

Impressum

Originalausgabe März 2022

© Fraunhofer IESE

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt.
Sämtliche, auch auszugsweise Verwertung
bleibt vorbehalten.

Förderer

Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung,
Referat 423 – Kompetenzzentrum Ländliche Entwicklung
im Auftrag des Bundesministeriums für Ernährung und
Landwirtschaft

Auftragnehmer

City & Bits GmbH
Schreinerstraße 56
10247 Berlin

Auftraggeber und Herausgeber



Fraunhofer-Institut für
Experimentelles Software Engineering IESE
Fraunhofer-Platz 1
67663 Kaiserslautern

Telefon: +49 631 6800-0
E-Mail: info@iese.fraunhofer.de
www.iese.fraunhofer.de

Design und Layout: Isabella Tober

Autor:innen

City & Bits

Florian Apel-Soetebeer, Geschäftsführer der City & Bits GmbH und Teamleiter der IT-Prozessbegleitung im Projekt Smarte.Land.Regionen. Er ist Ansprechpartner bei Rückfragen zur Studie: florian.apel-soetebeer@cityandbits.de

Valentin Hübner, Berater der City & Bits GmbH und Landkreisberater der Modellregion Lörrach im Projekt Smarte.Land.Regionen.

Elisabeth Schröder, Beraterin der City & Bits GmbH und Expertin für Design Thinking. Kontakt: elisabeth.schroeder@cityandbits.de

neuland21

Mathias Großklaus, Ph.D. in Politikwissenschaft an der Freien Universität Berlin.

Silvia Hennig, Master of Public Policy an der Harvard University, Gründerin und Geschäftsführerin von neuland21.

Prognos

Marcel Hölterhoff, Prinzipal in der Managementberatung der Prognos AG und stellvertretender Teamleiter der IT-Prozessbegleitung im Projekt Smarte.Land.Regionen.

Lorenz Löffler, Projektleiter in der Managementberatung der Prognos AG und Landkreisberater der Modellregion Coesfeld im Projekt Smarte.Land.Regionen.

Franziska Stader, Projektleiterin in der Managementberatung der Prognos AG. Sie ist Landkreisberaterin der Modellregion Bernkastel-Wittlich im Projekt Smarte.Land.Regionen.

Paul Braunsdorf, Berater in der Managementberatung der Prognos AG.

Hackathon

Ein Hackathon ist ein Veranstaltungsformat, bei dem Lösungen erarbeitet und echte Innovationen entstehen können. Im Fokus steht eine kreative Atmosphäre, bei der in kurzer Zeit an einem sehr konkreten Problem getüftelt wird. Räumlichkeiten, Verpflegung und ggf. Geldpreise sind im Vorfeld zu organisieren.

WARUM? | ZIELSETZUNG & ZIELGRUPPE

Einfach mal machen. Oft entstehen gute Lösungen für komplizierte Aufgaben, wenn sich motivierte Menschen treffen und mit der Arbeit loslegen. Das ist der simple Grundgedanke hinter einem Hackathon. In einer begrenzten Zeit soll gemeinsam eine kreative Lösung gefunden werden. Ursprünglich kommt der Hackathon aus dem Software-Bereich. Doch schon lange werden Hackathons nicht mehr nur für die Softwareprogrammierung eingesetzt. Es geht grundsätzlich um die Suche nach und die Entwicklung von Lösungen meist technischer Probleme. Ein Hackathon ist damit nicht nur für IT-Spezialist:innen interessant, sondern für jeden Menschen, der in kurzer Zeit anpacken und mithelfen will.

Das Wort setzt sich aus den Begriffen „Hack“ und „Marathon“ zusammen. Hacken steht für das kreative Tüfteln und der Marathon für die knappe Zeit, um das Problem zu lösen. Ein Hackathon ist also eine Veranstaltung, bei der in kleinen Gruppen und in gelöster Atmosphäre an schwierigen Projekten, zum Beispiel an neuen digitalen Lösungen für einen Landkreis, gearbeitet werden kann. Ein Hackathon ist die moderne Beteiligungslösung, um echte Innovationen entstehen zu lassen.

WAS? | BESCHREIBUNG

Hackathons sind ein sehr beliebtes Beteiligungsformat. Vom globalen Konzern bis zum kleinen Verein: alle entwickeln spannende Ideen in Hackathons. Die Vorteile liegen auf der Hand: Menschen können leicht ihre Ideen einbringen. Nicht immer braucht es Fachkonferenzen oder lange Aufgabenlisten, um ein Thema einmal richtig anzupacken. Beim Hackathon können die Teilnehmer:innen genau die Frage angehen, die ihnen die ganze Zeit im Kopf herumschwebt. Gleichzeitig knüpfen alle wertvolle Kontakte und blicken über ihre Disziplinergrenzen hinaus.

Fest steht: Am Anfang steht ein Problem. Ein Hackathon möchte dieses Problem lösen und folgt so einem klaren Thema. Ein traditioneller Hackathon dauert ein bis zwei Tage. Dabei treffen regionale IT-Unternehmen, Technikbegeisterte, Zivilgesellschaft und öffentliche Verwaltungen aufeinander. Die Teilnehmenden finden sich in Gruppen zusammen und nutzen die vorgegebene Zeit, um Ideen zu produzieren und Prototypen zu entwickeln. Die Akteure sollten aktiv angesprochen und zur Teilnahme angeregt werden.

WIE? | FUNKTIONSWEISE

Wie funktioniert das Format?

- Im Zentrum eines Hackathon steht der Spaß, damit kreative Gedanken fließen können. Zu Beginn steht ein kurzer Ideenpitch im Fokus, um bereits erste Lösungsvorschläge zu teilen.
- Die Teilnehmenden werden in Gruppen aufgeteilt und arbeiten gemeinsam an Problemstellungen. In der Regel haben die Gruppen eine Größe von ca. fünf Personen und sind im besten Fall interdisziplinär besetzt.
- Die Agenda eines Hackathon besteht aus folgenden Punkten:
 - Begrüßung durch den/die Veranstalter:in
 - Themenvorstellung
 - Ideenfindung
 - Ausarbeitung (eigentlicher Start des Hackathons)
 - Präsentation der Ergebnisse
 - Etwaige Preisverleihung (nach Jury-Entscheidung)
- Hinweis: Bei einem Hackathon lernen nicht nur die Teilnehmer:innen Ideen und Konzepte schnell umzusetzen, sondern auch der Veranstalter nimmt eine Menge mit. Beim Hackathon ist die Zeit knapp bemessen und trotzdem stehen am Ende gute Lösungen, die präsentationsfähig sind. Im Fokus eines Hackathons steht das Wesentliche, das Unmittelbare und schnell Umsetzbare. Nebensächlichkeiten werden ausgeblendet und erste Probleme fokussiert gelöst.

Welcher Aufwand ist mit dem Format verbunden?

- Die Arbeitsphase selbst dauert mehrere Stunden bis zu zwei Tage.
- Am Ende werden die Ergebnisse in einer Abschlussveranstaltung vorgestellt.
- Aufgabe des Organisers ist es, für ausreichend Raum, evtl. die Übernachtung und die Verpflegung zu sorgen.
- Ein Sach- oder Geldpreis für die kreativste Lösung kann ausgelobt werden.

Welche Kosten fallen womöglich an?

- Werbung und Kommunikation (~ 500 €)
- Verpflegungs- und ggf. Raumkosten
- Technik ~ 2.500 € (oder Sponsoring)

**Fraunhofer-Institut für
Experimentelles Software Engineering IESE**

Fraunhofer-Platz 1
67663 Kaiserslautern

Telefon: **+49 631 6800-0**
E-Mail: **info@iese.fraunhofer.de**
www.iese.fraunhofer.de



City & Bits GmbH

Schreinerstraße 56
10247 Berlin

Telefon: **+49 30 405055-0**
E-Mail: **info@cityandbits.de**
www.cityandbits.de



neuland21 e.V.

Klein Glien 25
14806 Bad Belzig

Telefon: **+49 176 78770983**
E-Mail: **hallo@neuland21.de**
www.neuland21.de



Prognos AG

Goethestraße 85
10623 Berlin

Telefon: **+49 30 52 00 59-210**
E-Mail: **info@prognos.com**
www.prognos.com

