HACKATHON

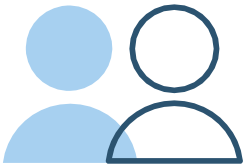
ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKA

- Jednotlivec, instituce, nezisková organizace nebo firma vyzve prostřednictvím **otevřené výzvy** skupinu lidí s různým zaměřením, množstvím a hloubkou znalostí, aby se dobrovolně podíleli na **řešení nějakého úkolu** Skupina lidí vkládá do řešené úkolu své znalosti, práci, peníze a/nebo zkušenosti

- Často se používá pro řešení spojené s **informačními technologiemi, softwarem** apod.

- Často mají velmi konkrétní zaměření – je nutné použít konkrétní programovací jazyk, operační systém či aplikace

Odborníci na daný úkol



Jeden den až týden (většinou víkend)

Kombinace on-line a off-line

POZITIVA

- Nástroj, jak vyzkoušet poptávku po datových zdrojích a znásobit jejich potenciál
- Vznik inspirativních nápadů, nových aplikací a softwarů; vytváření inovací
- Umožňuje vyřešit problém za pomoci kvalifikovaných lidí
- Posiluje komunitu lidí, kteří se na hackathonu podílejí, vytváří v účastnících pocit sounáležitosti
- Umožňuje účastníkům získat nové znalosti a dovednosti ve svém oboru, otevírá účastníkům nová témata
- Možnost přilákat nové zaměstnance a absolventy

NEGATIVA

- Náročný proces zapojení nováčků
- Pro účastníky poměrně náročný proces – časově, fyzicky i emocionálně
- Hackathon je velmi často doprovázen neúměrně velkými očekáváními, jejichž nenaplnění vzbuzuje negativní emoce jak u organizátorů, tak u účastníků
- Výstupy z hackathonů nemají vždy praktické využití v reálném prostředí
- Neúčastní se zástupci veřejné správy (decision-makeři)

HACKATHON

HACKATHON Z POHLEDU OBČANŮ

- Hackathon je pro odbornou veřejnost prostředkem, jak se podělit o své znalosti a zkušenosti, ale zároveň získat poznatky a zkušenosti od jiných
- Účast na hackathonu dává účastníkům silný pocit sounáležitosti s lidmi ze stejné profese či se stejnými zájmy, umožňuje jim rozšiřovat svou síť kontaktů lidí ze stejného oboru

HACKATHON Z POHLEDU VEŘEJNÉ SPRÁVY

- Hackathon je pro veřejnou správu možnost získat kvalifikovanou pracovní sílu ze soukromé sféry
- Prostřednictvím hackathonu se veřejná správa může inspirovat odborníky a získat od nich cenné zkušenosti
- Veřejná správa může získat podněty pro další rozvoj, díky kterému se stane efektivnější a přívětivější pro občany

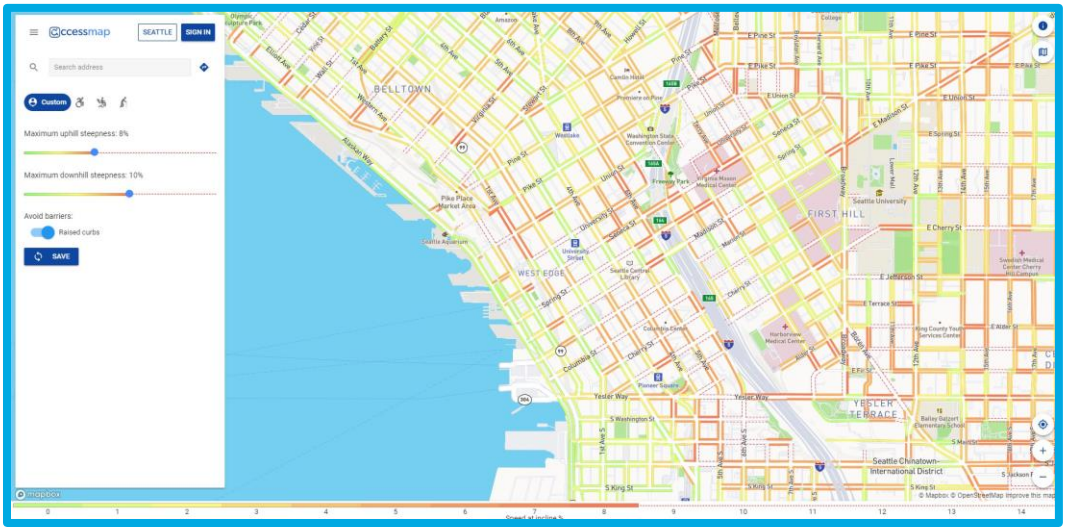
HACKATHON

ZLEPŠOVÁNÍ VLÁDY

- Hospodaření obce
- Přehledné informace o obcích a jejich fungování
- Mapa poskytovatelů zdravotnických služeb
- Bytová výstavba/zástavba
- Prezentace dat
- Vzdělávání
- Sociální péče – např. zlepšování života lidí s demencí
- Zvládání katastrof a krizí
- Dopravní infrastruktura – např. parkoviště, dopravní zácpy

DALŠÍ...

- Vývoj a inovace mobilních aplikací
- Webové aplikace
- Videohry
- Informační infrastruktura podporující výzkum



PROCES REALIZACE

1

V první řadě je třeba nastavit pravidla. Musí být definován problém, který se hackeři pokusí vyřešit. Je potřeba určit, zda bude každý pracovat jednotlivě či v týmech a jaká bude časová dotace na vyřešení problému. Je třeba zajistit prostory a zázemí pro účastníky a určit termín konání, u větších hackathonů může být rovněž potřeba zajistit sponzory.

2

V dalším kroku je informace o konání hackathonu šířena na veřejnosti a otevřena registrace zájemcům. Od zájemců je zapotřebí zjistit maximální množství informací, které umožní vhodně určit jejich pozici a uplatnění. Ze zájemců jsou vybráni lídři projektů a jednotlivé týmy. Lídři již mohou mít vymyšlené projekty, které budou v rámci hackathonu realizovat. Vybraným zájemcům je zaslán e-mail s technickými a organizačními informacemi.

3

Před konáním hackathonu je potřeba zajistit technické zázemí, např. chatovací prostor pro týmy, prostředí pro sdílení materiálů, připojení k internetu, vytvořit hashtag a prostředí pro on-line veřejné sdílení, ale i zajistit občerstvení, vytisknout materiály a letáky apod.

4

Den před začátkem hackathonu je potřeba připravit místnost, kde se bude odehrávat – např. upravit postavení stolů, zajistit dostatek židlí, připravit technické zařízení (PC, WIFI, mikrofony atd.) a umístit koutek s občerstvením do vhodných prostorů, ale i vytisknout základní informace o organizaci hackathonu pro účastníky.

PROCES REALIZACE

5

WEBDESIGNÉR A VÝVOJÁŘ

Na počátku hackathonu proběhne uvítací fáze, na které jsou představeni organizátoři akce a její sponzoři. Je zmíněna historie a cíl akce, stejně tak i její pravidla. Účastníci jsou seznámeni s programem a průběhem celého hackathonu. Dle počtu účastníků je možné dát každému prostor ke krátkému představení se.

6

Následuje fáze programování, během které účastníci hackathonu pracují dle daných pravidel na vyřešení problému. Po celou dobu by měl být dostupný pořadatel události, který koordinuje práci účastníků a je jim k dispozici, ale třeba i technická podpora pro řešení neplánovaných problémů technického rázu.

7

Po ukončení programování následuje závěrečné zasedání, v rámci kterého jednotliví členové a týmy prezentují návrhy řešení. Zároveň je pořadateli hackathonu předána zpráva o tom, čeho daný účastník/tým dosáhl.

Na konci je vyhlášen vítěz, kterého vybírá odborná porota.

8

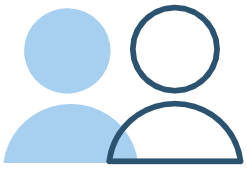
Po ukončení hackathonu je možné dále pracovat s jeho výsledky, např. nějaké nápady převádět do praxe či je dále rozvíjet. Práce je nicméně často obtížná a naráží na různé překážky např. legislativní povahy.

PŘÍKLAD DOBRÉ PRAXE: HACKATHON VEŘEJNÉ SPRÁVY

ZÁKLADNÍ INFORMACE

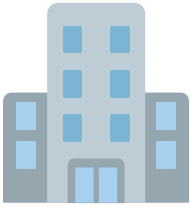
- Koná se každoročně od roku 2017 (s výjimkou covidové přestávky)
- Programátoři na základě otevřených dat vytvářejí projekty, prostřednictvím K terých se zvyšuje potenciál pro praktické využití dat
- Na začátku spolupracovalo 7 úřadů, v posledním ročníku to bylo již 20 úřadů
- Používají se hlavně datové sady veřejné správy

Průměrně 80 účastníků



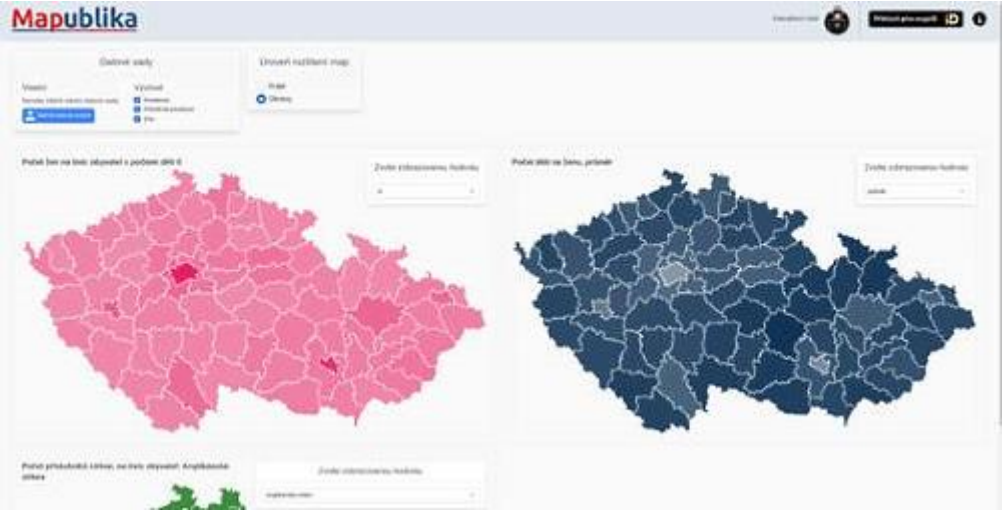
Celkem 49 projektů v rámci 4 ročníků

20 zapojených úřadů



MAPUBLIKA

- Mapublika řeší problém vizualizace dat. Je zamýšlena jako univerzální nástroj pro nahrání datových souborů a jejich prezentací v mapě ČR (členěné na kraje nebo okresy). Hlavní síla spočívá v možnosti zobrazení libovolného počtu map vedle sebe a hledání korelací
- Součástí je dále interaktivní část, která se snaží na sadách hledat zajímavá data a data související s uživatelem (podle místa bydliště) a vytváří z nich krátký kvíz.

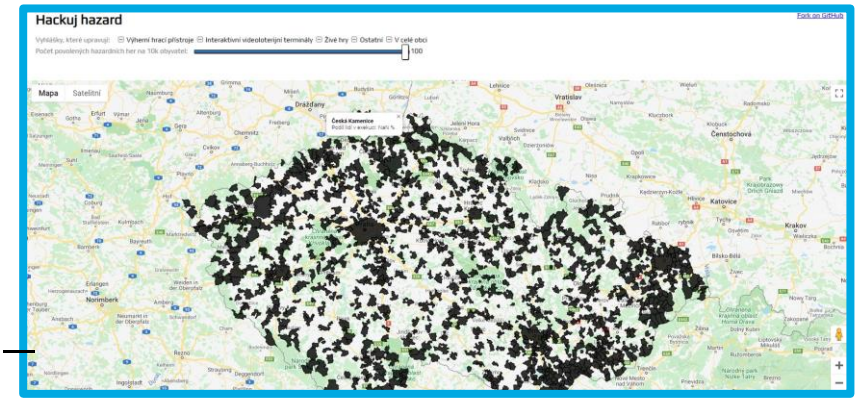


PŘÍKLAD DOBRÉ PRAXE: HACKATHON VEŘEJNÉ SPRÁVY

HACKUJ HAZARD

VYVOJÁŘ

- Aplikace používá data o obcích, které mají vyhlášku regulující provozování hazardních her na svých územích, která byla porovnána s objemem exekucí v daných obcích
- Výsledkem je **interaktivní mapa**, která zobrazuje podíl osob v exekuci v obcích, kde se tématu hazardních her věnují



POSTUP REALIZACE

Více informací k projektu: https://www.hackujstat.cz/

Kontaktní osoba: Jaroslav Broža, ředitel odboru komunikace (NKÚ)
E-mail: jaroslav.broza@nku.cz; mobil: 724 112 536