



HACKATHON

EN METOD FÖR ÖKAT INFLYTANDE

Den här metodboken är framtagen av Frida Andersson och utvecklad i samverkan med Science Park Borås, Youth 2020 och Navet inom projektet *Hack the City 2.0*, som ingår i Vinnovas programsatsning *Social innovation* (2019).

Stort tack till Moa Nilsson, projektledare för *Innovate Passion Borås*, som stått för den största delen av metodutvecklingen och till alla som varit med och jobbat i projektet.

2019-01-21



Med stöd från



Innehåll

Inledning

| | |
|--------------------------------|--------|
| Vad är ett hackathon? | sid. 1 |
| Historik | sid. 1 |
| Metodbokens syfte och innehåll | sid. 2 |

Del 1

| | |
|--------------------------------------|--------|
| Ökade möjligheter till inflytande | sid. 3 |
| Borås Stad och dialog med medborgare | sid. 3 |
| Hackathon som dialogform? | sid. 5 |

Del 2

| | |
|---------------|--------|
| Förberedelser | sid. 7 |
|---------------|--------|

Del 3

| | |
|----------------------|---------|
| Tre steg | sid. 11 |
| 1. Inspirationsträff | sid. 11 |
| 2. Hackathon | sid. 12 |
| 3. Idéstöd | sid. 13 |

Inledning

Vad är ett hackathon?

Hackathon, hack fest och hack jam – kärt barn har många namn! Kortfattat kan ett hackathon beskrivas som en spelifierad innovationsprocess med ursprung i hacker- och makerrörelsen. Under ett hackathon träffas människor med olika bakgrunder, erfarenheter och kompetenser och arbetar tillsammans med lösningsdriven innovation kring en oftast förutbestämd utmaning. Innovationsprocessen består av moment av tävling, skapande och samarbete. Idéer omsätts i regel snabbt till prototyper under ett hackathon, vilket svarar mot ett behov som vuxit fram i takt med teknikutvecklingen: att utveckla mjukvara snabbt och kostnadseffektivt i en miljö där kraven ändras fort.¹ Hackathon är idag ett beprövat koncept inom tech-sektorn och flera stora företag som arbetar med programvaruutveckling har insett fördelarna med att anordna denna typ av event; ett av dessa är Microsoft, som anordnar ett årligen återkommande hackathon. Ett hackathon kan pågå i en vecka, under en dag eller en förmiddag och är oftast uppbyggt som en tävling, men behöver inte vara det. Det avslutas i regel med att samtliga deltagare får presentera, eller "pitcha", sin idé för en jury eller övriga deltagare. Därefter röstas en eller flera vinnare fram.

Historik

2017 startade Science Park Borås projektet *DigiMode Passion for Fashion* inom ramarna för Vinnovas nationella satsning *Innovate Passion*, som handlade om att samla unga kvinnor på 13 platser i Sverige i syfte att låta dem utveckla nya teknikområden och yrken utifrån egna intressen och passioner. De bästa idéerna från de regionala tävlingarna gick slutligen vidare till Vinnovas final, i vilken *Digimode* vann. Det var hackathon-metoden i kombination med samverkan mellan gymnasium, universitetet, offentlig sektor och näringsliv som visade sig vara ett vinnande koncept. 2018 arrangerade Science Park Borås ytterligare två hackathon, varav det ena genomfördes med fokus på textil. Det andra, *Hack the City*, arrangerades

¹ Greer och Hamon "Agile Software Development" i *Software – Practice and Experience*, nr. 41, 2011, s. 943-944

tillsammans med Urban Talks och Drivhuset i syfte att fånga upp ungas idéer kring hållbar stadsutveckling på ett innovativt sätt; ett 60-tal gymnasieelever fick "hacka", d.v.s. lösningsdrivet ta sig an, framtidens Borås utifrån olika teman kopplade till pågående eller visionära stadsutvecklingsprojekt. Återigen visade sig metoden vara ett utmärkt verktyg för att tillvarata och främja ungas idéer. Efter *Hack the City* söktes medel från Vinnova i syfte att vidareutveckla metoden som ett slags medborgardialog inom kommunen.

Samtliga hackathon har genomförts av eller i nära samarbete med Science Park Borås i DoTank Center, en samverkansplats som drivs av Science Park Borås och finansieras av plattformen Circular Hub. Science Park Borås har varit med från start och möjliggjort metodutvecklingen och uppskalningen av den. Navet har varit med och stöttat *Hack the City* och *Hack the City 2.0* med värdefulla pedagogiska arbetsinsatser och ungdomsrörelsen Youth2020 har varit behjälpliga i *Hack the City 2.0* med ungdomsrätts- och demokratifrågor, samt genom att lyssna in det vi gjort. Urban Talks, som är Borås Stads förvaltningsöverbyggande arbetsgrupp kopplad till stadsutveckling, har varit koordinerande projektpart i *Hack the City 2.0*.

Metodbokens syfte och innehåll

Med erfarenhet från *DigiMode Passion for Fashion* och *Hack the City* har vi inom ramarna för *Hack the City 2.0* fortsatt att testa och vidareutveckla hackathon som en metod för att låta unga komma till tals i stads- och samhällsutvecklingen, främja ungas innovationskraft och förändra kommunala delaktighetsprocesser. Syftet med metodboken är att beskriva hur denna metod ser ut, så att fler ska kunna använda hackathon som en metod för ökat inflytande. I del 1 ges en kort nulägesrapport över hur unga i Borås Stad ser på sitt eget inflytande i samhället. Här beskrivs också hur kommunen arbetar med medborgardialog och hur vi har använt hackathon som en dialogmetod. Del 2 och 3 innehåller en utförlig beskrivning av metoden från förberedelse till genomförande och idéstöd/återkoppling. I dessa delar förekommer praktiska exempel på hur vi har arbetat i *Hack the City 2.0*. Metodboken blir på så vis ett slags rapport för projektet.

Del 1

Ökade möjligheter till inflytande

Barnkonventionen blev en del av svensk lag den 1 januari 2020, vilket bland annat innebär att myndigheter och domstolar får ökade möjligheter och större skyldigheter att sätta barn och ungas rättigheter i fokus. 43 % av högstadieungdomarna och 52 % av gymnasieungdomarna i Borås uppger att de vill vara med och påverka i frågor som rör staden, men bara 20 % av högstadieungdomarna och 25 % av gymnasieungdomarna säger sig ha möjligheter att föra fram sina åsikter till de som bestämmer.² I artikel 12 i Barnkonventionen står det att barn har rätt att uttrycka sin mening och höras i alla frågor som rör dem.³ Genom att skapa förutsättningar för att barn och unga får höras i beslutsprocesser kan vi möjliggöra att artikel 12 efterföljs.

Borås Stad har beslutat att införa tillitsbaserad styrning, vilket innebär att fokus ska ligga på verksamheternas syfte och brukarnas behov i styrning, kultur och arbetssätt. Varje beslutsnivå ska arbeta för att stimulera samverkan och bygga tillitsfulla relationer. Arbetet, som pågår under rubriken *Tillitsresan*, kommer att fortsätta under 2020 och man kommer bland annat se över hur man inom kommunen arbetar med medborgarinflytande. I och med Borås Stads implementering av tillitsbaserad styrning finns det möjligheter att se över befintliga metoder för medborgarinflytande och prova nya!

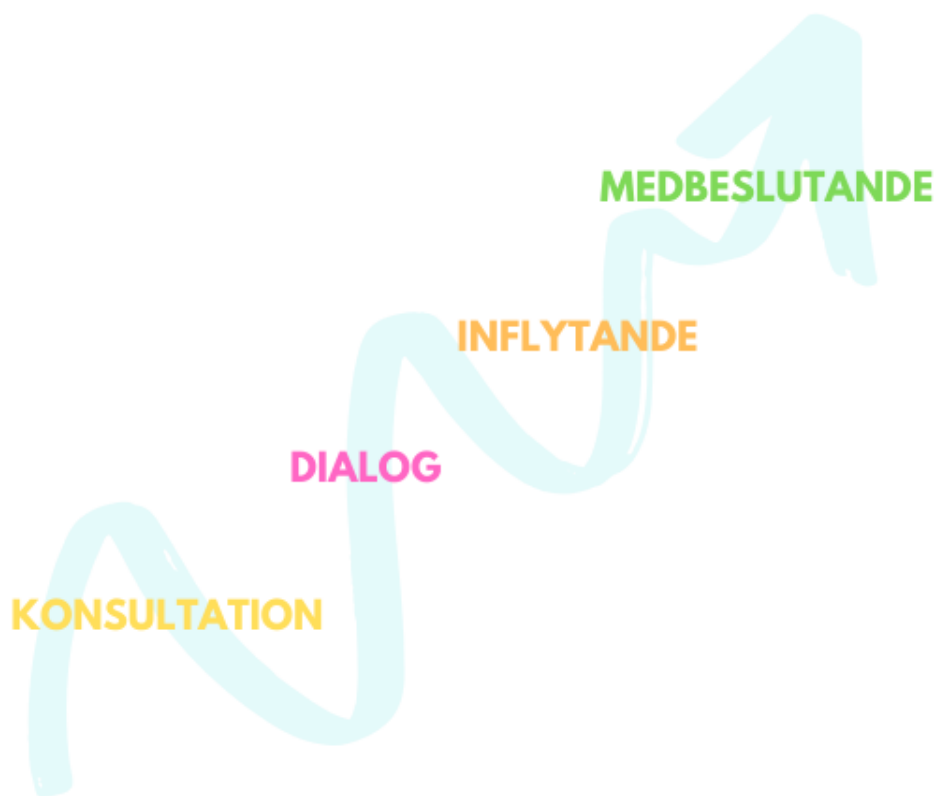
Borås Stad och dialog med medborgare

Syftet med en medborgardialog kan vara att ta reda på opinionen i en fråga, att låta medborgare vara del i utformningen av någonting eller att låta grupper som i regel har svårt att komma till tals göra sina röster hörda. Som lägsta nivå ska medborgare ha rätten att bli lyssnade på. Det är förtroendevalda som initierar en medborgardialog inför att ett beslut ska tas och det är viktigt att beslutets utfall inte är bestämt på förhand. När en dialog initieras av tjänstepersoner kallas det istället för brukardialog;

² MUCF:s LUPP-undersökning 2017

³ FN:s konvention om barnets rättigheter. New York den 20 november 1989

en brukardialog handlar också om att låta medborgaren komma till tals, men då rör det sig i regel om tjänster kommunen tillhandahåller och som medborgare är användare av. I likhet med andra kommuner har Borås Stad utvecklat interna principer och riktlinjer för medborgardialog som ska ge förtroendevalda och tjänstepersoner stöd inför, under och efter genomförandet. Den handbok som Borås Stad tagit fram reviderades senast 2013 och innehåller fyra nivåer för medborgardialog: konsultation, dialog, inflytande och medbeslutande. Konsultation är den lägsta nivån och medbeslutande den högsta.



Till varje nivå finns förslag på passande metoder. På nivåerna dialog och inflytande ges två exempel som påminner om vissa moment i ett hackathon: dialogcafé och framtidsverkstad. Båda syftar till medskapande, delaktighet och till ökat engagemang.

Hackathon som dialogform?

Under hösten 2019 genomfördes ett hackathon med 83 gymnasieelever i vilket metoden användes i sin helhet. Deltagarna fick arbeta med tre utvecklingsprojekt som befinner sig i tidiga skeden. Det första handlar om att ta fram en ny kulturplattform, det andra om att utveckla en stadsdel och det tredje om en park som löper tvärs igenom Borås stadskärna och kopplar ihop flera stadsdelar med varandra. I samtliga projekt arbetar tjänstepersoner i Borås Stad med att ta fram underlag och idéerna som arbetades fram under evenemanget kommer att utgöra en del av detta. Med andra ord har vi använt metoden i ett stadium innan medborgardialog hunnit äga rum. Under hösten genomfördes ytterligare två evenemang där vi använde delar av metoden för att låta barn och unga bygga prototyper till Gässtösa, som stadsdelen under utveckling heter. Under det ena evenemanget lät vi barn och unga utveckla prototyper i Minecraft till DJ-musik. Tillsammans med vår koordinerande projektpart Urban Talks bjöd vi deltagarna på popcorn och dricka. De fick också möjlighet att lyssna på och träffa Tobias Ahlin, chefsdesignern bakom Minecraft. Det andra evenemanget genomfördes i samverkan med Navet Science Center och Kulturförvaltningen. Ett 40-tal barn byggde prototyper av återvinningsmaterial. Temat var: "hur blir Gässtösa som roligast när det regnar?".

Vi har testat och utvecklat hackathon som en metod som är lämplig att använda i tidiga utvecklings- eller beslutsskeden, men även för att förbättra eller vidareutveckla befintliga tjänster; hackathon skulle alltså kunna användas i både brukar- och medborgardialog. Metoden är applicerbar på alla nivåer – det viktigaste är att man från början till slut är tydlig med vad som kommer att hända med deltagarnas idéer och förslag. Under metodutvecklingen har vi sett att metoden lämpar sig särskilt väl att använda tillsammans med unga och unga vuxna. Det spelifierade formatet verkar vara lätt för målgruppen att förhålla sig till och responsen har varit genomgående positiv.

LET'S HACK!



Del 2

Förberedelser

Innan genomförandefasen finns det flera saker att ta ställning till; den som vill anordna ett lyckat hackathon bör avsätta tid till förberedelser. Därför listas i detta avsnitt de viktigaste frågorna att i förberedande syfte se över, diskutera och ta ställning till.



Ett tips är att snabbt läsa igenom del 3 en gång före detta avsnitt för att få en överblick över metodens olika moment.

Syfte och mål

Till att börja med krävs ett tydligt syfte och mål. Vad vill du/ni uppnå med ett hackathon? Det är viktigt att kunna kommunicera syftet till deltagarna, så se till att ha syftes- och målformuleringen nära till hands i alla faser av genomförandeprocessen.

Utmaning och målgrupp

Fundera över hur den tilltänkta målgruppen ser ut, varför just den ska delta och hur du/ni ska nå målgruppen. Vill du/ni rikta er till skolor eller allmänheten? Två fördelar med att samarbeta med skolor är att du/ni når ut till unga som kanske inte skulle deltagit självmant samt att deltagarantalet garanteras. Besluta vilken utmaning, d.v.s. vilket problem eller vilken fråga, deltagarna ska hacka och vilka som ska delta. Det är viktigt att utmaningen är och känns aktuell och relevant för målgruppen. En utmaning måste vara tydlig, konkret och lätt att förstå. I *Hack the City 2.0* handlade utmaningen om hur vi kan utveckla ett hållbart Borås med fokus på tre teman: kretsloppstänk (cirkulär ekonomi), cykelinfrastrukturen och medskapande kultur. Om deltagarantalet är stort kan grupperna tilldelas olika impulser. En impuls är ett tydligt avgränsat fokusområde som har med utmaningen och något av de eventuella temana att göra. I *Hack the City 2.0* hade vi tre olika teman kopplade till utmaningen. Det var flera

grupper som arbetade med samma teman och därför gav vi varje grupp varsin impuls i ett kuvert i syfte att vidga deras perspektiv. Vi var tydliga med att impulserna inte var obligatoriska att arbeta utifrån. På temat cykelinfrastruktur handlade en av impulserna om en tjänst som kunde bidra till lösningen.

Värdet?

Kan du/ni identifiera värdet för deltagarna i förväg är chansen större att de känner sig motiverade och sedda under hela processen. Deltagarna i *Hack the City* och *Hack the City 2.0* bestod av gymnasieklasser från olika gymnasium i Borås. Samtliga elever gick någon form av samhällsbyggande linje; många arbetade eller skulle arbeta med utmaningen i sina gymnasiearbeten. Synergieffekten mellan utmaningen, temana och elevernas inriktningar skapade mervärde för samtliga parter.

Inflytande, förväntade resultat och idéstöd

Hur mycket inflytande vill du/ni ge deltagarna och hur ska idéerna tas om hand efteråt? Definiera på förhand vad du/ni som initiativtagare har för förväntningar på resultatet. Bestäm också på vilket sätt de ungas idéer ska stödjas. Det krävs en tydlig mottagare för de idéer som utvecklas under ett hackathon. Är det du/ni som är mottagare eller är det en annan aktör?

Tidsram

Hur långt ska ditt/ert hackathon vara? Sätt upp rimliga tidsramar i förväg. Ett längre hackathon behöver inte nödvändigtvis leda till ett resultat med högre kvalitet. I *Hack the City 2.0* genomförde vi vårt hackathon under en förmiddag.

Material

Till prototypbyggerfasen krävs material. Man kommer långt med återvinningsmaterial som t.ex. magasin, toarullar, gamla textilier och knappar. Vill man göra det lätt för sig kan man köpa färdigt pysselmaterial som färgglatt papper, piprensare i olika färger,

post-it-lappar och flörtkolor. Ju färggladare material desto bättre. Tänk på att tillhandahålla nödvändiga redskap som saxar och lim. Det finns en poäng med att se till att deltagarna får tillgång till limpistol; något händer med kreativiteten när det går att bygga högt och stabilt. Skaffa gärna en tuta eller en annan typ av signalhorn som kan användas för att göra deltagarna uppmärksamma på övergångarna mellan de olika momenten i prototypbyggerfasen. Om deltagarantalet är stort är ett materialbord att rekommendera. I *Hack the City 2.0* hade vi ett materialbord i ena änden av lokalen. Processledaren blåste av en signal och deltagarna fick rusa till bordet och snappa åt sig önskat material att arbeta med.

Musik

Till prototypbyggerfasen krävs musik. Gör en spellista på Spotify med musik som passar till de olika momenten. Ett tips är att välja låtar med upptempo och tydlig basgång till prototypbyggerfasen och lugnare låtar till förberedelsefasen.

Arbetsgrupp

Beroende på hur många som planeras delta i evenemanget kan det vara en god idé att tillsätta en arbetsgrupp inom vilken ansvaret för planering, genomförande och uppföljning fördelas. Fundera över vilka som ska ingå i arbetsgruppen och om det finns några samarbetsparter eller andra intressenter som har nytta av att ingå i denna. Här är de viktigaste rollerna:

Processledare

För att evenemanget ska fungera krävs en erfaren processledare som är insatt i utmaningen. Processledaren håller i evenemanget och initierar varje moment.

Coach(er)

Människor som är insatta i frågor kopplade till utmaningen är värdefulla att ha som coacher. Coachen eller coacherna finns med under ett hackathon och hjälper deltagarna att övervinna eventuella hinder eller bolla idéer.

Inspirationsföreläsare

En eller fler inspirationsföreläsare som kan inspirera deltagarna och bidra till en bra uppstart ger ökat engagemang under hela evenemanget.

Jury till pitchtävlingen

Det är vanligt att ha en jury i pitchtävlingen som beslutar vilken/vilka av idéerna som är den/de bästa. Men man kan också låta deltagarna rösta på varandras förslag. I *Hack the City* och *Hack the City 2.0* valde vi det sistnämnda.

Kommunikationsansvarig

Hur man kommunicerar evenemanget till deltagarna, inom arbetsgruppen samt till samarbetsparter och allmänheten är A och O. Den kommunikationsansvarige ansvarar för detta samt håller i inspirationsträff och uppföljning.

Del 3

Tre steg

Metoden vi har testat och utvecklat består av tre steg:



INSPIRATIONSTRÄFF



HACKATHON



IDÉSTÖD

1. Inspirationsträff

Det första steget handlar om att träffa och informera deltagarna om syftet och värdet av att delta, förbereda dem på vad ett hackathon innebär och vad de olika momenten består av. Vad kan de förvänta sig och vad finns det i sin tur för förväntningar på dem? Förutom att få tycka och tänka till i frågor kan värdet för deltagarna exempelvis vara att få chansen att knyta värdefulla kontakter, få fördjupad kunskap om något, bli bjudna på fika eller att verka tillsammans med andra för ett gott ändamål. Träffen ska innehålla inspirerande element och inte vara för lång. Ju mer förberedda deltagarna är på vad som ska hända desto bättre, men inspirationsträffen får inte bli tråkig och uttröttande. I Hack the City 2.0 besöktes de tre gymnasieklasser som skulle närvara på vårt hackathon under lektionstid för en inspirationsträff. Varje träff tog en halvtimme och skedde ca fyra veckor före evenemanget. Vi försökte göra träffen intressant genom att visa en inspirationsfilm och bilder, samtidigt som vi argumenterade för syftet och värdet av att delta.

2. Hackathon

I det andra steget genomförs ett hackathon. Deltagarna är förberedda på vad som kommer att hända. De olika momenten ser ut på följande vis:

Inledning

Besökarna hälsas välkomna. Det är bra att upprepa informationen från inspirationsträffen tillsammans med deltagarna, så att de blir påminda om upplägget. Gå därför gärna igenom tidsram och upplägg tillsammans. Vad förväntas av deltagarna? Vad kommer att hända? I *Hack the City 2.0* bjöds deltagarna på frukost när de anlände till lokalen. Därefter startade vi igång genom att presentera tidsram, upplägg, syfte och mål för dagen. Inledningen avslutades med att processledaren och coacherna fick presentera sig.

Inspirationsmoment

För att få igång deltagarnas engagemang krävs ett inspirerande och intresseväckande moment i början av evenemanget. Inspirationsmomentet kan bestå av en eller fler inspirerande föreläsare, en lek eller en tankeövning; det ska m.a.o. vara ett inslag som fångar upp deltagarna och inspirerar till att påbörja arbetet med utmaningen.

Shitty prototyping

Precis som namnet antyder handlar detta moment om att tillverka dåliga prototyper. Idén, som är fri under Creative Commons-licensen CC-BY-NC-ND, kommer från Linköpings universitet som har arbetat med denna typ av prototypbygge i flera entreprenörs- och innovationskurser.⁴ Workshop-metoden speglar en designprocess och består av följande delmoment:

Steg 1: Brainstorming

Den här fasen ska inte vara längre än nästa; tanken är att deltagarna inte ska fastna för länge i idéstadiet. Dessutom är det ibland lättare att utveckla en idé med hjälp av

⁴ Norrman et al., "Simple Mockups - Tool to Enhance Visualisation and Creativity in Entrepreneurship Courses". Bidrag till den 13:e internationella CDIO-konferensen, University of Calgary, Calgary, Canada, den 18-22 juni 2017

andra metoder än att försöka tänka fram den. Om ett hackathon ska pågå under en förmiddag, är det rimligt att lägga en halvtimme på brainstorming och dubbelt så lång tid (minst) på steg 2. Under brainstorming-fasen delas deltagarna in i grupper och får laborera fritt kring utmaningen.

Steg 2: Prototypbygge

I detta steg får deltagarna bygga och skapa modeller utifrån idéerna som har genererats under föregående fas med hjälp av det tillhandahållna materialet. Upptempo-musik i bakgrunden bidrar till ett fartfyllt och lekfullt prototypbygge.

Steg 3: Förberedelser

Efter bygget förbereder samtliga grupper varsin presentation inför idé-pitchen. Presentationen ska summera idéns syfte och funktion med fokus på dess potential att lösa utmaningen. Presentationen ska inte vara längre än 1-2 minuter.

Steg 4: Idé-pitch

I detta steg får deltagarna presentera sin idé.

Avslutning

Vinnarna har utsetts eller röstats fram och evenemanget avslutas. Vad händer nu med idéerna som tagits fram? Planen för idéstödet eller återkopplingen presenteras.

3. Idéstöd och återkoppling

De som vunnit kan erbjudas stöd att vidareutveckla sina idéer med hjälp utav organisationer som har koppling till utmaningen eller har kunskap kring innovationsprocesser och entreprenörskap. Det kan också handla om att deltagarna får återkoppling. Under samtliga evenemang arrangerade i *Hack the City 2.0* har berörda tjänstepersoner funnits på plats och lyssnat in de ungas idéer. Återkoppling har skett i form av mejlkontakt, information på Borås Stads hemsida, Facebook-videos och sms. Under det hackathon som anordnades för gymnasieelever erbjöds samtliga deltagare vägledning och stöd av Drivhuset i Borås, som arbetar med att stötta ungas entreprenöriella utveckling. De vinnande bidragen vann en upplevelse i form av en stadsvandring tillsammans med stadsarkitekten och stadsantikvarien i

kommunen. Vandrigen avslutades med ett besök i en nedlagd skofabrik där tiden stått stilla. Mitt i verkstaden, bland skruvstäd och slipdamm, bjöds vinnarna på fika.