

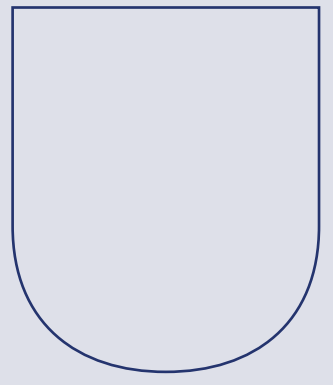
Eđitim Hackathonları

Organizatörler için araç seti

**EDU
HACK**
INNOVATION & EDUCATION

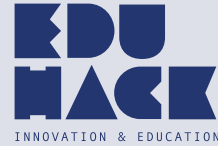
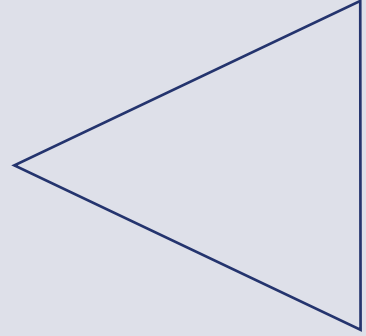
 Erasmus+

Hacking Education projesi 2019-KA201-02-03 numaralı Hibe Sözleşmesi kapsamında Erasmus+ KA2 stratejik ortaklık finansmanı tarafından ortaklaşa finanse edilmektedir



Eđitim Hackathonları

Organizatörler için araç seti





Hackathonlar: Nedir?	04
Hackathonların faydaları	04
Hackathon'lar nasıl yapılandırılır?	06
Farklı hackathon türleri vardır	08
Bir hackathon formatı seçmek: Yüz yüze mi, çevrimiçi mi yoksa hibrit mi?	09
Yüz yüze hackathon	10
Sanal hackathon	10
Hibrit hackathon	10
Adım Adım Hackathon yürütme kılavuzu	11
Hackathon'dan önce: nasıl başlamalı, nelere dikkat edilmeli?	11
Çalışma Sayfası 1: Hackathon Hazırlığı	12
Organizasyon ekibi: insanlar ve roller	13
Konuk konuşmacıların rolü	14
Mentorların rolü	14
Jürinin rolü	14
Ödüller ve Kazananlar	15
Hackathon ödülleri seçme	15
Ödül türleri	15
Kazananları seçmek	16
Maliyetler: dikkate almanız gerekenler	18
Katılımcılar: doğru insanlara ulaşmak	18
Etkinlikten önce İletişim ve Sosyal Yardım: bazı ipuçları	21
Hackathon'unuzu düzenlemek için ihtiyacınız olan araçlar	22
Hackathon başladı	25
Mekan kurulumu	25
Buz kırıcılar, molalar ve enerji vericiler	27
Sorunu tanımlama	27
Hacklenebilir sorunları belirlemek için Why-How-Laddering'i kullanma	28
Hacklenebilir zorlukları belirlemek için "Tasarım Odaklı Düşünme"yi kullanma	28
Hackathon'dan sonra	30
Hackathon düzenleyenlerin iletişim bilgileri	31
Sıkça sorulan sorular	32
Hackathon düzenleme hakkında SSS	32
Takım/mentor/jüri seçimi hakkında SSS	34
Ödüller hakkında SSS	35
Referans listesi	37

Hackathonlar: Nedir?

// Hackathon, katılımcıların kısa süreli yoğun bir çalışma grubunda bir sorun veya proje üzerinde çalıştığı canlı bir etkinliktir” (Čović & Manojlović, 2019).”

Čović & Manojlović, 2019.

Bir hackathon, farklı becerilere ve geçmişlere sahip bireylerin bir sorunu çözmek için yoğun bir şekilde işbirliği yaptığı design-sprint (zorlu problemlerin çözüm sürecinde kullanılmak için tasarlanan bir inovasyon aracı) benzeri bir etkinliktir. Amaç genellikle olayın sonunda soruna işleyen bir çözüm oluşturmaktır. Hackathon'ların belirli bir odak noktası vardır. Örneğin, hackathon'lar, bilgisayar programcılarının ve yazılım geliştirmeye dahil olan diğer kişilerin bir etkinliğin sonunda işleyen bir yazılım oluşturmak için yoğun bir şekilde işbirliği yaptığı teknoloji odaklı etkinlikler olarak başladı.

“Hackathon” kelimesi, “hack” ve “marathon” kelimelerinin birleşimidir. ‘Hack’ fiilinin modern açıklaması, bir şeyi yeni, düşük maliyetli ve işbirlikçi bir şekilde yapmaktır. Bu arada, ‘maraton’ kelimesi, katılımcıların yoğun bağlılığını gerektiren, belirli bir başlangıç ve bitiş zamanı olan bir şeyi tanımlar. İki kelime bir araya getirildiğinde, hackathon, insanların problemlere yenilikçi çözümler yaratmak için işbirliği yapmasını sağlamanın yararlı bir yolu haline gelir.

Hackathonların faydaları

1. Hackathon'lar, sosyal ve ticari zorlukların üstesinden gelmek için kullanılabilir.

Hackathon'lar yeni teknolojiler yaratmaya odaklı etkinlikler olarak ortaya çıkarken siyaset, tıp, ekonomi, toplum, hukuk, çevre ve tabii ki eğitimle ilgili sorunların çözümü için de kullanılabilir.

2. Hackathon'lar, farklı disiplinlerden öğrenciler arasında işbirliğini kolaylaştırır.

Hackathon'un diğer bir gücü, katılımcıların çeşitliliğinde ve ortak zorlukları çözme konusundaki istekliliklerinde yatmaktadır. Hackathon'lar, öğrencilerin, çalışanların ve vatandaşların bir sorunu çözmek ve yeni ürünler, süreçler ve işletmelerin yaratılmasına yol açan yenilikçi çözümler tasarlamak için işbirliği yapmalarını sağlamanın bir yolunu sunar.



Estonya Faaliyeti

Disiplinlerarasılığı benimseyen üniversiteler için hackathonlar, birden fazla düşünce okulundan personelin ve öğrencilerin ortak hedefler üzerinde birlikte çalışması için mükemmel bir alan olabilir.

3. Hackathon'lar çapraz beceriler geliştirir.

İyi tasarlanmış hackathon'lar, Dünya Ekonomik Forumu'nun (2020) 2025 için en iyi 10 beceri arasında tanımladığı yaratıcılık, karmaşık problem çözme, muhakeme ve karar verme gibi önemli ekip çalışmasını ve çapraz becerileri geliştirmeye yardımcı olabilir. Birçok kişi için hackathonlar katılımcıların inovasyona olan tutkularını keşfetmeleri, meslektaşlarla tanışmaları, daha geniş bir işletme topluluğuna katılmaları ve girişimcilik veya şirket içi girişimcilik yolculuklarına başlamalarını sağlar (Roisin Lyons, 2022).

4. Hackathon'lar, sürükleyici ve aktif öğrenme için ortam sağlar.

Hackathon'ların deneyimsel, aktif olması ve uzman ve akran etkileşimi ile dolu olması amaçlanır (Roisin Lyons, 2022). Katılımcılar, her iki öğrenme türünün de uygulandığı bir ortamda takım arkadaşlarından ve danışmanlarından öğrenirler.

5. Hackathon'lar, öğrenmeyi gerçek dünyadaki zorluklara uygulama fırsatı sunar.

Öğrenciler veri girişi sağlayarak sürükleyici ve anlamlı öğrenme deneyimlerine katılma fırsatına sahip olurlar. Buna ek olarak, uzmanlarla ve önemli endüstri danışmanlarıyla bağlantılar kurmayı, gerçek dünya zorluklarını kullanarak otantik öğrenme fırsatları sağlar (Gentelli, 2015).

Hackathon'lar nasıl yapılandırılır?

Hackathon'lar aşağıdaki özellikleri gösterir:

Zorluk	Belirli bir sorun veya zorluk etrafında yapılandırılmışlardır.
Kesinti (zaman bağlı)	Zamana bağlıdır. Ele alınacak soruna bağlı olarak bir hackathon'un süresi bir gün, bir hafta sonu, 3 güne yayılmış 48 saatten, bir sömestr gibi uzun bir zaman dilimine kadar değişebilmektedir (Cobham vd., 2017; Kienzler & Fontanesi, 2016).
İşbirlikçi ve Yaratıcı	Hackathon'lar genellikle bir yarışma formatındadır, bu da ekiplerin geliştirdikleri çözümleri ödülleri veren bir jüriye sunması gerektiği anlamına gelir.
Rekabetçi	Hackathon'lar genellikle bir yarışma formatındadır, bu da ekiplerin geliştirdikleri çözümleri ödülleri veren bir jüriye sunması gerektiği anlamına gelir.
Toplum	Katılımcılar, mentorlar, jüri üyeleri ve sponsorlar dahil olmak üzere birden fazla paydaş dahil edilir. Hackathon'lara sanayi veya sosyal ortaklarla birlikte yürütülerek onlar da dahil olabilir. Örneğin, bir üniversite ortamında zorluk, üniversitenin yerel topluma nasıl daha fazla dahil olabileceği ile ilgili olabilir. Bu örnekte, yerel toplum liderleri mentor olarak dahil olabilir. Mentorlar geri bildirim ve rehberlik sağlar ve katılımcıların fikirlerini doğrulamalarına yardımcı olabilir. Jüri, çözümleri önceden tanımlanmış kriterlere göre değerlendirecektir. Birçok hackathon, rolü eğlendirmek ve ilham vermek olan konuk konuşmacıları içerir.



Türkiye Faaliyeti

1. Sorunu tanımlayın
2. Takımları oluşturun
3. Brainstorm and ideate
4. Beyin fırtınası yapın ve fikir üretin
5. Juriye sunum yapın
6. Ödül kazanın
7. Eğlenin ve öğrenin

"[hackathonlar], insanın bir şeyler yaratma arzusunu ve kapasitesini harekete geçirmek için muazzam bir güce ve kapasiteye sahiptir"

Carmen Vázquez de Castro, Topluluk Oluşturucu

Bu benim ilk eğitim hackathonum ve bundan gerçekten zevk alıyorum. İnsanların ne bulunduğunu görmeyi gerçekten seviyorum. Kodlama hackathon'larının farkındaydık, ancak [bu metodolojiyi] eğitim sektöründe uygulamak inanılmaz.

Raquel Vela, CEO at Papua Learn English

Aynı ilgi alanlarına, aynı kaygılara sahip insanlarla tanışmak... Kişisel olarak bana çok şey katıyor ve tecrübelerimden de katkı sağlayabileceğime inanıyorum ve karşılıklı bir zenginleşme var.

Fernando Lallana, Girişimcilik profesörü ve yazar

Bu tür etkinlikler zihinleri açmanıza yardımcı olur. Sadece öğretmenlerle değil, yeni kurulan şirketlerle, işletmelerle, tasarımcılarla ve I.T. programcıları ile iletişim halindedesiniz.. Bir sektöre - benim durumumda eğitime - odaklanırsanız, düşünmeyeceğiniz birçok bakış açısına maruz kalıyorsunuz. Ancak işletmelerle konuştuğunuzda, daha önce dikkate almadığınız başka bakış açıları ortaya çıkarırlar. Bu da düşünmenize yardımcı olur, bunu nasıl yaptığınızı ve onu nasıl geliştirebileceğinizi biraz analiz etmenize yardımcı olur. İspanya'nın ve dünyanın farklı yerlerinden, çok farklı alanlardan ve farklı yaşlardan bu kadar çok insanı bir araya getirebilmek çok ilginç. Ufuk açıcı ve zenginleştirici.

Belén Moreno Pedraza, Öğretmen

Farklı hackathon türleri vardır

Hackathon'lar temaya, katılımcılara ve becerilerine, beklenen sonuçlara, süreye, bütçeye ve mevcut kaynaklara bağlı olarak birden fazla format alabilir.

Aşağıdaki farklı biçimlere genel bakış, hangi türü uygulayacağınıza karar vermenize yardımcı olacaktır. Liste ayrıntılı değildir ve farklı biçimleri birleştirebilirsiniz.

	Idea-thon	Start-athon	Sosyal İnovasyon Hackathonu	Kurumsal İnovasyon Hackathonu
Odak Noktası	Odak noktası, fikir üretme veya belirli bir sorun hakkında (örneğin, kampüsteki yeşil alanlar) farklı düşünmedir.	Odak noktası yeni bir girişim başlatmaktır. Takımlar konseptlerini prototip geliştirme ve araştırma yoluyla (soğuk konuşma ve jüri üyelerine satış konuşması gibi) doğrular. Etkinliğin boyutuna ve sponsorların katılımına bağlı olarak, kazanan sahalara başlangıç finansmanı sunulabilir.	Birincil odak noktası, evsizlik veya iklim sorunları gibi temel sosyal sorunlarla ilgili çözümler geliştirmektir. Bir iş kurmak ve finansman/finansal model ilgili olabilir.	Odak, daha büyük bir organizasyonel ortamda inovasyon üzerinedir. Amaç genellikle yeni süreçler ve ürünler yaratmaktır.
Katılımcılar	Etkinlik sırasında ekipler oluşturulur.	Etkinlik sırasında ekipler oluşturulur. Bazı durumlarda, bir fikri olan bir katılımcı, projede onlarla çalışacak ekip arkadaşlarını çekmek için konseptini diğer katılımcılara önerebilir. Diğer paydaşlar arasında topluluklar (ör. yerel girişimcilik ekosistemleri) ve yenilik ve girişimciliğe odaklanan kuruluşlar yer alır.	Farklı katılımcı yelpazesi.	Bir kurumsal hackathon'a katılanlar, aynı kuruluşta çapraz fonksiyonel takımlarda çalışan çalışanlar olabilir. Veya bir kuruluşun temsilcileri, kuruluş adına yeni ürünler ve çözümler tasarlayan öğrencilere mentorluk yapabilir.
Süre	2 saat - 1 gün.	2 gün, genellikle hafta sonu.	3 saat - 3 gün.	Dinlenme sırasında veya daha küçük bir atölye formatında.

Bir hackathon formatı seçmek: Yüz yüze mi, çevrimiçi mi yoksa hibrit mi?

Yüz yüze bir hackathon'un katılımcıları, gerçek, fiziksel bir alanda bir şeyler geliştirmek için işbirliği yapar. Organizatörler bu formatta bir etkinlik oluştururken zaman, yer ve lojistik kısıtlamaları göz önünde bulundurmalıdır.

Mekan, malzeme, ikramlar ve diğer lojistik konuların hazırlanması kritik öneme sahiptir.



İspanya ve Estonya'daki
Faaliyetler



Yüz yüze hackathon

Yüz yüze hackathon'larda, insanlar saatlerden günlere uzanan belirli bir süre boyunca hacklenebilir zorlukların üzerinde çalışmak için fiziksel bir alanda bir araya gelirler.

Yüz yüze hackathon	
Artıları	Eksileri
Akıcı iletişimi etkinleştirir	Daha yüksek maliyetler (ör. yemek, oda kiralama)
Etkileşimi artırır ve konuşmaları teşvik eder	Hazırlık süresi gereklidir
Çatışma çözümünü geliştirir	Etkinliğe seyahat eden kişilerin önceden plan yapması gerekir
Olumlu ilişkiler kurmak daha kolaydır	Planlama daha fazla kaynak ve insan çabası gerektirir
Daha dinamik fikir alışverişi	

Sanal hackathon

Sanal hackathon'larda, insanlar sanal konferans ve işbirliği araçları aracılığıyla çevrimiçi olarak katılırlar, bu da fiziksel olarak bulunmaları gerekmeyeceği anlamına gelir.

Sanal hackathon	
Artıları	Eksileri
İnsanlar çeşitli yerlerden (örneğin, farklı şehirler veya ülkeler) katılabilir	Ekibinizle bizzat birlikte olma deneyimi kaybolur
Düşük maliyetler ve lojistik	Daha karmaşık ekip oluşturma
Daha büyük ölçek ve hız	Grup dinamiklerini kontrol etme ve yönlendirme zorluğu
Daha fazla çeşitlilik	Sunum konuşmaları kişisel olmayabilir

Hibrit hackathon

Hibrit hackathon'ların hem çevrimiçi hem de yerinde aşamaları olabilir. Örneğin, ilk fikir oluşturma aşaması çevrimiçi olarak gerçekleştirilebilir. Bu yaklaşım, katılımcıların hackathon'un yerinde aşamasında fikirlerini oluşturmak için daha fazla zamanları olması için fikirlerini kısa listeye almalarını sağlar.

Alternatif olarak, hibrit hackathon'lar aynı anda yüz yüze ve uzaktan işbirliğini kolaylaştırabilir. Bu şekilde, bir hibrit hackathon, yüz yüze hackathon'ların avantajlarını karşılarken, başka yerlerdeki insanlara katılma olanağını da sağlayabilir.

Hibrit hackathon	
Artıları	Eksileri
Yüksek erişim potansiyeli olması	Yüz yüze ve sanal bir etkinliğe aynı anda ev sahipliği yapmak organizasyonu karmaşık hale getirebilir.
Daha Yüksek Kitle Etkileşimi	Ek Koordinasyon ve Katılım Gereksinimleri
Değerli Veriler elde edilebilir	Olası Bağlantı Sorunları
Yüz yüze olandan daha az maliyetli	Ağ oluşturmak daha zorlu hale gelebilir
Daha fazla uluslararası konuşmacının ilgisini çekebilir ve davet edilebilir	

Adım Adım Hackathon yürütme kılavuzu

Hackathon'dan önce: nasıl başlamalı, nelere dikkat edilmeli?

İnsanların zaman ayırmalarının gerektiği büyük bir etkinlik düzenlemek, düşünmeyi ve planlamayı hak ediyor. Hackathon hazırlıklarına başlamadan önce, aşağıda listelenen soruları haritalamanız ve cevaplamanız gerekir.

Şunları düşünmeniz gerekir:

- **Etkinliğin amacı:** Bu etkinliğin amacı ve özel hedefleri nelerdir? Ne elde etmek istiyorsun? Girişim hangi sorunlara veya ihtiyaçlara cevap vermelidir? Net bir hedef, sponsorların, danışmanların, katılımcıların ve jürinin daha fazla odaklanmasına ve amaca bağlı kalmasına yardımcı olacaktır.
- **Tema ve bağlam:** Hackathon'un özel teması veya odak noktası nedir? Katılımcılara rehberlik etmek için konu ve bağlamla ilgili hangi bilgiler gereklidir?
- **Zorluklar:** Ne tür sorunları veya zorlukları çözmeye çalışıyorsunuz? İnovasyon yoluyla yararlanmak istediğiniz fırsatlar nelerdir? Etkinlikten önce zaten bir zorluk listeniz olabilir, ancak katılımcılarınızın bunu geliştirmesini de sağlayabilirsiniz.
- **Hedef grup:** Etkinlik kimin için? Ne tür insanların veya grupların katılmasını bekliyorsunuz? Daha fazla çeşitliliğin daha yaratıcı çözümlere yol açtığını unutmayın.
- **Ortak çalışanlar, ev sahibi, mentorlar ve sponsorlar:** Kimin katkısı etkinliğe değer katıyor? Tasarlanan çözümlerin kullanıcıyı hesaba katmasını sağlamak için etkinlik boyunca ne tür mentorlar katılımcılara rehberlik edebilir? Etkinliği hangi fon sağlayıcılar veya sponsorlar destekleyebilir?
- **Etkinlik türü ve lojistik:** Ne tür bir etkinlik düzenlemek istiyorsunuz? Sanal mı, yüz yüze mi yoksa hibrit mi? Hangi lojistik sorunların ele alınması gerekiyor?
- **Kurallar ve talimatlar:** Kurallar nasıl tanımlanır? Kimler katılabilir ve gruplar nasıl oluşturulur? Başvuru ve kayıt için herhangi bir prosedür var mı?
- **Jüri ve ödüller:** Hackathon'un sonucunu kim değerlendirecek? Katılımcılar hangi ödülleri hedefleyebilir?
- **Maliyetler:** Bir hackathon organize etmenin ve yürütmenin maliyetleri nelerdir? Kuruluşunuzun bir hackathon düzenlemek için özel bir bütçesi yoksa, şunları göz önünde bulundurmanız gerekebilir:
 - **Sponsorluklar:** Bu etkinlikler genellikle ücretsiz olduğundan, tanıtım karşılığında etkinliği mali olarak destekleyebilecek sponsorlara ihtiyacınız olacaktır.
 - **Proje finansmanı:** Etkinliğin türüne ve etkinliği gerçekleştirdiğiniz bölgeye/ülkeye bağlı olarak, belirli finansman türleri için uygun olabilirsiniz.

Çalışma Sayfası 1: Hackathon Hazırlığı

Sorular	Yanıtlar
Etkinlik hedefi Etkinliğin amacı ve özel hedefleri nelerdir? Ne elde etmek istiyorsun? Girişim hangi sorunlara veya ihtiyaçlara cevap vermelidir?	
Tema ve bağlam Hackathon'un belirli teması veya odak noktası nedir? Katılımcılara rehberlik etmek için konu ve bağlamla ilgili hangi bilgiler gereklidir?	
Zorluklar Hangi özel sorunları veya zorlukları çözmeye çalışıyorsunuz?	
Hedef kitle Etkinlik kimin için? Ne tür insanlarla veya gruplarla etkileşim kurmak istiyorsunuz?	
Ortak çalışanlar, ev sahibi, mentorlar ve sponsorlar Kimin katkısı etkinliğe değer katıyor? Etkinlik boyunca katılımcılara rehberlik etmek için ne tür mentorlara ihtiyaç var? Etkinliği hangi fon sağlayıcılar veya sponsorlar destekleyebilir?	
Etkinlik formatı ve lojistik Hackathon'a ev sahipliği yapmak için ne kadar süre var veya gerekli? Yüz yüze, sanal veya hibrit olarak ne tür bir etkinlik düzenlemek istiyorsunuz? Hangi lojistik sorunların ele alınması gerekiyor?	
Kurallar ve talimatlar Kurallar nasıl tanımlanır? Kimler katılabilir ve gruplar nasıl oluşturulur? Başvuru ve kayıt için herhangi bir prosedür var mı?	
Jüri ve ödüller Hackathon'un sonucunu kim değerlendirecek? Ödüller nelerdir?	
Maliyetler Hackathon'u organize etmenin ve yürütmenin maliyeti nedir? Sponsorluk var mı? Proje finansmanı mevcut mu?	

Organizasyon ekibi: insanlar ve roller

Bir hackathon düzenlemek, insanların katılımını sağlamaktan daha fazlasını gerektirir. Etkinliđi planlamak ve organize etmek için bir ekibe ihtiyacınız var. Buna hackathon gününde proje yönetimi, paydaş yönetimi, iletişim, lojistik ve operasyonlar dahildir. Bu faaliyetler farklı kişiler tarafından yönetilebilir ve bu nedenle, bu alanların her birinde deneyim sahibi olan meslektaşlarınıza ve bağlantılarınıza sormaya deđer.

Organizasyon ekibi ařađıdaki görevleri tamamlayacaktır:

1. Hackathon için bir tema seçin;
2. Gündem oluřturun;
3. Konuřmacıları ve eđitmenleri seçin ve iletişime geçin;
4. Mentorları seçin ve iletişime geçin;
5. Jüri üyelerini seçin ve iletişime geçin;
6. Rehberler ve jüriler bulmanıza yardımcı olabilecek veya size ödülleri ve diđer kaynakları sağlayabilecek yerel řirketler gibi potansiyel ortaklarla iletişime geçin;
7. Etkinliđi potansiyel katılımcılara tanıtın;
8. Tüm ortakları bilgilendirin: görevler, zaman taahhüdü ve seyahat açısından kendilerinden ne bekleniyor?
9. Mekanı ve alet çantası, kırtasiye ve ikramlar gibi gerekli malzemeleri organize edin;
10. Farklı paydařlar için seyahat ve konaklama ayarlayın;
11. Etkinlikten önce ve sonra gerekli verileri toplayın (örn. geri bildirim anketleri);
12. Etkinliđi yönetin;
13. Etkinlik sonrası iletişimi yönetin.



İspanya Faaliyeti

Uzman Görüşü

Hackathon'umuzu düzenlediğimizde, farklı becerilere sahip bir dizi danışmana sahip olmanın yararlı olduğunu gördük. Örneğin drama eğitmeni olan iki mentöre sahip olmanın faydasını gördük. Enerji verici ve takım oluşturma aktiviteleri yaratmada gerçekten çok iyidiler.

Meltem Tunç Biret, Proje Koordinasyon Birimi Başkanı,
Tekkeköy MEM, Türkiye

Uzman Görüşü

Katılımcıların kendilerine en fazla yardımcı olabilecek mentorlarla çalışmasını sağlamanın bir yolu, hackathon'a kaydolurken tercih ettikleri mentorların profillerini belirtmelerini istemektir. Ayrıca mentorlar, işletme yöneticileri, koçlar, uzmanlar vb. gibi kendi alanlarında ilgili deneyime sahip kişiler olmalıdır.

Helin Haga, Finansman Koordinatörü, Bilim Merkezi
AHHA Vakfı, Estonya

Kimler mentor olabilir?

Alan uzmanları, girişimciler, ilgili zorlukları çözmüş kişiler, tasarımcılar ve eğitimciler memnuniyetle karışılır.

Kişi dinamik olmalı ve sıra dışı fikirlere ilham vermedir. Tüm etkinlik boyunca müsait olabilecek akıl hocaları bulmak zor olabilir, bu yüzden mümkün olduğunca çok kişiye ulaşmalı ve uygunluklarını kontrol etmelisiniz. Bir kişi için birkaç saat, bir kişi için bütün bir gün olabilir. Etkinlik boyunca mentorların dengeli bir şekilde varlığını sürdürdüğünüzden emin olun.

Jürinin rolü

Jüri üyeleri, güçlü bir eleştirel düşünme duygusuna sahip olmaları ve fikirlerin uygulanabilirliğini değerlendirebilmeleri gerektiğinden mentorlarla benzer bir profile sahip olabilir. İdeal olarak, jüri üyeleri arasında bu profile uyan en az bir kişi bulunmalıdır. Bir girişimci, satış konuşması yapma veya kendisine satış konuşması yapma konusunda deneyimli biri olabilir. Ayrıca daha önce jüri üyeliği yapmış kişilerin seçilmesi tavsiye edilir.

Konuk konuşmacıların rolü

Birçok hackathon'da ilham verici bir hikaye paylaşabilen veya ekip çalışması, tasarım odaklı düşünme ve fikirlerin nasıl sunulacağı gibi konularda rehberlik sunabilen konuk konuşmacılar bulunur. Organizasyon ekibi bunu kendileri yapabilir veya yerel bir ünlüyü, girişimciyi veya sporcuyla davet edebilir.

Mentorların rolü

Mentorlar, katılan ekiplere rehberlik ederek hackathonlarda önemli bir rol oynar. Motive ederler ve ekiplerin odaklanmalarına yardımcı olurlar. Ayrıca katılımcıları ilgili kaynaklara ve araçlara yönlendirirler. Katılımcılara takılıp kaldıklarında yeni bakış açıları sağlarlar. Katılımcıların fikirlerini bir sonraki aşamaya taşımaya yardımcı olur ve ekiplerin önerdiği çözümler hakkında uzman geri bildirimini verir. Genel bir kural olarak, ekip başına yaklaşık bir akıl hocası düşünün.

Uzman Görüşü

Girişimci olan mentorları ve aynı zamanda tasarım odaklı düşünme ve satış konuşması konusunda uzman kişileri dahil ettik. Hackathon jürisine sunum yapmadan önce katılımcıların satış konuşmalarını cilalamalarına yardımcı olduk.

Francesca Monaco, Stratejik İletişim Müdürü, Hugin &
Munin, İspanya

Uzman Görüşü

Hackathon'umuzda, işi projeleri geliştirmek, analiz etmek ve değerlendirmek olan bir ajans uzmanı seçtik. Yerel yönetimden bir strateji ve planlama müdürümüz vardı. Üstün zekalı çocuklar için bilim ve sanat merkezi müdürlüğümüz vardı. Ayrıca bir EdTech başlangıç hızlandırıcısının direktörümüz vardı, bu da onun zaten bir hackathon aşığı olduğu ve bu nedenle konseptte aşına olduğu anlamına geliyordu.

Meltem Tunç Biret, Proje Koordinasyon Birimi Başkanı,
Tekkeköy MEM, Türkiye

Her iki durumda da, sahaları deęerlendirmelerine yardımcı olan bir müsabaka cetveli sağlayarak jüriye talimat verebilirsiniz. İdeal olarak, jürinin tarafsızlığını ve güvenilirliğini sağlamak için jüri üyelerinin katılımcılarla hiçbir baęının olmamasını sağlamalısınız.

En iyi takıma karar verirken kilitleme durumlarından kaçınmak için, jüri eşit olmayan sayıda üyeye sahip olmalıdır.

Ödüller ve Kazananlar

Hackathon ödülleri seçme

Hackathon'lar çeşitli ödüllerin sunulduğu yarışmalar olarak düzenlenir. Ödüller, ilgili kişileri katılmaya teşvik etmek için faydalı araçlar olabilir.

Bununla birlikte, hackathon'lar öğrenme fırsatları olduğundan, bir ödül vaadinin ötesinde, katılmanın faydalarını açıkça belirtmekte fayda var. Bu, katılımcıların eğlence, yeni beceriler, bilgi ve ağ oluşturma dahil olmak üzere ne kazanmayı bekleyebileceklerini açıkça ifade ederek yapılabilir. Gerçekten de promosyon materyalleri, ödüllerin mevcudiyetinin yanı sıra öğrenme avantajlarını da vurgulamalıdır.

Ödül türleri

Eğitim hackathonları için ödüller genellikle ekiplerin sürekli öğrenmesine ve gelişmesine odaklanır. Nakit ödüller o kadar yaygın değil.

Ödüller arasında burslar, stajlar ve kazanan fikri geliştirmek için daha fazla destek veya akıl hocalığına erişim yer alabilir. Diğer olası seçenekler arasında kitaplar için hediye kartları, koçluk seansları, çevrimiçi öğrenme vb. yer alır.

Sponsorlar, akıl hocaları, jüri üyeleri ve konuşmacılar, görünürlük ve potansiyel yeni müşteriler kazanabilecekleri için ödül fonuna katkıda bulunmaya teşvik edilebilir.

Uzman Görüşü

TEKKEKÖY MEM her katılımcıya bir çanta hediye etti. Bu çantaların içinde bir dijital termos, renkli bir tişört, proje ve Erasmus+ logolu iki not defteri ve iki tükenmez kalem vardı. Kazanan takımın her bir üyesine kitap-kırtasiyede kullanılmak üzere 400 TL'lik hediye çeki verildi.

Meltem Tunç Biret, Proje Koordinasyon Birimi Başkanı,
Tekkeköy MEM, Türkiye

Uzman Görüşü

Estonya'da, kazanan 3 takım önemli miktarda parasal değeri olan ödüller aldı ve takımların geri kalanı Bilim Merkezi AHHA'dan markalı ürünlerle hediye çantaları aldı. Birincilik ödülü sahiplerine yerel bir kariyer koçu tarafından 960 € değerinde 3 grup koçluk seansı (3 x 4 saat) hediye sertifikası verildi. İkincilik ödülü kazananlar, bir ek hizmet (atölye veya planetarium gösterisi) dahil olmak üzere 25 kişilik Bilim Merkezi AHHA'ya 450 € değerinde bir grup ziyareti için bir hediye sertifikası aldı. Üçüncülük ödülünü kazananlara, yerel bir koç tarafından 300 € değerinde "Kazanan Bir Takımın Zorlukları" başlıklı yarım günlük bir ekip oluşturma eğitim kursuna erişim hakkı verildi.

Helin Haga, Dış Finansman Koordinatörü, Bilim Merkezi
AHHA Vakfı, Estonya

Uzman Görüşü

İspanya'da, kazananlar PAPUA dil öğrenme uygulamasına ve bir siber güvenlik çevrimiçi öğrenme platformu olan Hackrocks'a bir yıllık abonelik aldı. İkincilik ödülü 6 aylık Hackrocks üyeliği, üçüncülük ödülü ise 3 aylık Hackrocks üyeliği oldu.

Francesca Monaco, Stratejik İletişim Müdürü, Hugin & Munin, İspanya

Kazananları seçmek

Kazananlar jüri tarafından veya oylamayla seçilebilir.

Jüri tarafından kazananların seçilmesi

Kazananlar bir jüri tarafından seçilirse, jüri üyeleri ilgili alanda uzman olmalıdır. Hackathon organizatörleri ve jüri üyeleri, gönderimleri değerlendirmek için kriterleri seçebilir. Yaygın olarak kullanılan bazı kriterler pazara hitap etmeyi, yaratıcılığı, orijinalliyi, eksiksizliği ve zorluk seviyesini içerir.

Etkinlikten önce jüri üyeleri hackathon, hedefleri ve değerlendirme kriterleri hakkında tam olarak bilgilendirilmelidir. İdeal olarak, doldurabilecekleri ve diğer hakemlerle karşılaştırabilecekleri puan cetvelleri sağlanmalıdır. Bu, net ve adil karar almak için önemlidir. Hackathon katılımcıları, değerlendirme kriterlerinin de farkında olmalıdır.

Hackathon'un ölçeğine bağlı olarak, başvuruları değerlendirmek için yeterli jüriye sahip olmak önemlidir. Gönderimleri puanlamak ve değerlendirmek için birden fazla jüri heyetiniz olabilir ve bunlar daha sonra kazananları seçmeden önce son bir değerlendirme turu için kısa listeye alınabilir.

EduHack projesi sırasında kullanılan puanlama tablosuna buradan ulaşabilirsiniz: <https://hackingeducation.eu/what-we-do-tools-resources/>

EduHack'in hackathon'ları için kullanılan puan tablosu

Lütfen her bir kriteri 1 (çok düşük) ile 10 (çok yüksek) arasında derecelendirin.

1. Takımın adı:
2. Jüri üyesinin adı:
3. Puanlama:

Kriterler	Puanla									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fikrin muhteşemliği/ Yenilikçi ve sürdürülebilir olması										
Fikrin özgünlüğü										
Fikrin uygulanabilirliği/ yapılabilirliği										
Takımın fikri uygulamaya koymaya uygunluğu.										
Fikrin fiyat/kalite oranı										
Sunumun kalitesi/başarısı										
Toplam										

4. Yorumlar ve sorular (isteğe bağlı):



Estonya Faaliyeti

Oylama, sitedeki katılımcılarla sınırlı olabilir veya çevrimiçi oylama ile değiştirilebilir veya birleştirilebilir. İkincisi, bir çevrimiçi oylama sisteminin yanı sıra yerinde veya çevrimiçi olarak teslim edilecek nihai sunum oturumları gerektirir.

İstenen kriterler teknik olarak karmaşıkta, uzmanlar yargıç olarak daha uygundur. Bir fikrin uygulanabilir olup olmadığını veya sorunu çözmek için uygun olup olmadığını daha iyi belirleyebileceklerdir. Öte yandan, istenen sonuç, yaygın olarak deneyimlenen bir ihtiyaca hitap eden bir şeyse veya havalı veya şık görünen bir şey üretmekse, oylama daha uygun olabilir.

Hangi yaklaşımı seçerseniz seçin, organizatörler, hackathon'un sonunda, katılan her takımın fikirlerini sunabileceği ve sergileyebileceği sabit bir süreye sahip olduğu bir oturum düzenlemelidir. Bu, tüm katılımcılara bir sunum, ekiplere fiziksel bir stant tahsis edilen bir bilim fuarı veya jüri üyelerinin sunumları dinlemek ve ekiplerle etkileşim kurmak için ziyaret edebileceği sanal bir oda olabilir.

Katılımcılar sunum formatı ve değerlendirme süreci hakkında önceden bilgilendirilmelidir. Yaygın olarak kullanılan sunum formatı, ekip üyelerinin kısa bir tanıtımı ve çözmeye çalıştıkları problemlerle başlar, bunu çözümleri hakkında bir sunum veya halihazırda geliştirilmiş bir şey varsa canlı bir demo takip edebilir.

Hibrit yaklaşımı seçerken ekipler, jüri üyelerinin ziyaret edip diğer katılımcıların ve gözlemcilerin değerlendirebileceği (ve favorilerine oy verebileceği) videoları yüklediği bir stand ev sahipliği yapabilir.

Maliyetler: dikkate almanız gerekenler

Doğrudan maliyetlere dalmadan önce, önce aşağıdakileri değerlendirelim:

- Hackathon türü (yüz yüze, çevrimiçi veya hibrit)
- Katılımcı sayısı
- Hackathon'un süresi (ne kadar sürecek? Katılımcılar gece boyunca etkinlik alanında kalacak mı?)

- Nasıl bir atmosfer yaratmak istiyorsunuz?
- Mevcut kaynaklarınız

Ve sonra hesaplamaya başlayabiliriz:

- **Mekan:** Etkinliğin yeri, göz önünde bulundurmanız gereken ilk harcamalardan biri olacaktır. Oteller, okullar, endüstriyel alanlar, depolar, tiyatrolar... Bol gün ışığı alan ferah bir mekanınız varsa sorun yok. Ayrıca mekanın erişilebilirliğini ve park yeri ihtiyacını da göz önünde bulundurun.
- **Sarf malzemeleri ve ekipman:** Büyük olasılıkla beyaz tahta, projektör, sehpa, mikrofon, kamera, fişler, uzatma kablolarına ihtiyacınız olacaktır.
- **Yiyecek:** Hackathonların çoğu genellikle sabah başlar ve tüm gün sürer. Herkes için bir yemek servisinin olması esas olacaktır (örneğin mentorlar, jüri, katılımcılar, konuşmacılar vb.)
- **Promosyon:** videolar, fotoğraflar, röportajlar, sosyal medyada ücretli reklamlar. Bunlar, katılımcıları çekmek için bütçeleme planınıza dahil etmek isteyebileceğiniz tanıtım eylemlerinden bazılarıdır.
- **Katılımcılar veya konuşmacılar için seyahat masrafları:** Mümkünse seçilen katılımcıların seyahat masraflarını desteklemeyi düşünün. Seyahat masraflarını karşılayamıyorsanız, yanlış anlamaları önlemek için baştan açıklığa kavuşturun.
- **Konuşmacı, sunucu, jüri ve diğer uzmanların işe alınması:** Maliyet tahmini yapılırken personel maliyetleri dikkate alınmalıdır. Etkinlik için doğru kişileri bulmayı kolaylaştırabilecek geniş bir iletişim ağına sahip olmak önemlidir.
- **Ödüller:** Katılımcılar için her iki ödül ürünü de bütçeye dahil edilmelidir. Sponsorlar, bu maliyetleri azaltmanıza yardımcı olabilecekleri için burada özellikle önemli bir rol oynamaktadır.

Katılımcılar: doğru insanlara ulaşmak

İnsanları davet etmek, yalnızca bir etkinliğe katılmak için soyut bir fırsatı paylaşmak değildir. Katılımlarını sağlamak için onları mümkün olduğunca meşgul etmek anlamına gelir. İnsanları dahil etmek asla kolay değildir, ancak doğru insanları ve deneyimleri dahil edebilmek başarının sırrıdır. Hackathon'unuzun konusuna zaten karar verdiğinizde ve formatı seçtiğinizde, etkinlikle kimlerin ilgilenebileceği konusunda daha iyi bir fikriniz olur.

Uygun hedef grubun kim olması gerektiğini anlamak için, birkaç soru sorarak çözmek istediğiniz sorunu çerçevelendirmelisiniz. Örneğin, sorundan kim etkilendirir? Ya da bu durumun değişmesini kim desteklerdi?

Kendine sor:

- Bağlamda çözüm üretecek veya sunacak uzmanlığa kim sahip?
- Bu sorun için bir çözüm geliştirmek kimin çıkarına?

- Etkinliğe kim ev sahipliği yapacak? Katılımcıların her zaman başvurabileceği birine, bir irtibat noktasına ve etkinliğin hızına ayak uydurabilecek birine ihtiyacınız olacak. Dışarıdan birini işe alabilir veya bu rolü kendiniz üstlenebilirsiniz - aynı zamanda organizatörseniz, iyi bir konuşmacı olmasanız bile enerjinizin ve heyecanınızın bulaşıcı olacağından emin olabilirsiniz.

Bu soruları yanıtlayarak, hackathon'unuza davet etmeniz gereken kişilerin kategorilerini belirleyeceksiniz. Bölgenizdeki bu insanlara ulaşmaya çalışın veya çözmek istediğiniz problemde etkilenen insanlara ulaşmaya çalışın. Hedef kitlenizi tanıdıktan sonra, onları uzmanlıklarına, rollerine ve kaynaklarına göre farklılaştırmaya çalışın. Bu şekilde, çok paydaşlı bir katılımcı grubu sağlamış olursunuz. Deneyimlerin ve uzmanlık alanlarının çeşitliliği grubun çeşitliliğini artırmak için önemlidir. İnsanlar fikir alışverişinde bulunurken, soruna çözüm geliştirmelerine yardımcı olacak becerilerini ve bakış açılarını da paylaşırlar.



Türkiye Faaliyeti





İspanya Faaliyeti

EduHack'te, aşağıdaki profillere sahip kişileri etkinliklerimize dahil etmeye çalıştık:

1. Bir öğretmen/profesör veya birkaç öğretmen/profesör
2. Bir okul öğrencisi/birkaç okul öğrencisi veya bir üniversite öğrencisi/birkaç üniversite öğrencisi
3. Eğitim sorunlarıyla ilgilenen yerel/ulusal hükümet temsilcisi
4. Yaygın eğitim veren bir kurumun temsilcisi (hobi okulları, bilim merkezleri/müzeler vb.)
5. Eğitimle ilgili konularla ilgilenen BT dışı bir şirketin/işletmenin temsilcisi
6. Eğitim kurumları için çözümler sunan bir bilişim şirketinin temsilcisi
7. Eğitim kurumlarıyla işbirliği yapan ancak herhangi bir örgütsel bağı olmayan yaratıcı bir birey/birkaç yaratıcı birey
8. Her ortağın kurumundan bir veya iki çalışan

Katılımcı sayısı ile ilgili olarak, doğru cevap yoktur. Bütçe ve lojistik kapasitenize uygun olduğu sürece istediğiniz kadar kişiyi davet edebilirsiniz. 40 kişilik bir grup, çoğulluğa sahip olmanızı sağlayan ama aynı zamanda yönetilebilir olan iyi bir seçenektir. Tabii ki, 100'den fazla kişiyi dahil edebilirsiniz, ancak hepsinin aktif olarak grup çalışmasına katılmasını sağlamak karmaşık olabilir.

Etkinlikten önce İletişim ve Sosyal Yardım: bazı ipuçları

Hackathon'unuz bir kuruluş tarafından çalışanları için veya bir okul tarafından öğrencileri için düzenlenmedikçe, doğru insanları dahil etmek için çok çalışmanız gerekir.

İletişiminizin başlatılması:

- İletişim faaliyetlerinize etkinlikten en az üç ay önce başlayın. Diğer her şeyle meşgul olacağınız için doğaçlama işe yaramaz. Fotoğraf çekmek, belki bir video çekmek, etkinlik sonrası harika bir video hazırlamak ve etkinlik sırasında insanların nasıl hissettiklerine dair hatıraları hazine etmek için izleyicilere sorular sormak istiyorsunuz.
- Hackathon severlerden oluşan bir ağız varsa, onu kullanın!
- bir ağız yoksa, hackathon'unuzun konusuna kendini adanmış etkileyicilere ve kişilere ulaşın - doğru kişilere ulaşmanıza yardımcı olabilirler.
- Başkalarının haberi yaymasını kolaylaştırın: Etkinlik sırasında insanların kullanmasını istediğiniz hashtag'leri ve sosyal medya tanıtıcılarını ekleyin – bunları odanın etrafındaki posterlere, ürünlere, PowerPoint'lere vb. yerleştirin. İnsanların etkinliğinizden bahsetmesini kolaylaştırın sosyal medyada ve konuşmacıları ve danışmanları etiketleyin. Bu, hackathon'unuz için görünürlük oluşturmanıza yardımcı olacaktır. Kendi sosyal ağlarında paylaşabilmeleri için konuşmacılar, danışmanlar ve jüri için özel görseller oluşturun. Mümkünse, kolayca değiştirebilecekleri ve hemen gönderebilecekleri şablonlar ve mesajlar hazırlayın.
- Çevrimiçi etkinliklere ev sahipliği yapan platformlara ulaşın ve onlardan etkinliğinizi yayınlamalarını isteyin.
- Çapraz tanıtım için işbirlikleri oluşturun.
- Mümkünse bütçenizin bir kısmını hedefli sosyal medya reklamları oluşturmak için kullanın.

Etkinlikten yaklaşık 3-4 ay önce iletişim faaliyetlerinizi planlamaya başlayın. Bir hackathon hakkında iletişim kurmak sadece bir etkinliğin olacağını söylemek değildir, katılımcıları çekmek için katma değeri düşünmeniz gerekir. Ve bu insanların size bir, iki veya üç gün, hatta daha fazla katılmasına ihtiyacınız var. Başarmanız gereken her şeyi yazmaya başlayın: hackathon'unuzu başarılı olarak adlandırmak için kaç kişiye ihtiyacınız var, hackathon'unuzu benzersiz kılan nedir, ana mesajlarınız neler ve hedef kitleniz kimler?

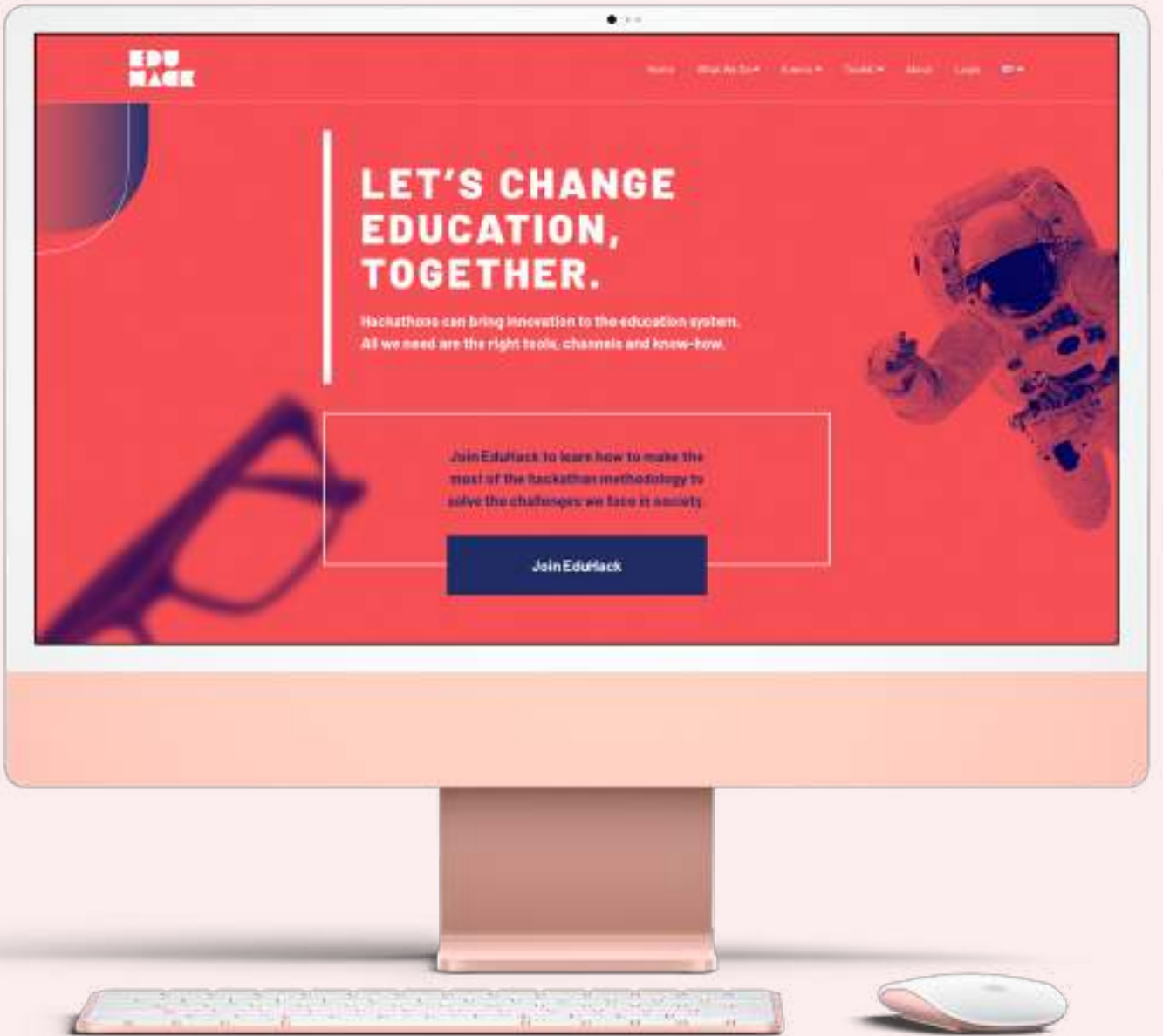
Kendi ağlarınızda ve kurumunuzun kanallarında paylaşabileceğiniz 'tarihi kaydedin' mesajlarıyla bazı beklentiler oluşturmaya başlayın. Çok fazla erişiminiz yoksa, oluşturmaya başlayın: mesajı yayabilecek doğru insanlara ulaşmanız gerekir. Toplantıları ve sosyal medya gruplarını düşünün, sözü yaymanıza yardımcı olabilecek ve belirli bir alandaki etkileyiciler gibi sosyal erişiminizi gerçekten artıracabilecek kişileri arayın. Biraz heyecan yaratmaya başlayın.

Tarihi ve yeri ayarladıktan sonra, oluşturduğunuz toplulukta paylaşabileceğiniz görselleri ve önemli mesajları hazırlayın. Basit tutun: bir mesaj, bir görsel. Mesajınızı paylaşan kişilerin işini kolaylaştırın, böylece paylaşma olasılıkları artar. Bu arada mentorları, jüri üyelerini ve gönüllüleri bir araya getirirken onları da

iletiřim faaliyetlerine dahil ettiđinizden emin olun. Onlar iin kiřiselleřtirilmiř grseller hazırlayın ve bunları internette paylařmalarını isteyin, katılımları hakkında insanları bilgilendirin. evrimii tanıtım iin biraz btceniz varsa, kullanın. Sosyal medya kampanyaları bařlatın, birka reklam trn test edin ve neyin en iyi sonucu verdiđini grn. Hackathon tarihleri yaklařtıđıa iletiřim abalarınızı yođunlařtırın ve yardımcılarınıza kayıtlar kapanana kadar zorlamalarını hatırlatın.

Hackathon'unuzu dzenlemek iin ihtiyacınız olan aralar

EduHack dzenleyicilerinin kendi hackathon'larını dzenlerken faydalı buldukları hazır řablonlar ve sayfalar koleksiyonunu kontrol edin. Hepsini <https://hackingeducation.eu/> adresinde bulabilirsiniz.



Aşağıdaki bağlantıda, maliyetlerinizi planlamak için bir şablona erişebilirsiniz:
<https://hackingeducation.eu/what-we-do-tools-resources/>

Hackathon Bütçe Şablonu

Toplam tutar	€ 27.558,00
Katılımcı Başına Maliyet	€ 215,30

Katılımcı Dağılımı	
Hackerlar	100
Organizatörler	10
Gönüllüler	5
Sponsor temsilcileri	3
Sponsor olmayan mentorlar	5
Juri üyeleri	5
Toplam	128

Açıklama	Tarih/ zaman	Birim Maliyet	Birim	Ara toplam	Toplam tutar	Notlar
Sponsorluk						
Faturalı						
Alınan						
Seyahat						
Seyahat		€ 100,00	0	€ -		
Otel		€ 100,00	0	€ -		
Hackathon Ekibi						
Organizatör/ Koordinatör		€ 1.000,00	1,00	€ 1.000,00	€ 1.000,00	
1 numaralı destek personeli (Koordinatör için Genel Destek		€ 1.000,00	1,00	€ 1.000,00	€ 1.000,00	
2 numaralı destek personeli (Koordinatör için Genel Destek		€ 1.000,00	1,00	€ 1.000,00	€ 1.000,00	
3 numaralı destek personeli (Koordinatör için Genel Destek		€ 1.000,00	1,00	€ 1.000,00	€ 1.000,00	
Yiyecek						
Sıcak içecekler (kahve, çay, vb.)		€ 4,00	128	€ 512,00		
Soğuk içecekler (Su, limonata vb.)		€ 2,00	128	€ 256,00		
1. Gün - Kahvaltı		€ 7,00	128	€ 896,00		
1. Gün - Öğle Yemeği		€ 7,00	128	€ 896,00		
1. Gün - Akşam Yemeği		€ 10,00	128	€ 1.280,00		
1. Gün - Atıştırmalıklar		€ 5,00	128	€ 640,00		
2. Gün - Kahvaltı		€ 7,00	128	€ 896,00		
2. Gün - Öğle Yemeği		€ 7,00	128	€ 896,00		
2. Gün - Akşam Yemeği		€ 10,00	128	€ 1.280,00		
2. Gün - Atıştırmalıklar		€ 5,00	128	€ 640,00		
Taze Meyveler/Kuruyemişler		€ 7,00	128	€ 896,00		
Catering Hizmetleri		€ 100,00	2,00	€ 200,00		
Toplam					€ 9.288,00	
Hediye çantaları						
Özel Ödüller/Eğlence		€ 50,00	128,00		€ 6.400,00	

Açıklama	Tarih/ zaman	Birim Maliyet	Birim	Ara toplam	Toplam tutar	Notlar
Güvenlik ve imkanlar						
Mekan		€ 1.000,00	2,00		€ 2.000,00	
Acil sağlık hizmetleri					€ -	
Güvenlik					€ -	
Faaliyet Sigortası					€ -	
Masa kirası					€ -	
Sandalye kirası					€ -	
Kurulum ve sökme işçiliği					€ -	
Faaliyet sonrası temizlik					€ -	
AV Ses					€ -	
AV Video and Power Distro					€ -	
Jeneratör					€ -	
Ağ/internet					€ -	
Ethernet kabloları					€ -	
Tiştirler						
Katılımcı tişörtü		€ 10,00	100,00	€ 1.000,00		
Gönüllü tişörtü		€ 20,00	25,00	€ 500,00		
Toplam					€ 1.500,00	
Donanım						
3D yazıcılar						
Rastgele donanım						
Ekstra son dakika satın alımları						
Çeşitli						
Posterler		€ 5,00	10,00	€ 50,00	€ 50,00	
Afişler		€ 5,00	10,00	€ 50,00	€ 50,00	
İşaret levhaları		€ 5,00	5,00	€ 25,00	€ 25,00	
Mentimetre aboneliği		€ 25,00	1,00	€ 25,00	€ 25,00	
Domain adı		€ 20,00	1,00	€ 20,00	€ 20,00	
Web hosting		€ 50,00	1,00	€ 50,00	€ 50,00	
Fotoğrafçılar		€ 500,00	1,00	€ 500,00	€ 500,00	
Kameramanlar		€ 1.000,00	1,00	€ 1.000,00	€ 1.000,00	
Uzatma kabloları		€ 100,00	3,00	€ 300,00	€ 300,00	
Çikartmalar		€ 100,00	1,00	€ 100,00	€ 100,00	
Online reklamlar		€ 250,00	1,00	€ 250,00	€ 250,00	
Ekranlar		€ 1.000,00	1,00	€ 1.000,00	€ 1.000,00	
İsim etiketleri		€ 5,00	100,00	€ 500,00	€ 500,00	
Acil durum fonu						
Günlük kullanım		€ -	1,00	€ -		
Ödüller		€ 50,00	10,00	€ 500,00		
Toplam					€ 500,00	
Toplam						
Harcanması öngörülen tutar						
Harcanan miktar						
Kalan miktar						

Yararlı bulabileceğiniz çevrimiçi araçlar!



Hackathon başladı

Mekan kurulumu

Mekanın kurulumu, organizatörün kaynaklarına, etkinliğin uzunluğuna ve katılımcı sayısına bağlıdır.

Uzman Görüşü

AHHAA'nın eğitimde inovasyon hackathonu, AHHAA Bilim Merkezi'nde gerçekleştirildi. Başlangıç ve gün sonu değerlendirme çalışmaları, ortak eğitim oturumları ve sunum/jüri odası için büyük bir toplantı odasını kullandık.

Uzman Görüşü

Ekip çalışması için 3 seminer odası ayırdık; bu odalardan ikisinde iki grup aynı alanı paylaşmak zorundaydı ama bir grup bir odada bireysel olarak çalışabiliyordu. İdeal olarak, her grubun daha fazla mahremiyet için ayrı bir odası veya köşesi olmalıdır.



Bilim Merkezi AHHAA.

Listede aşağıdakilere dikkat ettiğinizden emin olun:

- mekanın içinde ve yakınındaki tabelalar.
- program akışı (basılmış ve duvarlara asılmış ve/veya hackathon ile ilgili odalarda bir ekranda sergilenmiş).
- oda erişim anahtarları veya anahtar kartları (varsa).
- öğle yemeği alanı (uygun şekilde bilgilendirildi ve tabelalar eklendi).
- atıştırmalık alanı. Ve enerji seviyelerini yüksek tutmak için bir sürü atıştırmalık ve kahve!
- tesislere erişim (çok sayıda erişilebilir tuvalet bulunmalıdır).
- kültürel/eğlenceli program (tüm katılımcılara Science Center AHHA'ya ücretsiz bilet verdik ve onları AHHA'daki Eurovision şarkı yarışması finallerini ortak izlemeye davet ettik).
- alanı düzenleyin. Tasarım odaklı düşünme egzersizleriniz için kullanılacak büyük masalar ve duvarlar veya çevirmeli pedler olduğundan emin olun. Konuşmacıların sunumlarını paylaşabilmeleri ve katılımcıların sunumlarını yapabilmeleri için bir kürsü bulunmalıdır.

Birden fazla günlük yüz yüze etkinlik için bir hackathon mekanı nasıl kurulur?

Kontrol Listesi

3 ay önceden:

- Mekan/odalar rezerve edildi
- Mekanın çok yönlü olduğundan emin oldunuz: tüm ekiplerin bireysel çalışmaları için bir alanı var ve ortak eğitim kursları/sunumları için daha büyük bir oda var.
- Mekan erişilebilir ve kolayca bulunabilen bir adreste
- Mekanda yemek ve ara ikramlar mümkündür
- Tanıdıklarından emin olmak için ekibinizi mekana götürdünüz.

2 ay önceden:

- Etkinlik için yemek servisi rezerve edildi ve yemek şirketi, oda kısıtlamaları ve olasılıklarının farkında
- Etkinliğinizin tüm teknik ihtiyaçları mekana iletilmiş ve uygun çözümler bulunmuştur.

1 ay önceden:

- Mekan için hangi tabelaya ihtiyacınız olduğunu belirlediniz ve tüm tabelalar tasarlandı.
- Etkinlik programını nerede sergileyeceğinizi belirlediniz
- Katılımcıların erişim anahtarlarına ihtiyacı olup olmayacağından emin oldunuz ve ekipler için yaptırınız.
- Kayıt masasının nerede olacağını ve etkinlik afişlerinin nereye yerleştirileceğini belirlediniz.

Etkinlikten birkaç gün öncesine kadar:

- Her şeyin nerede olduğunu bildiklerinden emin olmak için ev sahibine, fotoğrafçıya ve danışmanlara mekanı gösterdiniz.
- Ekibinizin atıştırmalıkları ve içecekleri nereye koyacağını bildiğinden emin oldunuz.
- Yemek şirketinin programa uygun olduğundan emin oldunuz
- Tüm tabela ve posterleri bastırınız ve mekanın etrafına yerleştirdiniz.

Etkinlikten sonra:

- Kullandığınız odaların temiz olduğundan emin oldunuz
- Tüm erişim anahtarlarını katılımcılardan geri aldınız ve mekan yöneticisine verdiniz.
- Etkinlikle ilgili tüm tabela ve iletişim malzemelerini mekandan kaldırdınız

Buz kırıcılar, molalar ve enerji vericiler

Grubu dinleyin. Katılımcılarınızın nasıl hissettiğinin farkında olun - eğer yorgunlarsa ara verin. Grupların biraz sıkıştığını görürseniz, bir enerji verici önerin. Onlara hiçbir şeyi zorlamayın, rahatlayın ve dinleyin.

Bir hackathon'a katılmanın en önemli faktörlerinden biri tanıştığınız insanlardır. Katılımcıları etkinliğe katılmaya karar veren herkesle tanışma sevincinden mahrum etmeyin. Hackathon'un başlangıcına doğru, katılımcıların kendilerini tanıtmaları gereken basit bir etkinlik düzenleyin. Küçük gruplar halinde, çiftler halinde vs. yapılabilir. İstilacı olması gerekmez. Basit bir "sizi tanımlayan 3 şeyden bahsedin" en harika sohbetleri başlatabilir.

İnternette pek çok enerji verici fikir var, hedef kitleniz için en iyi olabileceğini düşündüğünüz şeyi seçin. Hafif bir fiziksel egzersiz, top atma, kısa bir meditasyon seansı olabilir. Her ihtimale karşı cebinizde birkaç egzersiz bulundurun.

Her günün sonunda geriye dönük bir egzersiz yapmak isteyebilirsiniz. Her katılımcı bir post-it'e o gün öğrendiklerini yazmalıdır. Herhangi bir şey olabilir: bir isim, bir kelime, bir metodoloji, bir duygu... şaşıracaksınız!

Sorunu tanımlama

Hackathon'unuzun başarısı için anlamlı ve uygulanabilir bir sorun bildirimine ihtiyacınız var! Hacklemeye karar verdiğiniz problem "insan merkezli" olmalıdır. Çünkü insan ihtiyaçlarının ve motivasyonlarının anlaşılmasıyla başlar.

Sorunu ilham verici ve ilginç bir meydan okuma olarak çerçevelemek, toplu olarak hacklenmesini sağlar.

Bu neden bu kadar önemli? Çünkü en iyi çözümleri bulmak için insanların sorunun tam olarak ne olduğunu bilmesi gerekir. Aslına bakılırsa, sorun bildirimleri yalnızca çözümler tasarlamak için temel oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda bir çözümün mümkün olduğu konusunda iyimserlik oluşturmaya da yardımcı olur.

Doğru hacklenebilir sorunu bulmak için bazı ipuçları:

1. Yaratıcı özgürlüğe izin verecek kadar geniş, ancak belirli çözümler bulmaya izin verecek kadar dar bir kapsam arayın.
2. Problemi yargılamadan dile getirin.
3. İnsan merkezli zorluklara odaklanın.

Sorunları katılımcı bir şekilde keşfetmeli ve birden fazla bakış açısını birleştirmelisiniz. Bu nedenle, insanlara, onların ihtiyaçlarına, duygularına ve arzularına ve ayrıca kısıtlamalardan çok çözümlere odaklanmaya çalışın. Kapsamı, araçlar ve amaçlar sürekliliğinin karşılıklı konuşarak keşfetmeye olanak verecek neden ve nasıl odaklı sorularla bir ekip olarak tanımlamanızı öneririz.

'Bunu neden yapıyoruz?' ve 'Bunu nasıl yapıyoruz?' diye sorarak, doğru sorunu bulacaksınız:

- Size ilham verir.
- İnovasyon çabalarınıza rehberlik eder.

- Sizi birden fazla olası çözüme yönlendirir.
- Size fikirleri değerlendirmek için kriterler verir.

Hacklenebilir sorunları belirlemek için Why-How-Laddering'i kullanma

Bunu yapmak için, bir ihtiyacı tanımlamanıza (örneğin, daha fazla iş güvenliğine ihtiyacımız var) izin veren "Neden-Nasıl Merdivenleme" yöntemini kullanabilir ve ardından, üstesinden gelmeniz gereken zorlukları anlamak için sorular sormaya başlayabilirsiniz. Neden-nasıl sıralama yöntemi, değişen kullanıcı ihtiyaçlarını detaylandırmanıza ve hem anlamlı hem de eyleme geçirilebilir bir orta yol bulmanıza yardımcı olur. Kural olarak, "neden" sorusu soyut ifadeler verir ve "nasıl" sorusu belirli ifadeler verir.

Örneğin, büyük bir kağıdın ortasına 'gözlenen sorunu' yazarsanız, 'neden' diye sorun ve yukarıya gidin, sonra 'nasıl' diye sorun. ve aşağı doğru gidin. Sonunda, farklı adımların farklı soyutlama ve aciliyet derecelerini temsil ettiği bir merdivenle karşılaşacaksınız.

Hacklenebilir zorlukları belirlemek için "Tasarım Odaklı Düşünme"yi kullanma

Tasarım Odaklı Düşünme, yenilikçi fikirler üretmek için yaygın olarak kullanılan bir yöntemdir. Tasarım unsurlarını ve yöntemlerini iş inovasyonu, sosyal inovasyon veya eğitim inovasyonu gibi alanlara entegre eden karmaşık bir düşünme sürecidir.

İnsanları bir araya getirir, ekipler halinde gruplandırır ve kullanıcıların gerçek ihtiyaçlarını anlamaya ve çözmeye odaklanır. Bu nedenle, Tasarım Odaklı Düşünme genellikle insan merkezli tasarım olarak bilinir - bu, kendisini tasarımcıların işbirliğine dayalı çalışma biçiminde ve katılımcı birlikte yaratma yöntemlerinde ifade eder. Bunlar, hacklemek istediğiniz zorlukları tanımlarken, yapılandırırken ve çözerken göz önünde bulundurmanız gereken ana adımlardır.

1. Empati kurun

Bir hackathon düzenlemeden önce ele almamız gereken zorlukları ve bunları yaşayan insanları anlamamız gerekiyor. Bu, bir paydaş katılımı oturumu veya mevcut verilerin, anketlerin ve anketlerin ön analizi ile yapılabilir.

Mülakatlar ve gözlem yoluyla planladığınız yararlanıcılar grubundan bilgi edinin.

- Hedef kullanıcılar kimlerdir?
- Onlar için değerli olan nedir?

2. Tanımlayın

'Empati' aşamasında keşfettiklerinizi toplayın ve sorunu mümkün olduğunca dile getirmeye çalışın. Tam, eksiksiz bir cümle yazın.

Kullanıcıların ihtiyaçlarına ve sevgilerine dayalı bir bakış açısı oluşturun.

- İhtiyaçları nelerdir?

3. Fikir üretin

Meslektaşlarınızla beyin fırtınası yapın, aklınıza gelebilecek tüm olası çözümleri yazın, fikirlerin miktarına odaklanın. En iyi fikir, diğer birçok yaratıcı fikrin bir sonucu olarak ortaya çıkabilir.

Mümkün olduğu kadar çok sayıda yaratıcı çözüm üretmek için bir ekip olarak karşılaştırmaya ve işbirliği yapın.

Yenilikçi ve çığır fikirleri teşvik edin.

4. Örnek bir çalışma oluşturun

Olası bir fikri belirledikten sonra, nasıl görüneceğini düşünmeye başlayabiliriz. Bu pratik temsil, ne sunmayı planladığınıza bağlı olarak bir cihazın çizimi veya ilk sürümü olabilir. Bir veya daha fazla fikrin temsili oluşturun ve bunları başkalarına gösterin. Bu çalışma sadece bir taslak!



İspanya Faaliyeti

5. Deneyin

Önerilen çözümlerden en iyisi belirlendiğinde onu denemeli ve gerçekten işe yarayıp yaramadığını görmeliyiz. Deneme süreci, gerekirse çalışmamızı iyileştirmek için bize gerekli verileri verecektir.

İlk yararlanıcı gruba prototipi gösterin ve geri bildirim isteyin:

Ne çalışıyor? Ne yok?

Hackathon'dan sonra

Etkinlikten sonra... kendinize biraz zaman tanıyın ve rahatlayın. Büyük bir iş çıkarmanız ve bir arayış hak ettiniz ancak yoğun programınızda diğer her şeye geçmeden önce lütfen katılımcılara, destek ekibine ve sponsorlara teşekkür ettiğinizden ve hackathon sırasında oluşturulan tüm materyalleri topladığınızdan emin olun (özellikle kullandıysanız). İşinizi biraz

kolaylaştırmak için, eylemlerinizi planlamanıza yardımcı olabilecek kısa bir kontrol listesi derledik.

Etkinlikten sonra ne olur?

Kontrol Listesi

Faaliyetin hemen ardından:

- Tüm katılımcılara veya ekip liderlerine teşekkür e-postası gönderin (şu ana kadar kiminle iletişim kurduğunuza bağlı olarak)

Etkinlikten birkaç gün sonra:

- Eğitim sunumlarına ve fotoğraflarına bağlantılar gönderin
- Sponsorlara teşekkür mesajları/e-postaları gönderin
- Başarıları ve öğrenme fırsatlarını gözden geçirmek için ekibinizle etkinlik sonrası bir toplantı yapın
- Geri bildirimleri analiz edin ve sonuçlar çıkarın

Bir kaç ay sonra:

- Ekiplerin nasıl olduğunu soran bir e-posta gönderin ve mümkünse yaklaşan hackathonlar veya diğer ilgili fırsatlarla ilgili haberleri de ekleyin

Etkinlik sonrası iletişim faaliyetleri



Etkinlikler
Sosyal Medya
paylaşımları

Sosyal medyada, yaptıkları işin kamuoyu tarafından kabul görmesi için katılan herkese teşekkür eden bir "teşekkür ederim" mesajı yazın. Olayın bir özetini ve ana sonuçları yazın. Blog formatında olabilir ama hackathonların yarattığı büyüünün kaybolmasına izin vermeyin. Fotoğraflarınızı düzenleyin, paylaşın, etkinlik sonrası bir video oluşturun ve ilgili kişileri etiketleyin. Şimdi, etkinlik sırasında oluşturduğunuz röportajları ve videoları düzenleyip bir araya getirmeye ve birkaç hafta içinde yayınlamaya başlamanın zamanı geldi.

Hackathon düzenleyenlerin iletişim bilgileri

Estonya

Maria Rahamägi	maria@edumus.org, Edumus'un Kurucusu ve CEO'su, Education Upgrade Hack Organizatörü
Mari Hanikat	mari@garage48.org, Estonya'da popüler bir hackathon serisi olan Garage 48'in Kurucusu ve Yönetim Kurulu Üyesi
Katrin Eha	katrin.eha@eek.ee, #Hack4future organizatörü
Tartu Tamme Gümnaasium	Tartu'da teknoloji hackathonları düzenleyen bir ortaokul

İtalya

Associazione Culturale TechStation	info@techstationpadova.it
Upskill 4.0	info@upskill40.it
Digital Innovation Hub	info@digitalinnovationhubvicenza.it

Türkiye

Mektepp	Öğrenen öğretmenlerin dijital platformu, Educathon'19, Educathon'20 ve Educathon'21'in organizatörü, Eğitim Teknolojileri Hackathon'u
Boğaziçi University IT Club Compec	Hack Boğaziçi organizatörü
Makers Türkiye-Koç University	Girişimcilik Hackathon'unun Organizatörü

İspanya

Değişim için Tasarım	Kurslar ve diğer işbirliği türleri sunarak eğitimi değiştirmek için tasarım düşüncesinin kullanımını destekleyen kuruluş
Hackathon Severler	Hackathon'lar düzenleyen ve uygulamanızda size destek olabilecek İspanyol kuruluş
Sek EdTech Laboratuvarı	EdTech girişimleri için hızlandırıcı

Sıkça sorulan sorular

Hackathon düzenleme hakkında SSS

1. Bir hackathon ne kadar sürer?

Hackathon'un çevrimiçi mi yoksa yüz yüze mi, sınıf ortamında mı yoksa birkaç günlük bir etkinlik olarak mı gerçekleştirileceğine bağlı olarak, 1 saatten birkaç güne kadar sürebilir. Çoğu durumda, yüz yüze bir hackathon yürütmek en az 48 saat sürer, ancak çevrimiçi olarak yalnızca 24 saat sonra sonuç alabilirsiniz..

2. Çok günlük bir hackathon düzenlemek ne kadar zaman alır?

Mekani, ikramı, konuşmacıları/ev sahibini/danışmanları ayırtmanız, katılım çağrısı yapmanız, katılımcıları kaydetmeniz, ödülleri güvence altına almanız, pazarlama yapmanız ve emin olmanız gerekeceğinden en az 4 ay önceden hazırlanmaya başlamanızı öneririz. takım bulursun

"Bir hackathon için hazırlıklar"

Çok günlük bir hackathon düzenlemek ne kadar zaman alır?

Kontrol Listesi

Mekan, ikram, konuşmacılar/ev sahibi/danışmanlar için yer ayırtmanız, katılım çağrısı yapmanız, katılımcıları kaydetmeniz, güvenlik ödülleri, pazarlama yapın ve çevrenizde et-

kinliğinizin tarihlerinde ücretsiz olan bir ekip bulduğunuzdan emin olun.

Bir hackathon'dan önce listeden kontrol edilmesi gerekenler:

- Mekanı ayırttınız ve hazırladınız.
- Gündemi derlediniz, tasarladınız ve yazdırdınız.
- Katılımcılara bilgi gönderdiniz.
- Bir ev sahibi buldunuz veya ekibinizden birini ev sahibi olarak atadınız.
- Mentorları buldunuz.
- Jüri üyelerini belirlediniz.
- Yeterli ve uygun ödüller belirlediniz.
- Catering rezervasyonunu yaptınız.
- Tabelaları tasarladınız, yazdırdınız ve kurdunuz
- Jüri, mentorlar ve sunum yapan kişiler için teşekkür hediyelerini aldınız.
- Atıştırmalıklar ve içecekler satın aldınız.

- Mekanınızın, katılımcılarınızın ihtiyaç duyduğu tüm teknolojiye sahip olduğundan emin oldunuz.
- Takımınızı ve ev sahibinizi, mentorlarınızı ve jürinizi mekanda gezdirdiniz.
- Ekibinize sorumlulukları hakkında bilgi verdiniz.
- Etkinlikte fotoğraf ve video çekecek birinin olmasını sağladınız.
- İlgili kanallarda etkinlikle ilgili pazarlama/iletişim yaptınız .
- Katılımcılarınızın ve mentorlarınızın ve jürinizin etkinlikte kullanması beklenen tüm formları ve belgeleri hazırladınız.
- İletişim malzemelerinizde sponsorlarınızdan bahsetmeye özen gösterdiniz.
- Geribildirim anketini hazırladınız.
- Zamanında orada olmayı hatırlamalarını sağlamak için hem katılımcılara hem de mentorlara, jüriye ve organizasyonunuz dışındaki sunum yapan kişilere etkinlikle ilgili hatırlatmalarımızı gönderdiniz.

3. Kaç katılımcı çok fazladır/yeterlidir/çok azdır?
Ekipler arasında anlamlı konuşmalar yapmak ve kapsamlı organizasyon çabasının kendini haklı çıkarması için, birkaç günlük yüz yüze bir hackathon için 30 kişinin mutlak minimum olduğunu söyleyebiliriz. Bununla birlikte, bir sınıf hackathon'unda, katılımcı sayınız sınıfınızdaki öğrenci sayısına bağlıdır (30'dan az olabilir) ve çevrimiçi bir hackathon'un katılım sınırı yoktur (yüzlerce, potansiyel olarak binlerce kişiyi davet edebilirsiniz).
4. Hackathon programını nasıl yapılandırmalıyım?
Bu, etkinliğin süresine bağlıdır, ancak formattan bağımsız olarak gündem şunları içermelidir: 1) bir giriş, 2) katılımcılar için buz kırıcılar (özellikle katılımcılar birbirini tanımıyorsa), 3) ilham verici konuşmacıların sunumları/ nasıl sunum yapılacağı, nasıl fikir üretileceği gibi güncel konularda mini eğitim kursları, 4) ekip çalışması için zaman, 5) ekiplerin mentorlarla çalışma zamanı, 6) katılımcıların sunumlarını uygulama zamanı, 7) yemek yeme ve esneme molaları, 8) sunumlar ve jüri tarafından değerlendirme zamanı, 9) ödül töreni, 10) sonuçlar, 11) geri bildirim toplama.
5. Hackathon'un bir sunucusu olmalı mı?
Karar vermek size kalmış: Kendinize güveniyorsanız, ev sahibi siz olabilirsiniz, ancak değilse, kuruluşunuzun içinden veya dışından yetenekli bir ev sahibi kiralamak daha güvenlidir. Ayrıca, etkinlik sırasında acil sorunlarda size yardımcı olacak çok az ekip üyeniz varsa, hackathon sırasında ortaya çıkan önemli sorunlarla ilgilenebilmeniz için bir ev sahibi tutmak mantıklı olabilir.
6. Hackathonu nerede düzenlemeliyim?
Bütçe kısıtlamaları önemliyse, önce ücretsiz olarak nasıl yer alacağınızı görmelisiniz: belki okulunuzun/işvereninizin binasını kullanabilirsiniz? Ancak bu mümkün değilse, kolay erişilebilir ve ekiplerin çalışabileceği birden fazla odası olan bir alan seçmelisiniz..
7. Bir eğitim inovasyon hackathonunun maliyeti nedir?
50 kişiye kadar, bir günden fazla, yüz yüze etkinlik olması durumunda, 5000 € ile 10 000 € arasında bir meblağa ihtiyacınız olabilir. Buna mekan, profesyoneller için maaşlar, ikram, ödüller ve bazı pazarlama harcamaları dahildir.
8. Hackathon'um sırasında yiyecek ve içecek sağlamalı mıyım?
Bir günden fazla süren yüz yüze hackathonlarda kesinlikle yiyecek ve içecek sağlamanızı öneririz. Yoğun bir şekilde çalışırken katılımcıların modunu yükseltir ve onları mutlu eder. Ayrıca, sınıf içi 90 dakikalık bir hackathon sırasında atıştıracak bir şeyler bulundurmak, katılımcılarınıza sunmak için güzel bir teşvik olabilir.
9. Hackathon sırasında ne tür yiyecekler vermeliyim?
Hackathon süresince sıcak öğle ve/veya akşam yemeklerinin yanı sıra atıştırmalıklar, sıcak ve soğuk içecekler, meyveler, kuruyemişler vb. Özellikle tüm gün süren hackathonlarda günde en az bir öğün, tercihen öğle yemeği sıcak servis edilmeli ve asla çok fazla şeker ve meşrubat olmamalıdır.

Takım/mentor/jüri seçimi hakkında SSS

1. Çekirdek organizatör ekibim ne kadar büyük olmalı?
Ekibinizde en azından sizden başka bir kişi daha yer almalıdır. Bununla birlikte, ekibinizde, ana düzenleyici olarak sizin zamanınız olmayabilecek görevleri yerine getirebilecek birkaç kişi bulmak her zaman iyi bir fikirdir: profilleri, benzersiz ihtiyaçlarınıza ve kaynaklarınıza bağlıdır.
2. Takımında kimlerin olacağını etkinlikten ne kadar önce bilmeliyim?
Çok günlük yüz yüze etkinliğiniz için hazırlanmaya en az 4 ay önceden başlamanızı tavsiye ettiğimiz için, yapılacaklar listenizdeki ilk şey olarak ekip üyelerinizin listesini tamamlamanızı da öneririz. hazırlık aşamalarının en başında görevleri devredebilir.
3. Ekibimle ne sıklıkla görüşmeliyim?
Ekip toplantılarının sıklığı, etkinliğin ne kadar yakın olduğuna bağlıdır: Hala aylarınız varsa, haftada bir toplantı yeterli olabilir, ancak hackathon'a yalnızca birkaç hafta kaldıysa, birbirinize her gün bilgi vermeniz gerekebilir.
4. Çabaları için ekibimi nasıl motive edebilirim/teşekkür edebilirim?
Takımınızın ekstra motivasyona veya cesaretlendirmeye ihtiyacı olduğunu düşünüyorsanız, sponsorlardan istediğiniz ödüllerden bazılarını onlar için güvence altına almak isteyebilirsiniz. Ekip toplantılarınıza atıftırılmalar götürmek veya ekip üyelerinize hackathon'da gösterdikleri tüm çaba için normal görevlerinden fazladan izin vermek de iyi bir fikir olabilir.
5. Tüm hackathonların mentorları olmalı mı?
Evet. Hackathon'ların insanlara çekici gelmesinin nedenlerinden biri, alandaki profesyonellerle, yani mentorlarla çalışma şansdır, aksi takdirde bu insanlarla iletişim kurmak katılımcıların kendileri için karmaşık veya çok pahalı olabilir. Ayrıca mentorlarla çalışmak, katılımcılara sorunlarını ve çözümlerini görmeleri için yeni bir bakış açısı verebilir ve gelişim süreçlerinde onlara çok yardımcı olabilir.
6. Mentorları nerede bulabilirim?
Mentorlar meslektaşlarınız veya işbirliği ortaklarınız olabilir, ayrıca diğer etkinliklerde tanıştığınız ve iyi potansiyel mentorlar olarak hatırladığınız kişiler olabilir. Kendi mevcut ağınızdan başlayın ve gerekirse daha fazlasını tarayın.
7. Mentorların profilleri nasıl olmalıdır?
Doğru" mentorları bulmak için, önce katılımcılarınız, beklentileri ve etkinliğinizde ele alacakları konular hakkında biraz bilgi sahibi olmalısınız: tüm bu hususlarla ilgili ayrıntıları, size göndereceğiniz kayıt formunda sorabilirsiniz. katılım çağrısı
8. Kaç mentor olmalı?
Her takımın en az bir mentor olmalıdır, ancak çok az katılımcınız varsa (ve akıl hocası kabul ederse), bir akıl hocası birden fazla takıma da yardımcı olabilir.
9. Jüri üye sayısı kaç olmalıdır?
Kazananları belirleyecek çoğunluk oyu olduğundan emin olmak için en az 3 jüri üyeniz olmalıdır. Lojistik ve jüri geri bildirimine harcanan zaman adına, en fazla 5 jüri üyesi olması gerektiğini söyleyebiliriz.

10. Jüri üyelerini/mentörleri katılmaya nasıl motive edebilirim?
Jüri üyelerinin ve/veya mentorların motivasyonları büyük ölçüde değişebilir, ancak en azından ulaşım ve/veya konaklama masraflarını karşılayabilirsiniz ve belki onlara takdir göstergesi olarak anlamlı bir hediye verirsiniz (hediye gibi) güzel olur. kurumunuzun hizmetlerinden yararlanmak için bir aboneliğe veya ücretsiz geçiş kartına). Ayrıca, ihtiyaçlarının karşılandığından ve sorularının yanıtlandığından emin olmak için jüri üyeleri ve danışmanlarla iletişim kurmaya kendini adanmış bir ekip üyenizin olduğundan emin olmalısınız.
11. Etkinlik öncesi mentorlar/jüri üyeleri ile ne kadar bilgi paylaşmalıyım?
Jüri üyeleri ve mentorlar, 1) ekiplerin kim olduğu, 2) görevlerinin zaman çerçevesinin ne olduğu, 3) etkinliğin genel gündeminin nasıl olduğu, 4) ekipleri nasıl değerlendirecekleri (gereksinimler, beklentiler, kullanacakları olası biçimler).
12. Grupların (katılımcıların) ve mentorların buluşmasını nasıl ayarlayabilirim?
Mentorların etkinlik boyunca tüm gün yardıma hazır olması gerekse de, katılımcıların mentorlarla buluşup çalışabilmeleri için belirli saatler belirlenebilir. Örneğin, gruplar çalışmaya başladıktan bir saat sonra, öğle yemeğinden önce veya sonra ve sunum/değerlendirmeden önce 10 dakikalık bir mentorluk görüşmesi, grupların hedef odaklı kalmasına yardımcı olur. Mentor-grup görüşme saatleri etkinlik programında gösterilerek katılımcılar önceden bilgilendirilebilir.

Ödüller hakkında SSS

1. Ne tür ödüller almalıyım?
Ödüllerin türü, bir dereceye kadar düzenlemeye karar verdiğiniz eğitim inovasyon hackathonunun türüne bağlıdır. Birden fazla gün süren yoğun bir hackathon olması durumunda, aboneliklerden çevrimiçi eğitimle ilgili hizmetlere, çeşitli konularda eğitim kurslarına, hediye kartlarına ve bilim merkezleri gibi sınıf dışı eğlenceden ilham alan kurumlara kadar değişebilen değerli ödülleri düşünmelisiniz. veya tema parkları. Sınıf hackathonları söz konusu olduğunda, daha bütçe dostu ve öğrencilerinizle ilgili ödülleri (saha gezileri veya ekstra krediler gibi) düşünebilirsiniz. Daha uzun bir çevrim içi hackathon söz konusu olduğunda, ödüller birden fazla gün süren yüz yüze hackathon ödülleriyle benzeşebilir.
2. İhtiyacım olan ödülleri nerede bulabilirim?
Öncelikle, kendi kuruluşunuzun ödül olarak sunabileceği hediye sertifikaları veya ücretsiz abonelikleri veya başka hizmetleri olup olmadığına bir göz atmalısınız. Katılımcı demografinize bağlı olarak, katılımcılarınızın takdir edeceği bazı ödülleri potansiyel olarak bağışlayabilecek şirketlerle de iletişime geçebilirsiniz (örneğin e-posta veya telefon yoluyla). Bütçeniz izin veriyorsa, ilgili birkaç ödül için rezervasyon yapabilir veya satın alabilirsiniz.
3. Katılan her takıma mı ödül vermeliyim yoksa sadece ilk 3'e mi?
Bu size kalmış: katılan tüm takımlara küçük bir "katılım ödülü" veya hediye çantası vermek isteyebilirsiniz, ancak çok sayıda takım varsa, bu fikri de atlayabilirsiniz. Bununla birlikte, ilk 3 veya 2 takım için daha değerli ödüllerin hazır olması iyi bir fikirdir ve fikir olarak, kendilerini şaşırtıcı ışıpta gösteren takımlar için bir kaç küçük "özel ödül" ayırmak isteyebilirsiniz (örneğin, çok komik bir sunum derleyin veya en çok hackathon döneminde gelişir vb.).

4. Ödülleri etkinlikten önce duyurmalı mıyım?

Ödüllerin ve/veya ödül verenlerin/bağışçıların etkinlikten önce kamuoyuna duyurulmasının daha fazla katılım sağlayacağını düşünüyorsanız, katılım çağrısında ödül havuzunuzu duyurmaktan çekinmeyin. Ancak, ödüllerin katılımcılar için bir satış noktası olmayacağını düşünüyorsanız, bunları yalnızca etkinlik sırasında açıklamamız önerilir.

5. Ödüller için ne kadar harcamalıyım veya sponsorlar tarafından bağışlanmalı mı?

Ödüller için harcayacağınız para miktarı bütçenize bağlıdır. Bütçeniz izin veriyorsa ve aklınızda sunmak istediğiniz çok özel ödüller varsa, bu fonları ihtiyacınız olan ödülleri satın almak için kullanmalısınız. Bununla birlikte, bütçeniz üzerindeki stresi azaltmak için, etkinliklerinize ödül bağışlayabilecek işbirliği ortaklarınızla veya diğer ilgili kurumlarla iletişime geçmeyi düşünmelisiniz: bunlar çevrimiçi yazılım hediye çekleri, dil kursları veya çalışma materyalleri veya katılımcılarınızın verebileceğini düşündüğünüz diğer hizmetler olabilir. eğlence. Ödüllerin yanı sıra atıştırmalık, içecek ve ulaşım hizmetleri ihtiyaçlarını karşılamak için sponsorluk talebinde bulunmayı da düşünebilirsiniz.

Referans listesi

Z. Čović ve H. Manojlović, "Hackathon Tabanlı Öğrenme Yoluyla Anahtar Yetkinlikler Geliştirme", 2019 IEEE 17. Uluslararası Akıllı Sistemler ve Bilişim Sempozyumu (SISY), 2019, s. 167-172, doi: 10.1109/SISY47553.2019.9111513.

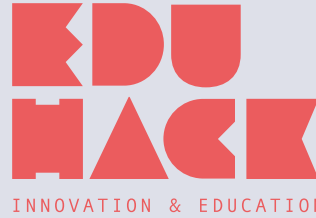
Dünya Ekonomik Forumu, Yarının En İyi 10 Becerisi: <https://www.weforum.org/agenda/2020/10/top-10-work-skills-of-tomorrow-how-long-it-takes-to-learn-them/>

Techstarts başlangıç hafta sonu kaynak kiti: <https://www.techstars.com/communities/startup-weekend/organize-a-startup-weekend>

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

DCUHack4Change, Roisin Lyons, 2021: <https://www.linkedin.com/pulse/dcuhack4change-2021-roisin-lyons/>

EduHack proje ortakları



Hacking Education projesi 2019-KA201-02-03 numaralı Hibe Sözleşmesi kapsamında Erasmus+ KA2 stratejik ortaklık finansmanı tarafından ortaklaşa finanse edilmektedir

Araç seti editörleri

Helin Haga
Science Centre AHHA

Francesca Monaco
Hugin & Munin

Enrique Raimúndez
Hugin & Munin

Claudia Lacasta
Hop Ubiquitous

Dr. Yvonne Crotty
Dublin City University

Sean Patrick Donnelly
Dublin City University

Dr. Roisin Lyons
University of Limerick

Meltem Tunç Biret
Tekkeköy MEM

Francesca Cassaro
Ergon

Lorenzo Liguoro
Ergon





Design:



HUGIN
AND
MUNIN

**EDU
HACK**
INNOVATION & EDUCATION



Erasmus+

Hacking Education projesi 2019-KA201-02-03 numaralı Hibe Sözleşmesi kapsamında Erasmus+ KA2 stratejik ortaklık finansmanı tarafından ortaklaşa finanse edilmektedir