

Portal Województwa Lubuskiego



Hackathon Partnerstwa Odry



Kategoria - Współpraca zagraniczna

Data publikacji -13 lipca 2021 godz. 11:40

Województwo Lubuskie od wielu lat, wraz z 7 innymi polskimi i niemieckimi regionami przygranicznymi, prowadzi współpracę w ramach inicjatywy "Partnerstwo Odry". Koordynatorem działań z ramienia naszego województwa jest Biuro Współpracy Zagranicznej i EWT.

W dniach 17-18 lipca 2021 roku, w ramach projektu Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego „HACKATHON* PARTNERSTWA ODRY – innowacyjni razem przeciwko pandemii”, dofinansowanego w konkursie MSZ „Dyplomacja Publiczna”, realizowanego w partnerstwie z Krajem Związkowym Brandenburgia, reprezentowanym przez Ministerstwo Finansów i Spraw Europejskich, Uniwersytetem Ekonomicznym w Poznaniu oraz Stowarzyszeniem Zamek Trebnitz "Centrum Kształcenia i Spotkań", bierzemy udział w nietypowym i ciekawym wydarzeniu pod nazwą HACKATHON PARTNERSTWA ODRY.

Podczas hackathonu 8 zespołów kreatywnych ludzi z Polski i Niemiec, w ramach tzw. rozgrywki hackathonowej (maratonu innowacyjnego myślenia i działania), tworzyć będzie nowatorskie koncepcje rozwiązań ważnych problemów/wyzwań społecznych i gospodarczych pogranicza, które powinny zmierzać do przeciwdziałania skutkom COVID-19 w różnych obszarach życia. Zespoły celowo będą interdyscyplinarne.

Na podstawie licznych dyskusji w ramach "Partnerstwa Odry" zdefiniowano 4 obszary tematyczne, w ramach których stworzono finalną listę zadań/wyzwań. Są to:

1. Przepływ informacji i świadomość społeczna w dobie kryzysu (analiza sytuacji

epidemiologicznej, system ostrzegania kryzysowego, komunikacja spraw bieżących podczas kryzysu, przeciwdziałanie populizmowi w ramach ochrony zdrowia).

2. Digitalizacja i cyfryzacja (digitalizacja opieki zdrowotnej, digitalizacja szkół i uczelni, cyfrowe rozwiązania dla problemów gospodarczych i środowiskowych, cyfrowe włączanie osób starszych).

3. Gospodarka i finanse (mechanizmy wsparcia dla przedsiębiorców, skuteczne metody wykorzystywania funduszy unijnych, polsko-niemiecka integracja pracowników transgranicznych, bezpieczny przepływ pracowników i usług w dobie pandemii).

4. Medycyna (przeciążanie systemu opieki zdrowotnej, zarządzanie zasobami szpitalnymi, produkcja i dystrybucja leków i szczepionek, niedobór kadr w szpitalach i promocja pielęgniarstwa).

Urząd Marszałkowski Województwa Lubuskiego (uczestnik projektu) jest odpowiedzialny za jeden z czterech powyższych tematów Hackathonu, pn. "Gospodarka i finanse". Na bazie warsztatu dyskusyjnego online przeprowadzonego w dniu 23.06.2021 r. sformułowano temat wyzwania, który brzmi: „Opracowanie pomysłu na kampanię, promującą atrakcje turystyczne i wydarzenia kulturalne obszaru Partnerstwa Odry - jako działanie pobudzające (wzmacniające) gospodarkę pasa przygranicznego”. Partnerem merytorycznym w ramach ww. zadania jest przedstawiciel Departamentu Promocji i Strategii Marki UMWL. Partnerstwo merytoryczne polega na ścisłej współpracy z organizatorami Hackathonu pod kątem odpowiedniego zabezpieczenia realizacji celów promocyjno-gospodarczych dla Województwa Lubuskiego. Po stronie niemieckiej prowadzone są w tej sprawie wstępne rozmowy z Visit Berlin i Visit Brandenburg.

*„Hackathon” (połączenie angielskich słów „hacking” (hakerstwo) + „marathon” (maraton)) jest krótkoterminowym działaniem partycypacyjnym, w którym ludzie spotykają się, aby wspólnie rozwiązywać konkretne rzeczywiste problemy życiowe (wyzwania), w przyjaznym środowisku, gdzie występuje uczciwa konkurencja. Zapewnia ono uczestnikom przestrzeń i czas na dokonanie postępów w zakresie problemów, które ich interesują i możliwości poznania konkretnych tematów (temat hackathonu). W ramach hackatonu trwają warsztaty szkoleniowe/wykłady stanowiące świetną równoległą ścieżkę, szczególnie dla nowych uczestników oraz dla wszystkich pozostałych.

„Hacking” to twórcze rozwiązywanie problemów, łamanie ustalonych wspólnych zasad (proces innowacji), przy zastosowaniu krótkiego, ale nieustannego wysiłku (2-3 dni, w tym noc). Obszar problemowy może być mniej lub bardziej problematyczny w odniesieniu do celu innowacji

i niekoniecznie związany z technologią (ale w większości przypadków technologia stanowi dla uczestników jeden z czynników umożliwiających). Działanie to jest zazwyczaj realizowane poprzez zaangażowanie, fizyczne i/lub wirtualne, wielu dość wykwalifikowanych uczestników („hakerów”), którymi mogą być studenci, specjaliści, naukowcy.

Może być zorganizowany w formie fizycznej, w ciągu 2-3 dni dla maksymalnie 100 uczestników, jak również w formie wirtualnej, umożliwiając dotarcie do większej liczby uczestników w różnych lokalizacjach geograficznych (w tym celu przydatne może być również zorganizowanie hackatonu dla wielu ośrodków, który obejmuje różne miasta w tym samym czasie). Zadanie do wykonania ogłaszane jest w dniu rozpoczęcia konkursu.

Hackathony pierwotnie, były najczęściej skierowane do programistów, podczas których informatycy i inne osoby związane z rozwojem oprogramowania, takie jak projektanci grafiki, twórcy interfejsów i menedżerowie projektów, stali przed zadaniem rozwiązania określonego problemu związanego z projektowaniem. W dobie pandemii hackathony przeniesiono w przestrzeń wirtualną, co poszerzyło ich grupę docelową. Zmodyfikowano także w niektórych krajach ich formuły, nazywając Hackathonem także swoiste weekendowe „maratony”, podczas których osoby lub grupy osób rywalizują w zakresie stworzenia innowacji, która ulepszy rzeczywistość.

Taki rodzaj projektu – w tej nowej zmodyfikowanej formule – chcielibyśmy zaproponować w ramach inicjatywy Partnerstwa Odry.