

HOE ORGANISEER JE EEN <HACKATHON>?

Bijlages bij de handleiding

Bijlagen

- › **Overzicht van onderdelen en randvoorwaarden voor een hackathon**
- › **Stakeholdercanvas**
- › **Keuzehulp voor de vorm van de hackathon**
- › **Rollen en taken**
- › **Profielen coaches, experts en jury**
- › **Voorbeeldprogramma's**
- › **Tools**





**Overzicht van onderdelen en
randvoorwaarden voor
een hackathon**

Overzicht van onderdelen en randvoorwaarden voor een hackathon

Als je oog is gevallen op de vorm 'hackathon' om je doelen te bereiken, dan kies je voor iets anders dan anders.

Veel van je collega's weten nog niet precies wat het is. Een hackathon heeft een "kwajongesachtige vibe", iets rebels en het prikkelt diegenen die weer eens wat nieuws willen proberen.

Dit is een van de krachtige kanten van een hackathon. Maar er is veel meer. Dat zit in de vorm, de dynamiek en in de resultaten. Als organiserend team ben je verantwoordelijk voor het totaalpakket. Hierbinnen zijn er, zoals wij dat noemen, zachte kanten en harde kanten.

De mentaliteit en het creatieve proces zijn bepalend voor het succes. Neem dus bij alles wat je als organisatie in gang zet onderstaande mee in de planning en communicatie:

- mensgericht ontwerp als basis voor nieuwe ideeën
- diversiteit, het samenbrengen van verschillende perspectieven, the whole system in the room
- creëer een snelkookpan met veel energie: hou de groep enthousiast en stuur ze aan op actie
- maak lol, doe anders dan anders en falen mag: proberen, testen, lachen en opnieuw brainstormen

Hieronder vind je een opsomming van de randvoorwaarden en onderdelen die nodig zijn voor zo'n hackathon.



Onderdelen

Registratie (online)

Zorg voor een inschrijfmogelijkheid. Het gebruik van een platform zoals Eventbrite kan handig zijn.

Pre-events(s)

Hier kunnen geïnteresseerden meer informatie krijgen en vragen stellen en kun je twijfelaars enthousiasmeren. Denk hier ook aan bijvoorbeeld oud-deelnemers die iets komen vertellen over hun ervaringen.

Pitchtraining

Ongeveer 2 weken voor de hackathon voor deelnemers die een probleem of idee willen inbrengen.

Dit is zeer waardevol gebleken voor deelnemers! Leg uit hoe ze hun presentatie het beste kunnen overbrengen zodat ze de beste teamleden trekken tijdens de hackathon.

Kickoff

Met mogelijk mensgericht ontwerp-workshop. Zeker bij een fysieke hackathon, maar ook digitaal is een extra inspirerende sessie als gezamenlijke start een belangrijk onderdeel.

Pitch Event

Belangrijk voor mensen met een probleem of idee is dat ze goed de mogelijkheid krijgen om hun verhaal te doen. Beeld en geluid, en een mooie ruimte om te spreken en goede audio als het digitaal is.

Teamvorming

Na de pitches volgt het vormen van teams. Geïnteresseerden of mensen die denken een goede bijdrage te kunnen leveren aan het idee van de teamcaptain die net gepitcht heeft, kunnen zich aansluiten bij het gewenste team.



Onderdelen

Intermezzo

Het is enorm energiek, een hackathon, maar ook veel denkwerk. Tussendoor, ergens rond het midden van de hackathon kan een leuke sessie fijn zijn om even het hoofd leeg te maken en weer fris verder te kunnen! Je kan ook denken aan spontane dansjes, karaoke, yoga, bootcamp, een wandeling of aan demonstraties van inspirerende gadgets of oplossingen van andere hackathons.

Workshops

Hangt af van de deelnemersgroep. De hackers zelf willen vaak gewoon door met hun werk als ze er eenmaal lekker in zitten, maar soms dragen workshops of sessie wel bij aan inhoudelijke input tijdens de hackathon.

Coaching

De coaches van de teams ondersteun je met een briefing voor de hackathon over het programma en eventuele teamopdrachten. Daarnaast kun je een coach roast organiseren, waarbij de coaches halverwege de hackathon de teams gezamenlijk van feedback voorzien.

Finale pitches

Zoals ook de start pitches, is er aan het einde van de hackathon ruimte en infrastructuur nodig om goed te kunnen laten zien aan alle betrokkenen wat de teams hebben gerealiseerd. Een demo van de oplossing is natuurlijk het mooiste: een werkend prototype maken is het ultiem doel.

Juryberaad

Kies 1 juryvoorzitter en plan tijd in om de jury met elkaar te laten overleggen. Een half uur is vaak voldoende, afhankelijk van het aantal teams dat presenteert.



Onderdelen

Finale

Een hackathon heeft toch een competitief element. En iedereen wil winnen! Mooie prijzen zijn een bonus, we proberen ons vooral vaak te richten op prijzen die de teams weer naar de volgende stap helpen. Dit kun je bijvoorbeeld doen met een matchmaking evenement. Daarbij koppel je oplossingen aan partners die ze na de hackathon verder willen brengen.

Communicatie

Vooraf, tijdens en na het event is communicatie van belang. Vooraf als wervingscampagne voor stakeholders en deelnemers, tijdens voor de indruk van het event naar binnen en buiten toe. Erna voor perscommunicatie en het delen van de resultaten. Een goed communicatieplan helpt.

Natraject (om impact zo groot mogelijk te maken)

De prototypes en teams zijn pas aan het begin van hun reis. De impact die ze kunnen hebben, moet nog ontwikkeld worden. Daarbij is hulp nodig. Probeer dit in een natraject te ondersteunen. Dit kun je zelf aanbieden of vraag hulp bij Stichting Health Challenges Nederland.



Randvoorwaarden

Vastellen van het doel en eventueel een thema

Vooraf is het doel het allerbelangrijkste. Een hackathon is een middel dat kan helpen dat doel te verwezenlijken.

Doe vooronderzoek samen met de doelgroep om te achterhalen wat belangrijke thema's en knelpunten zijn.

Organiserend team met genoeg mensen en expertise

Ervaren event organisers en genoeg mankracht om ze te ondersteunen is essentieel. Een netwerk eromheen kan handig zijn. Onderschat dit niet en vraag bij twijfel hulp.

Host(s)

Om de events aan elkaar te praten heb je een host nodig. Soms meerdere, afhankelijk van het programma. Een energiek enthousiasmerend persoon is key hier om de sfeer te bepalen en de deelnemers mee te nemen op hun reis.

Pitch Trainer

Iemand met kennis van zaken rondom (online) presenteren van je idee. Met of zonder powerpoint. Brengt de pitchende deelnemers goed aan de start.

Coaches

Dit zijn de supporters van de teams. Ze weten hoe mensgericht ontwerp werkt en kunnen teams goed begeleiden door alle stappen tijdens een hackathon. Soms als lid van een team, vaak meer op afstand of op afroep.

Experts

Op speciale inhoudelijke vragen van de teams weten de coaches niet altijd antwoord. Hiervoor zijn de experts. Bijvoorbeeld op gebied van cybersecurity of marketing. Ze zijn er om wanneer nodig vragen te stellen.



Randvoorwaarden

Jury

Bestaat uit mensen met verschillende expertises en achtergronden.

Kies een juryvoorzitter en probeer te zorgen voor een jury met wisselende expertises (ervaringsdeskundigen, inhoudsdeskundigen, bestuurders, zorgprofessionals etc).

Vergeet zeker de burger/ cliënt/ patiënt niet!

Catering

Bij een fysiek event helpt het zeer om de inwendige mensen goed te verzorgen. Daarmee vergroot je de output van de deelnemers. Houdt hier rekening mee in planning en begroting.

Locatie

Een grote ruimte voor alle deelnemers is fijn, maar losse kamers of hoekjes zodat teams zelfstandig kunnen werken ook. Een goed ingerichte locatie met faciliteiten zoals whiteboards en beamers is een must.

Promotie

Offline en online: flyers, shirts, website en social media. Valt deels onder het communicatieplan. Voor werving, maar ook voor exposure na afloop.

Fotograaf

Eventueel met video. Het helpt om goed beeldmateriaal te verkrijgen van je event. Niet alleen voor direct erna, maar ook zeker voor een volgend event om te laten zien aan potentiële stakeholders die mee willen doen.



Randvoorwaarden

Begroting

Kosten moeten betaald worden door inkomsten. Mooier kunnen we het niet maken. Waar sponsoren goed helpen, is soms een entreekaartje ook nog een optie. Dit gebeurt niet altijd om de deelname aan de hackathon zo laagdrempelig mogelijk te maken. Dat is de keuze van de organisatie uiteraard.

Sponsoring/partnerships

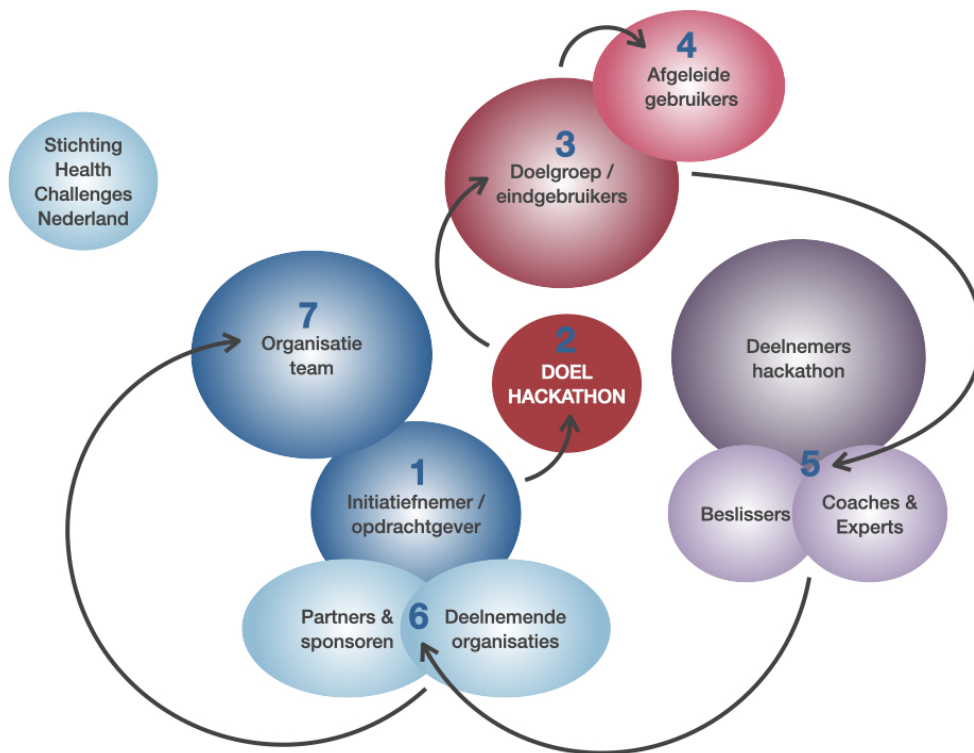
Dit zal de grootste post zijn die de kosten dekt. Kijk binnen je organisatie naar mogelijkheden, maar kijk ook naar slimme partnerships met partijen die iets hebben aan je event. Als het iedereen wat oplevert, zullen ze ook bereid zijn iets bij te dragen.





Stakeholdercanvas

Stakeholder canvas



1 Wie is de initiatiefnemer of opdrachtgever van deze hackathon?

2 Wat is het doel van deze hackathon? Wat wil je ermee bereiken?

Zie hoofdstuk 2 'Het Doel van de Hackathon' in de toolkit.

3 Wiens probleem gaan we oplossen? Wie gaan de ontworpen oplossingen gebruiken?

De eindgebruiker staat centraal tijdens de hackathon. Kies je voor 1 specifieke doelgroep bv. 'Mensen met diabetes type 2' of 'Huisartsen', meerdere doelgroepen of een brede doelgroep bv. 'De Amsterdammer'?

4 Wie staan dicht bij de eindgebruikers en krijgen ook te maken met de oplossing?

Denk aan bijvoorbeeld familie, buurtgenoten, mantelzorgers, zorgverleners, betrokken instanties.

5 Wie moeten er tijdens de hackathon bij zijn om te kunnen komen tot goede oplossingen?

Deelnemers: ga altijd voor een mix aan expertises / disciplines / afdelingen / organisaties. Werk naast eindgebruikers en afgeleide gebruikers ook mensen als ontwerpers, technenuten, datascientist, onderzoekers, etc.

Experts & coaches: welke inhoudelijke kennis en ervaring met mensgericht ontwerp hebben de deelnemers? Wat hebben zij nodig aan coaching en externe expertise tijdens de hackathon?

Beslissers: wie zijn probleemgenoot en/of kunnen beslissen over doorontwikkeling en implementatie ná de hackathon?

6 Welke partners, sponsoren en/of deel-nemende organisaties maken de hackathon mede mogelijk?

Welke private en publieke partijen delen het hogere doel van de hackathon en hebben baat bij de resultaten van de hackathon? Betrek hen voor financiële middelen, inzet expertise, inzet in organisatie team, en/of leveren deelnemers, coaches & experts.

7 Welke mensen gaan samen de hackathon organiseren?

Stel een lekker daadkrachtig team samen, er is in ieder geval mankracht nodig voor: projectleiding, programma, communicatie, productie en administratie. Zie hoofdstuk 5 'De Organisatie' in de toolkit.

Waar zou Stichting Health Challenges Nederland jullie bij kunnen helpen?





**Keuzehulp voor de vorm
van de hackathon**

Keuzehulp voor de vorm van de hackathon

Als je een hackathon gaat organiseren, is dat mogelijk in verschillende vormen. Een hackathon kan op een locatie plaatsvinden, online of je kunt beide vormen combineren in een hybride vorm. Hier wordt uitgelegd wat de voor- en nadelen zijn van de fysieke en online hackathon zodat je een bewuste keuze kunt maken voordat je begint met de organisatie.

Fysieke hackathon

Bij een fysieke hackathon zijn de deelnemers en organisatie een aantal dagen fysiek bij elkaar op één locatie. Een fysieke hackathon helpt deelnemers om echt uit de waan van de dag te stappen en een paar dagen met complete focus aan een uitdaging te werken.

Het is op locatie eenvoudiger om een collectief gevoel en energie te creëren. Deelnemers zien elkaar en elkaars werk, organisatie en coaches kunnen rondlopen en krijgen zo goed mee waar de teams mee bezig zijn en waar (extra) ondersteuning nodig is. (energieke plenaire sessies en workshops, borrel, gluren bij de burens, etc.).



Keuzehulp voor de vorm van de hackathon

Online hackathon

Een online hackathon vindt online plaats, deelnemers komen niet fysiek bij elkaar. Een online hackathon kan veel deelnemers “kwijt”. Daarbij hoeven deelnemers niet te reizen en kunnen ze hun tijd flexibeler indelen. Dit biedt kansen voor mensen die bijvoorbeeld ver weg of in het buitenland wonen, met fysieke beperkingen en/of die zich niet een aantal complete dagen kunnen vrijmaken.

Om dezelfde reden kan het ook eenvoudiger zijn om sprekers, coaches, etc. te regelen.

Houd er rekening mee dat online samenwerken veel energie van deelnemers vraagt, dus je kunt niet van ze verwachten dat ze de hele dag onafgebroken online zijn. De deelnemers en organisatie krijgen minder automatisch van elkaar mee waar iedereen mee bezig is.

Besteed aandacht aan creëren van verbinding en sfeer met bijvoorbeeld een gezamenlijke dagstart en dagafsluiting, een goed samenwerkingsplatform, teams tussenopdrachten in laten leveren voor feedback, elk team een coach te geven.



Keuzehulp voor de vorm van de hackathon

Voor- en nadelen

Vorm	Voordelen	Nadelen
Fysiek	Veel energie en verbinding tussen de deelnemers Intensieve samenwerking Goed zicht op voortgang (of achterstand) van de groepen	Beperkt aantal deelnemers Fysieke bijeenkomst niet altijd en voor iedereen mogelijk Meer kosten aan locatie/catering/apparatuur
Online	Geen locatie/cateringkosten Geschikt voor grotere aantallen deelnemers Deelnemen kan locatie- en (deels) tijd onafhankelijk.	Sfeer en verbinding creëren is lastiger Deelnemers moeten digitaal vaardig zijn Hoger risico op minder commitment en no-shows Deelnemers zijn minder lang achter elkaar productief

Hybride hackathon

Bij een hybride hackathon kun je het beste uit een fysieke en online hackathon nemen en samenvoegen. Deelnemers deels online en deels fysiek bij elkaar laten komen, met hun eigen team, in shifts op één locatie of op verschillende locaties. Workshops en plenaire sessies online organiseren. De mogelijkheden om te variëren zijn groot en dit is een mooi alternatief als fysieke bijeenkomsten beperkt mogelijk zijn. Houd goed de balans tussen online en offline in de gaten. Je leest hierboven dat de verbinding tussen deelnemers, coaches en experts online anders is dan offline. In een hybride vorm is aandacht voor het verbinden van offline met online belangrijk.





Rollen en taken

Rollen en taken

In deze bijlage geven we je een beeld van de belangrijkste rollen voor het organiseren van een hackathon. Per rol zie je de taken die erbij horen en een globale inschatting van de benodigde tijd. Deze tijd is natuurlijk sterk afhankelijk van veel factoren.

Projectleiding		
Fase	Taken	Tijd in dagdelen
voor	<ul style="list-style-type: none">- doel en kaders vaststellen (thema('s), aantal deelnemers, tijdspad)- afstemming met belangrijke stakeholders, bv opdrachtgever / stuurgroep, partners, doelgroep- begroting opstellen en budget organiseren- organisatieteam samenstellen en taken verdelen- samenwerkingsplatform organisatieteam kiezen (voor interne - communicatie, bestanden delen, etc) - team aanjagen en voortgang monitoren- taakverdeling voor tijdens de hackathon afspreken	10-20
tijdens	<ul style="list-style-type: none">- hosten (bv opening & finale presenteren)- organisatieteam aansturen	hele hackathon
na	<ul style="list-style-type: none">- evalueren met organisatieteam- bedanken- financiële afhandeling- follow-up coördineren- relevante documenten archiveren (voor volgend gebruik)	4-10



Rollen en taken

Programma		
Fase	Taken	Tijd in dagdelen
voor	<ul style="list-style-type: none">- aan de hand van het doel het programma uitwerken- pitchers/ challenges vaststellen- invulling webinars bepalen- hoe & wanneer & welke coaches en experts inzetten- team opdrachten maken- opening & finale vormgeven- jury criteria opstellen- draaiboek maken en up to date houden- evt. teamindeling maken dan wel organiseren/bedenken voor tijdens de hackathon- plan voor follow-up maken	10-20
tijdens	<ul style="list-style-type: none">- hosten (bv team challenge uitleggen)	hele hackathon
na	<ul style="list-style-type: none">- follow-up organiseren- draaiboek, opdrachten, etc archiveren (voor volgend gebruik)	2-5



Rollen en taken

Partners		
Fase	Taken	Tijd in dagdelen
voor	<ul style="list-style-type: none">- partners & sponsors organiseren- coaches regelen- invulling webinars regelen- experts regelen- jury regelen- iedereen informeren over praktische zaken: taken, tijden, waar inloggen, etc.	4-20 (sterk afhankelijk van veel factoren)
tijdens	<ul style="list-style-type: none">- ontvangst / briefing partners- aanspreekpunt bij vragen	hele hackathon
na	<ul style="list-style-type: none">- bedanken- resultaten hackathon delen- partners betrekken bij follow-up	1-2



Rollen en taken

Communicatie		
Fase	Taken	Tijd in dagdelen
voor	<ul style="list-style-type: none">- beschrijving hackathon > wervende teksten en visuals (voor website, uitnodiging, etc.)- evt logo & huisstijl voor communicatie- pr op social media- werving deelnemers coördineren- aanmeldingsprocedure organiseren- contact met deelnemers > informatie & vragen beantwoorden	2-10
tijdens	<ul style="list-style-type: none">- contact met deelnemers- materiaal voor updates & verslag maken en verzamelen- updates op social media	hele hackathon
na	<ul style="list-style-type: none">- evaluatieformulier voor deelnemers- deelnemers bedanken & informeren over evt. vervolg- update social media, evt. persbericht maken- aftermovie / verslag voor website & social media & partners- mailings, visuals, etc. archiveren (voor volgend gebruik)	2-4



Rollen en taken

Productie online hackathon		
Fase	Taken	Tijd in dagdelen
voor	<ul style="list-style-type: none">- samenwerkingsplatform organisatieteam kiezen en inrichten- samenwerkingsplatform voor hackathon kiezen (bv slack, webex, MS-Teams) en inrichten- inlog & instructie voor deelnemers en andere betrokkenen maken- online tools & tutorials kiezen (bv Miro, mural, etc) en indien nodig inlog & instructies maken- testen, testen, testen (bv links, tools, streamen, etc.)	2-4
tijdens	<ul style="list-style-type: none">- communicatie in platform modereren, o.a. reageren op vragen, mededelingen & team opdrachten posten- technische hulplijn voor deelnemers en andere betrokkenen- hosten (bv dagstart, webinars, dagafsluiting)- evt. opening, webinars, dagafsluiting en finale opnemen / livestreamen	hele hackathon
na	<ul style="list-style-type: none">- indien nodig gegevens veiligstellen- communicatie in platform modereren- t.z.t. platform sluiten- relevante instructies, mededelingen archiveren (voor volgend gebruik)	1-2



Rollen en taken

Productie offline hackathon		
Fase	Taken	Tijd in dagdelen
voor	<ul style="list-style-type: none">- locatie kiezen<ul style="list-style-type: none">> inspirerende plek> LET OP; goede wifi, vast internet en voldoende stopcontacten> ruimtes waar in teams gewerkt kan worden + plenaire ruimte- Catering regelen- inrichting van de ruimte bedenken en organiseren- reclame uitingen voor hackathon als banners, posters etc- t-shirts, keycards ed regelen- beveiliging / BHV organiseren- techniek: beamer, microfoon, elektriciteitspunten, etc.- materialen (post its, brown paper, scharen, papier, stiften.....)- eventueel organiseren en faciliteren van digitaal platform voor communicatie met deelnemers en voor samenwerking deelnemers onderling (bv Webex teams, MS Teams of Slack)- ontvangst deelnemers voorbereiden- opruimen locatie plannen	4-8
tijdens	<ul style="list-style-type: none">- deelnemers ontvangen (naambadge, shirt, evt andere attributen overhandigen....)- communicatie in platform modereren, dit kan evt ook door 'communicatie' worden gedaan.- hulplijn voor cateraar, locatiebeheer, techniek en wensen vanuit 'programma'	hele hackathon
na	<ul style="list-style-type: none">- opruimen- goed afronden met locatie eigenaar/ - manager	1





**Profielen
coaches, experts en jury**

Profiel coach

Briefing coach

Tijdens de hackathon wordt van de teams verwacht dat ze supersnel een ontwerpproces doorlopen. Met mensen die ze niet kennen. Met verschillende achtergronden en expertises. Super leuk, maar soms ook moeilijk. Daarom kunnen teams die moeite hebben met het ontwerpproces / keuzes maken / taken verdelen / volgende stap bepalen / etc. bij jou aankloppen. Je stelt snel een diagnose en helpt ze weer op gang. Ook geef je indien nodig / a.d.h.v. teamopdrachten feedback aan de teams.

Als coach heb je dus een belangrijke rol in het aanscherpen van de ideeën en het ondersteunen van de teams in het doorlopen van hun ontwerpproces.

Profiel

- > Je hebt ervaring met mensgericht ontwerpen
- > Je hebt kennis van ontwerptools en -methodes
- > Je bent kritisch, maar vooral ook motiverend en oplossingsgericht
- > Je bent beschikbaar op ... (geef duidelijk aan wat je wanneer van de coach verwacht, dus dagen, tijden en locatie)

Dat houdt bijvoorbeeld in voor een online hackathon

- > Bent een paar uur per dag (flexibel) beschikbaar voor de teams
- > 's avonds beschikbaar na 19.00u gedurende ongeveer 2 uur voor feedback op dagresultaten van jouw toegewezen teams
- > Overdag beschikbaar om te sparren met de 1 à 2 teams naar behoefte van teams.
- > Bij gezamenlijke opening én finale online aanwezig
- > Het is wenselijk af en toe bij dagopening of -sluiting te zijn



Profiel expert

Briefing expert

De experts hebben een belangrijke rol in het aanscherpen van de ideeën en het op stoom houden van de teams. Van de experts verwachten we een kritische, maar vooral open, stimulerende, vooruitstrevende en oplossingsgerichte houding.

Voorbeeld

De teams kunnen op vrijdag 3 april van 15.00 – 18.00 uur terecht bij het expertpanel voor al hun vragen rondom hun onderwerp, ontwerp of prototype in ontwikkeling.

Denk aan: wet- en regelgeving, richtlijnen, kwaliteitseisen, financiering, vergoedingen, WMO, bestaande initiatieven, subsidiemogelijkheden, etc. De leden van het expertpanel helpen de teams om helder te krijgen waar ze rekening mee moeten houden én denken mee over hoe ze obstakels kunnen omzeilen en/of de kansen en mogelijkheden die het systeem biedt kunnen benutten.

Expert profiel

- > Je hebt expertise op het gebied van (vul in wat je nodig hebt)
- > Je wilt jouw kennis en ervaring inzetten om teams verder te helpen
- > Je bent opbouwend kritisch, maar vooral ook motiverend en oplossingsgericht
- > Je bent beschikbaar op (geef duidelijk aan wat je wanneer van de expert verwacht. Dus dagen, tijden en locatie)



Profiel jury

Briefing jurylid

Juryleden hebben als voornaamste rol het beoordelen en selecteren van de best mogelijke oplossingen vanuit de hackathon (die dan ook veel impact op de zorg kunnen maken). De jury is samengesteld obv individuele expertise van de juryleden. Aan de hand van jury criteria (verschillende onderdelen om te beoordelen) kan de eigen beoordeling door het individuele jurylid plaatsvinden. Per team zijn er dus straks meerdere beoordelingen, die samengevoegd worden door de juryvoorzitter tot een eindoordeel. We verwachten inhoudelijke kennis van een jurylid op een of meerdere onderdelen, gecombineerd met een visie op de toekomst van zorg en een kritische noot.

Voorbeeld

Een jury kan bestaan uit een lid van de Raad van Bestuur van een zorginstelling, een ontwerper, een patiënt, een ondernemer, een beleidsmaker, etc. Punten in een jury criteria lijst kunnen oa zijn: hoe centraal staat de mens in deze oplossing, is het schaalbaar, hoe nieuw is deze oplossing, is er marktonderzoek gedaan?

Jury profiel

- > Kennis op een of meer gebieden van de zorg, innovatie, ondernemerschap, bestuur, business, etc.
- > Progressief, kijkt naar de toekomst en durft te veranderen
- > Constructief. Alle teams maken impact op zorg en veranderen onze wereld. De een hooguit wat meer dan de ander. Maar geef ze dus ook vooral mee hoe ze verder kunnen na de hackathon.
- > Resultaat gedreven. Het is toch een competitie! Dus kijk wie echt kans maakt om ver te komen met hun oplossing.





Voorbeeldprogramma's

Programma

Online hackathon

reSTART HEALTHcare


Onderstaand programma overzicht is van een online hackathon. De groep deelnemers was een mix van ervaren en onervaren hackers. Daarom is er gekozen voor een gestructureerd programma, met opdrachten in alle fasen van mensgericht ontwerp (design thinking).

Elk van die fase werd voorafgegaan door een webinar van een ontwerpexpert.

Aan het eind van de hackathon was er geen jury die de projecten beoordeelde. In plaats daarvan werden de projecten in een matchmaking projecten aan samenwerkingspartners gekoppeld. Deze konden vervolgens bepalen of en hoe ze de projecten een stap verder wilden brengen.



Programma Online hackathon reSTART HEALTHcare

		11 T/M 15 JUNI ONLINE HACKATHON #GEZONDHEID #ZORG		
DO 11 JUNI Probleemverkenning	VR 12 JUNI Ideation	ZA 13 JUNI Prototype & test	ZO 14 JUNI Valorisatie	MA 15 JUNI Demo Day
team challenge #1 probleem definitie canvas	team challenge #2 1 richtinggevend idee	team challenge #3 prototype versie 1	team challenge #4 iteratie prototype & business case	team challenge #5 pitch & demo video
9.00-9.45: Opening Special guests Carola Verschoor en Lucien Engelen Hacken in de teams 12.00-12.30: Webinar Probleemverkenning Hacken in de teams 17.00-17.30: Wrap-up Terugblik dag 1 Uitleg team challenge #2 19.00: Deadline team challenge #1 Feedback door coaches /experts	9.00-9.15: Dagstart Hacken in de teams 12.00-12.30: Webinar Ideation Hacken in de teams 17.00-17.30: 0% Vrijmibo Special guest Rachelle van der Linden 19.00: Deadline team challenge #2 Feedback door coaches /experts	9.00-9.30: Dagstart Special guest Erik Gerritsen Hacken in de teams 12.00-12.30: Webinar Prototype & test Hacken in de teams 17.00-17.30: Wrap-up Terugblik dag 3 Uitleg team challenge #4 19.00: Deadline team challenge #3 Feedback door coaches /experts	9.00-9.15: Dagstart Hacken in de teams 11.00 Deadline pitch & demo video's 11.30-12.30 Video's bekijken 12.30-15.00 Match-making partners 12.30-15.00 Stemmen publieksprijs 16.00 - 17.00: Finale Bekendmaking matches en publieksprijs	



Programmaboekje Hacking Health Amsterdam

Bij de fysieke hackathons van Hacking Health Amsterdam wordt gekozen voor een vrijer programma.

De teams krijgen zelf de regie over het ontwerpproces en bepalen zelf de snelheid waarmee ze de ontwerpstappen zetten. Er is continu begeleiding aanwezig om proactief én op verzoek van de teams te ondersteunen in het ontwerpproces.



Programmaboekje Hacking Health Amsterdam

Dag 1 - Donderdag

15.30 – 16.30	Registratie deelnemers
16.30 – 18.00	Opening en inspiratie
18.00 – 19.30	Diner en voorbereiding pitches
19.30 – 22.30	Pitchen, speeddaten en teambuilding
22.30 – 23.00	Indeling coachroast en inschrijven workshops

Dag 2 - Vrijdag

07.30 – 08.30	Inloop en ontbijt
08.30 – 09.00	Welkom en daginfo
09.00 – 13.00	Coachroast, hacken, workshops
13.00 – 14.00	Lunch
13.00 – 19.00	Hacken en coachen
14.00 – 16.00	Vraagbaak Cliëntenbelang Amsterdam en andere specifieke experts bereikbaar voor kennis & advies
16.30 – 18.30	Bestuurders op bezoek
19.00 – 20.00	Diner
19.00 – 23.00	Hacken en (digitaal) coachen



Programmaboekje

Hacking Health

Amsterdam

Workshops Vrijdag

09.15 – 10.00 11.15 – 12.00	Design Thinking
09.15 – 10.00 11.15 – 12.00	Theory U
12.00 – 12.45	The met Participatief (Actie) onderzoek
13.00 - 13.30 14.00 - 14.30	Escape room
16.00 - 16.45	Business Model Canvas

Dag 3 - Zaterdag

07.30 – 08.30	Inloop en ontbijt
08.30 – 09.00	Welkom en daginfo
09.00 – 12.00	Hacken, coachen en prototypen maken
12.00 – 13.30	Lunch, pitch/presentatie check en inleveren slides
13.30	Deadline!
14.00 – 15.30	Halve finale
16.00 – 17.30	Finale
17.30 – 18.00	Borrel en prijsuitreiking





DUTCH
<HACKING>
HEALTH

Tools



Tools

Methode

Een hackathon doorloopt een aantal stappen om van probleem naar innovatieve oplossing te komen. Er zijn verschillende methoden voor, deze zijn allemaal gelijk of afgeleid van de stappen van Mensgericht ontwerpen (Human Centered Design / Design thinking).

De stappen:

Begrijpen (Understand)

Het probleem wordt uitgediept en in context geplaatst om zo het probleem in zijn volle omvang in beeld te krijgen.

Definieer (Define)

De essentie, of een van de essenties van het grotere probleem wordt gekozen om een probleemstelling te definiëren in de vorm van een 'Hoe kunnen we?'-vraag.

Bedenk (Envision)

In creatieve sessies worden zoveel mogelijk oplossingen, deeloplossingen of oplossingsrichtingen verzameld voor de gekozen probleemstelling. Hierbij is creativiteit de sleutel tot innovatieve oplossingen.

Maak (Prototype)

Maak een eerste versie van je oplossing.



Tools

Workshops

Omdat niet alle deelnemers aan een hackathon bekend zijn met de stappen van de methode is het goed om over elke stap in het proces een workshop te organiseren. Deze wordt bij voorkeur gegeven door iemand die ervaring heeft met het ontwerpproces.

In een workshop wordt aandacht besteed aan het doel van de stap en wordt uitgelegd welke hulpmiddelen er zijn om dit doel het best te bereiken. Er wordt veel gewerkt met canvassen die de teams houvast en richting geven om de stap goed te doorlopen.

Er zijn opgenomen webinars beschikbaar, maar het heeft de voorkeur het live te doen, omdat deelnemers dan de mogelijkheid hebben om vragen te stellen.



Tools

Templates/Canvassen

Per fase zijn verschillende canvassen te gebruiken

Begrijp (Understand):

- Probleemcanvas
- Stakeholdermap
- Empathymap
- Patient/Customer Journey
- Scopingcanvas
- Facts and Figures

Definieer (Define):

- 5 Why's
- 5 Vragen
- Project Focus

Bedenk (Envision):

- Crazy 8
- Random word

Maak (Prototype):

- Gallerywalk
- Impactmatrix

Deze canvassen zijn online te vinden, bijvoorbeeld op:

<https://wrkshp.tools/tools>

<https://www.designabetterbusiness.tools>

Daarnaast zijn veel van de canvassen ingebouwd in de online whiteboard tools.



Tools

Gespreksmethodes

Er zijn verschillende gespreksmethodes en werkvormen die te gebruiken zijn in de verschillende stappen het proces kunnen ondersteunen.

De meesten zijn zowel online als offline bruikbaar. De meest bekende is de brainstorm, maar er zijn veel verschillende vormen.

Een mooi overzicht daarvan is hier te vinden:
<http://www.liberatingstructures.com>



Tools

Digitale hulpmiddelen

Bij online hackathons zijn digitale hulpmiddelen onmisbaar, maar ook bij offline hackathons kunnen deze gebruikt worden

Communicatie Platform:

Dit wordt gebruikt voor communicatie tussen de organisatie en de teams, maar ook voor de teams onderling.

Voorbeelden:

- Cisco Webex Teams
- Slack
- Google Hangouts
- Microsoft Teams
- Rocket.chat

Videobellen:

Dit wordt gebruikt voor communicatie via beeldbellen tussen de organisatie en de teams, maar ook voor de teams onderling. Vaak zit deze optie ook in een communicatieplatform, maar er zijn videobel hulpmiddelen die meer mogelijkheden bieden.

Voorbeelden:

- Cisco Webex Meets
- Zoom
- Skype
- Microsoft Teams



Tools

Digitale hulpmiddelen (2)

Bestanden delen:

In de communicatieplatforms zit de mogelijkheid om bestanden te delen met elkaar. Om bestanden overzichtelijker te delen en gebruik te maken van versiebeheer, kan gekozen worden voor een van de volgende opties:

- Dropbox
- Microsoft OneDrive
- Google Drive
- Apple iCloud

Whiteboard:

In offline hackathons kunnen de canvassen op papier worden gebruikt door de teams. Online heb je hier een hulpmiddel bij nodig. Met deze tools kunnen teams online samen canvassen invullen, post-its plakken en brainstormsessies houden.

Voorbeelden:

- Miro
- Mural
- Invision Freehand
- Conceptboard
- Creately



Tools

Digitale hulpmiddelen (3)

Projectplanning:

Tijdens een hackathon is de tijd beperkt en is het belangrijk om deze zo goed mogelijk te besteden. Dat betekent dat vaak de taken verdeeld worden en dat ieder teamlid vervolgens met zijn eigen taak aan de slag gaat. Om dit proces goed te begeleiden zijn diverse project tools beschikbaar

- Microsoft Planner (zit in Microsoft Teams)
- Asana
- Trello
- Basecamp

Overig:

Dit overzicht is uiteraard niet volledig. Ook is het overzicht in dit document een momentopname. Het kan zijn dat namen van tools veranderen, of dat tools ophouden te bestaan.

Meer tools zijn online te vinden.



A red outline logo icon above the text, featuring a heart on the left, a shield on the right, and a stylized 'H' shape in the center.

DUTCH
<HACKING>
HEALTH

