκπαίδευση και εσωτερική δέσμευση, εύρεση νέων ταλέντων και μάρκετινγκ ή προβολή του εμπορικού σήματος του εργοδότη.

Βήμα 2. Προετοιμασία την εκδήλωσης:

Μόλις ξεκαθαριστούν οι τελικοί στόχοι, το επόμενο βήμα είναι η προετοιμασία της εκδήλωσης.

Αυτό επιτυγχάνεται με την ολοκλήρωση 5 κύριων εργασιών:

2.1. Καθορισμός της σωστής μορφής για το hackathon σας.

Με βάση τον στόχο τους, μπορείτε να επιλέξετε είτε να διεξάγετε το hackathon εσωτερικά (internal hackathon) είτε να το κρατήσετε ανοιχτό στο κοινό (external hackathon). Εκτός από εσωτερικούς και εξωτερικούς, τα hackathon μπορούν επίσης να είναι διαδικτυακά ή

ασύρματα. Επιπλέον, τα hackathons μπορεί να είναι δημογραφικά ή να απευθύνονται σε συγκεκριμένες ομάδες επαγγελματιών, hackathons αφιερωμένα σε έναν σκοπό ή hackathons που αφορούν συγκεκριμένο κλάδο . Ανάλογα με το αν η εκδήλωση είναι επικεντρωμένη στους συμμετέχοντες ή στις εκροές, διεξάγονται διαφορετικοί τύποι hackathons για την επίλυση προβλημάτων, τον αλτρουισμό, την επωνυμία, την πρόσληψη προσωπικού, την ανατροφοδότηση προϊόντων, την ενασχόληση κοκ.

Το καθήκον σας είναι να επιλέξετε την καταλληλότερη μορφή για το hackathon σας και τη διάρκειά του - 24/36/48 ώρες ή περισσότερο.

2.2. Χώρος διεξαγωγής

Το να αποφασίσετε πού θα διοργανώσετε τον hackathon σας χρειάζεται λίγη δουλειά.

Θα πρέπει να επιλέξετε τη σωστή τοποθεσία μόλις μάθετε πόσοι συμμετέχοντες είναι πιθανό να είναι εκεί. Θα χρειαστείτε αρκετό χώρο για να τοποθετήσετε τους συμμετέχοντες, άλλους και να τοποθετήσετε τον εξοπλισμό. Έτσι, κανονίστε για καρέκλες, τραπέζια τύπου συμποσίου, κυκλικά ή ορθογώνια τραπέζια ανάλογα με το τι θέλετε να γίνει - hacking, εργαστήριο, φαγητό κ.λπ.

Ο χώρος πρέπει να είναι εύκολα προσβάσιμος με τα μέσα μαζικής μεταφοράς και να διαθέτει διατάξεις για τα άτομα με ειδικές ανάγκες, ανελκυστήρες, χώρους για χαλάρωση και ύπνο.

Ίσως το πιο σημαντικό από όλα, το γρήγορο, ασφαλές και αξιόπιστο wi-fi για hacking και σύνδεση όλων των συσκευών είναι το πρωταρχικό σημείο στη λίστα ελέγχου του χώρου.

Εάν ο hackathon είναι διαδικτυακός, είναι σημαντικό να επιλεγεί μια καλή πλατφόρμα όπου οι ομάδες θα μπορούν να εργάζονται.

2.3. Καθορισμός των όρων και προϋποθέσεων.

Οι όροι και οι προϋποθέσεις θα πρέπει να εκφράζουν όλες τις νομικές λεπτομέρειες και τους κανόνες που αφορούν τον διοργανωτή και τους συμμετέχοντες. Αυτό περιλαμβάνει το χρόνο για την εργασία, ειδικούς κανόνες σχετικά με την κρίση, τις υποβολές, τις επιτρεπόμενες/απαγορευμένες τεχνολογίες, τους κανόνες πνευματικής ιδιοκτησίας, τις συνέπειες σε περίπτωση απάτης, την κατανομή των βραβείων κ.λπ.

2.4. Δημιουργία δικτυακού τόπου και συστήματος για τη διαχείριση των εγγραφών.

Η καλή οργάνωση περιλαμβάνει τη δημιουργία ενός δικτυακού τόπου μέσω του οποίου είναι ευκολότερη η προσέλκυση και η επικοινωνία με τους συμμετέχοντες. Φυσικά, αυτό δεν είναι υποχρεωτικό και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο ιστότοπος της οργάνωσης.

Η διαδικασία εγγραφής των συμμετεχόντων μπορεί να υλοποιηθεί στον σχετικό ιστότοπο ή με την επιλογή μιας κατάλληλης πλατφόρμας ή τη δημιουργία ενός ειδικού ερωτηματολογίου.

2.5. Δημιουργία χρονοδιαγράμματος εργασιών.

Τέλος, είναι απαραίτητο να ορίσετε ένα χρονοδιάγραμμα με τα ορόσημα που εσείς, ο διοργανωτής, θα πρέπει να ολοκληρώσετε πριν από την εκδήλωση για να βεβαιωθείτε ότι ο hackathon θα πάει τέλεια.

Βήμα 3. Σχεδιάστε την εκδήλωση

Αφού ολοκληρώσετε τις εργασίες προετοιμασίας για το hackathon σας, μπορείτε να αρχίσετε να σχεδιάζετε την ίδια τη διοργάνωση.

Τα βήματα που περιλαμβάνει ο σχεδιασμός της εκδήλωσης είναι τα εξής:

3.1. Σκεφτείτε ένα θέμα με βάση τον στόχο σας.

Το πρώτο βήμα για το σχεδιασμό της εκδήλωσης είναι να βρείτε ένα αρκετά ευρύ θέμα με βάση το στόχο που ορίσατε στο βήμα 1 παραπάνω. Τα θέματα μπορεί να είναι οτιδήποτε, από την ενίσχυση της προβολής μιας μάρκας έως τη δημιουργία μιας νέας startup και την ανάπτυξη μιας νέας εφαρμογής για τη διαχείριση καταστροφών έως το σχεδιασμό μιας καμπάνιας εκκίνησης.

Ένα παράδειγμα θέματος του hackathon μπορεί να είναι: "Βελτίωση των δεξιοτήτων των επαγγελματιών του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα για την αντιμετώπιση κρίσεων όπως το Covid 19"

3.2. Δημιουργήστε προκλήσεις με βάση το θέμα σας.

Στη συνέχεια, είναι σημαντικό να καθοριστούν οι προκλήσεις με βάση το θέμα. Οι προκλήσεις θα πρέπει ουσιαστικά να είναι υποθέματα του κύριου θέματος του hackathon που καθοδηγούν τους συμμετέχοντες στη δημιουργία των επιχειρηματικών λύσεων που αναζητούν οι διοργανωτές.

Ένα παράδειγμα πρόκλησης θα μπορούσε να είναι: "Φανταστείτε το μέλλον της τέχνης"

Μια καλά καθορισμένη δήλωση προβλήματος θα καθορίσει τη στρατηγική του hackathon σας. Η εστίαση στην πρόκληση κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης θα απαιτήσει μέντορες με τη μορφή διευθυντών, εμπειρογνομόνων ή ομιλητών που θα παρέχουν ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο για να εγγυηθούν ότι οι λύσεις σχεδιάζονται έχοντας κατά νου τον τελικό χρήστη.

3.3. Καθορίστε τα κριτήρια αξιολόγησής σας.

Αφού καθορίσετε το θέμα και τις προκλήσεις σας, θα πρέπει να καθορίσετε τα κριτήρια αξιολόγησης.

Σε αυτό το βήμα, θα πρέπει να ορίσετε τα κριτήρια κρίσης με βάση τους στόχους που καθορίστηκαν στο πρώτο βήμα. Τα κριτήρια αυτά μπορεί να είναι πράγματα όπως η επιχειρηματική δυναμική, η συνάφεια με το θέμα, η πρακτικότητα, η τεχνική πολυπλοκότητα κ.λπ.

3.4. Συγκεντρώστε το πρόγραμμα του hackathon.

- Τέλος, αφού έχετε καθορίσει τον στόχο, τις προκλήσεις και τα κριτήρια αξιολόγησης, θα πρέπει να καταρτίσετε ένα πρόγραμμα για τον hackathon σας.
- Σε αυτό το σημείο καθορίζετε το χρονοδιάγραμμα του hackathon από την αρχή έως το τέλος, το οποίο μπορεί να αποτελείται από δραστηριότητες, εργαστήρια, σημεία ελέγχου προπόνησης, ορόσημα του hackathon και προθεσμίες.
- Μια τυπική δομή του hackathon περιλαμβάνει τα εξής:
- Εισαγωγή. Οι περισσότερες εκδηλώσεις hackathon ξεκινούν με μια σύντομη εισαγωγή της εκδήλωσης και του υποκείμενου θέματος.

- Επισκόπηση των κανόνων. Μετά την εισαγωγή, η εταιρεία που διοργανώνει τον hackathon εξηγεί στους συμμετέχοντες τους κανόνες και τους κανονισμούς και τους κώδικες συμπεριφοράς.
- Παρουσιάσεις προϊόντων. Οι συμμετέχοντες παρουσιάζουν τις βασικές τους ιδέες για προϊόντα και σχηματίζουν ομάδες με βάση τα χόμπι, τα ταλέντα και τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντά τους.
- Συνεργασία πάνω σε ιδέες για έργα. Μόλις συγκροτηθούν οι ομάδες, οι συμμετέχοντες αρχίζουν να συνεργάζονται και να εργάζονται πάνω στα έργα τους.
- Παρουσίαση ενός τελειωμένου ή ημιτελούς προϊόντος. Αφού οι ιδέες των έργων έχουν πάρει σάρκα και οστά, τα μέλη των ομάδων παρουσιάζουν τα τελικά, και ενίοτε ημιτελή, προϊόντα τους στους άλλους συμμετέχοντες.
- Κρίση και διανομή βραβείων. Μια επιτροπή κριτών μοιράζει συνήθως βραβεία στη νικήτρια ομάδα ή στα έργα.
- Ευκαιρίες δικτύωσης. Στο τέλος του hackathon, υπάρχει ένα πρόγραμμα λήξης που επιτρέπει στους συμμετέχοντες να επιδιώξουν ευκαιρίες δικτύωσης και να προσλάβουν ταλέντα.

Βήμα 4. Προώθηση του hackathon

Η πρόσληψη συμμετεχόντων έχει τεράστιο αντίκτυπο στο αποτέλεσμα του hackathon.

Για να προωθήσετε τον hackathon, πρέπει να δημιουργήσετε ένα αποτελεσματικό σχέδιο επικοινωνίας στο πλαίσιο του οποίου θα χρησιμοποιήσετε όλα τα πιθανά κανάλια επικοινωνίας - κοινωνικά δίκτυα, ιστότοπους οργανισμών, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, άμεση επικοινωνία με τους συμμετέχοντες κ.λπ. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε το υλικό επικοινωνίας (δελτία τύπου ή πρότυπα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που θα χρησιμοποιηθούν για την προβολή, ή αντίγραφα και εικόνες διαφημίσεων που θα χρησιμοποιηθούν για μια διαφημιστική καμπάνια)

Η επιτυχής προώθηση του hackathon είναι ο μόνος τρόπος για να διασφαλίσετε ότι θα μπορέσετε να προσελκύσετε σχετικούς συμμετέχοντες.

Βήμα 5. Εμπνεύστε και εκπαιδεύστε τους συμμετέχοντες

Αν θέλετε το αποτέλεσμα του hackathon να είναι τελικά έργα υψηλής ποιότητας, η έμπνευση και η κατάρτιση των συμμετεχόντων και των μεντόρων είναι ζωτικής σημασίας. Αν το κάνετε αυτό σωστά, μπορείτε επίσης να ενημερώσετε για τους στόχους της εκδήλωσης και να διαχειριστείτε τις προσδοκίες των συμμετεχόντων.

Ένας τρόπος για να το πετύχετε αυτό είναι μέσω φυσικών εργαστηρίων. Αυτά δεν είναι απλώς ευκαιρίες δικτύωσης ή κατάρτισης - τα εργαστήρια επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να λάβουν άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με τις ιδέες των έργων, γεγονός που τους δίνει την ευκαιρία να βελτιώσουν τις ιδέες τους πριν από την κύρια εκδήλωση του hackathon. Εάν οι ιδέες είναι συναρπαστικές, θα προσελκύσουν ποιοτικά μέλη της ομάδας, γεγονός που θα οδηγήσει σε καλύτερο αποτέλεσμα στο τέλος.

Εάν διοργανώνετε έναν διαδικτυακό hackathon, μπορείτε επίσης να πραγματοποιήσετε αυτά τα εργαστήρια σε απευθείας σύνδεση.

Βήμα 6. Κάντε το διασκεδαστικό

Τα Hackathons είναι ελκυστικά επειδή έχουν σκοπό να είναι διασκεδαστικά. Είναι ένας τρόπος για τους προγραμματιστές, τους σχεδιαστές, τους καινοτόμους και τους ειδικούς του τομέα να χρησιμοποιήσουν τις δεξιότητές τους για ανταγωνιστική διασκέδαση και όχι απλώς για δουλειά. Ένας hackathon είναι κάτι που οι συμμετέχοντες θέλουν να κάνουν και όχι να πρέπει να κάνουν.

Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν αν είναι ενθουσιασμένοι με το θέμα, αλλά μπορείτε να συμπεριλάβετε αυτά τα πρόσθετα.

6.1.. Ένα ποιοτικό πακέτο επάθλων

Έχοντας ένα υψηλής ποιότητας σύνολο βραβείων που επιτρέπει σε όλους ή στους περισσότερους συμμετέχοντες να κερδίσουν κάτι, καθιστά την εκδήλωση πιο ελκυστική.

Τα βραβεία θα μπορούσαν να έχουν τη μορφή μετρητών, ευκαιριών απασχόλησης, πρακτικής άσκησης ή πιθανότητες ένταξης σε προγράμματα επιτάχυνσης ή θερμοκοιτίδες.

6.2. Διασκεδαστικές δραστηριότητες κατά τη διάρκεια του hackathon

Τα hackathons είναι έντονα, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχει χρόνος διακοπής. Μετά από μια μέρα hacking, μερικές φορές οι συμμετέχοντες θέλουν να κάνουν παρέα μεταξύ τους. Η παροχή πρόσβασης στους συμμετέχοντες σε άλλες διασκεδαστικές δραστηριότητες (μπιλιάρδο, πινγκ πονγκ, επιτραπέζια παιχνίδια ή βιντεοπαιχνίδια) μπορεί να είναι ένας καλός τρόπος για να τους κρατήσετε απασχολημένους.

6.3. Λήψη και κοινή χρήση εικόνων και βίντεο

Η κοινοποίηση φωτογραφιών και βίντεο των συμμετεχόντων και της εργασίας τους μπορεί να είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να τους κρατήσετε ενεργούς και να τους δώσετε αναγνώριση. Εάν δουν τις φωτογραφίες τους στην τροφοδοσία σας στο Facebook, για παράδειγμα, είναι πιθανό να τις μοιραστούν, γεγονός που θα αυξήσει την αναγνωρισιμότητα της εκδήλωσής σας.

3. Συμπεράσματα

Την ημέρα του hackathon σας, η επιτόπια διαχείριση είναι το κλειδί για να βεβαιωθείτε ότι το τελικό αποτέλεσμα του hackathon σας είναι αυτό που επιθυμείτε.

Μόλις τελειώσει ο hackathon σας, δεν έχει τελειώσει. Στη συνέχεια, εισέρχεστε στη φάση μετά το hackathon, η οποία συνίσταται στη διατήρηση της επαφής με τους συμμετέχοντες, ώστε να επιστρέψουν την επόμενη φορά.

Η διοργάνωση ενός hackathon μπορεί να είναι αναμφίβολα ξέφρενη. Παρόλο που οι άνθρωποι βρίσκουν την ιδέα ενός hack fest εξαιρετικά συναρπαστική, η οργάνωση ενός νικηφόρου hackathon απαιτεί σχολαστικό σχεδιασμό και εφευρετικότητα. Συχνά υπάρχουν τόσες πολλές πτυχές της τελευταίας στιγμής που πρέπει να εξομαλυνθούν, ώστε η εκδήλωση μπορεί να καταλήξει να γίνει ένα θλιβερό, συγκεχυμένο χάος.

Ως διοργανωτής, θα ξέρετε ότι κάθε φορά που διεξάγετε ένα hackathon, θα συναντάτε νέες προκλήσεις που θα βάζετε στη λίστα ελέγχου σας για το μέλλον.

III. Guidelines for mentors

Το έργο και η υποστήριξη των μεντόρων είναι σημαντικό μέρος κάθε hackathon. Ως εκ τούτου, στο τέλος αυτού του οδηγού παρουσιάζουμε μερικές κατευθυντήριες γραμμές που μπορούν να μοιραστούν με τους μέντορες για να διευκολύνουν το έργο τους με τους συμμετέχοντες:

- Ο κύριος ρόλος των μεντόρων είναι να ακούνε, να ενθαρρύνουν, να παρακινούν και να μοιράζονται εμπειρίες για να υποστηρίξουν τους μέντορες. Δημιουργούν μια σχέση εμπιστοσύνης και ανάπτυξης, όπου οι ανάγκες των μεντόρων ακούγονται και υποστηρίζονται.
- Οι μέντορες μπορούν να ξεκινήσουν τη συνάντησή τους με τους συμμετέχοντες εξηγώντας το κίνητρό τους να συμμετάσχουν στο έργο και στη συνέχεια να δείξουν ενδιαφέρον για την εμπειρία, τις δεξιότητες και τις ανάγκες των συμμετεχόντων.
- Μια από τις σημαντικές ιδιότητες στο έργο των μεντόρων είναι η αυθεντικότητα, η θετικότητα και η χαλάρωσή τους. Είναι σημαντικό να μπορείτε να μπαίνετε στη θέση των συμμετεχόντων και να προσπαθείτε να σκεφτείτε τι θα ήταν πιο ωφέλιμο για αυτούς, τι θα έπρεπε να γνωρίζουν.

IV. Βιβλιογραφία

<https://hackathon-planning-kit.org/files/hackerearth.pdf>

<https://corporate.hackathon.com/article-how-to-organize-a-hackathon>

<https://www.hackerearth.com/community-hackathons/resources/e-books/guide-to-organize-hackathon/>

<https://www.sefe-mt.com/careers/blog/how-to-run-successful-a-hackathon/>

<https://www.techtarget.com/searchcio/definition/hackathon>

