**Hackathon**

**#hackathon #promocjaotwartychdanych #kapitanhackathon #aktywizacjamlodziezy #zawodyprzyszlosci #pracazdalna #danegovpl**

**Geneza:**

Organizacja hackathonu miała służyć przede wszystkim **promowaniu wśród młodzieży szkolnej i studentów otwartych danych o mieście.** Miasto Kołobrzeg, jak wiele innych polskich miast średnich, zmaga się z problemem starzenia się społeczeństwa. Wpływ na to ma **migracja młodych ludzi w wieku produkcyjnym do większych ośrodków miejskich**. Wśród przyczyn tego zjawiska można wskazać brak dużego ośrodka akademickiego, który przyciągałby młodzież z sąsiednich gmin. Dodatkowo duża część kołobrzeskiej młodzieży zostaje w miastach, w których zdobyli wyższe wykształcenie, tam zakłada rodzinę i podejmuje zatrudnienie. Ma na to duży wpływ **ograniczona oferta pracy**, związana głównie z branżą turystyczną.

Organizacja hackathonu **poprzez zabawę oraz „sportową” rywalizację** miała **zapoznać** młodych ludzi **z ideą otwartych danych, formą ich udostępniania i możliwością wykorzystania w życiu codziennym, zawodowym, czy też jako hobby**. Otwarte dane to również dostęp do wiedzy i technologii, która pomaga poznać i zrozumieć miasto, w tym **budować lokalny patriotyzm**. Miasto Kołobrzeg, ze względu na status miasta-uzdrowiska, nigdy nie stanie się np. miastem przemysłowym. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby w jego granicach rozwijały się inne, **bezemisyjne i innowacyjne branże oparte na technologiach smart.** Zainteresowanie młodzieży branżą IT, w której można **realizować się zawodowo w trybie zdalnym**, może w przyszłości ograniczyć migrację zarobkową wśród młodych kołobrzeżan.

**Cele do osiągnięcia:**

* promowanie wśród młodzieży wszechstronnego wykorzystywania otwartych danych o mieście
* stworzenie przez młodzież narzędzia pomocnego we współzarządzaniu miastem przez mieszkańców

**Pierwotne założenia:**

Zanim określono wstępne założenia dotyczące organizacji konkursu, osoba odpowiedzialna za realizację hackathonu po stronie urzędu uczestniczyła jako **obserwator** w konkursie organizowanym przez politechnikę warszawską. Dało to **podstawy do ukształtowania oczekiwań** **Miasta Kołobrzeg w zakresie organizacji własnego hackathonu w trybie stacjonarnym.**

Zgodnie z chronologią działań projektowych, **hackathon miał zostać zorganizowany po zbudowaniu Systemu Informacji Przestrzennej (SIP) oraz zasileniu go posiadanymi przez miasto danymi**, w tym umieszczeniu modelu 3D. Na etapie planowania hackathonu założono, że jego uczestnikom uda się stworzyć **aplikację, która będzie wykorzystywała dane zebrane w Systemie oraz będzie z nim zintegrowana**.

Hackathon miał zostać zorganizowany **we współpracy z Partnerem projektu** – Stowarzyszeniem Sapere Aude. Stowarzyszenie to działa lokalnie przy jednej ze szkół licealnych. W ramach swojej działalności **skupia młodzież zainteresowaną najnowszymi technologiami**, która realizuje się przy projektowaniu i druku 3D, czy tworzeniu wirtualnej rzeczywistości.

Pierwotnie założono, że **głównym organizatorem konkursu będzie Urząd Miasta Kołobrzeg.** Przyjęto, że w hackathonie weźmie udział około 50 uczniów kołobrzeskich szkół. Konkurs miał być zorganizowany **w trybie stacjonarnym**, w siedzibie organizatora, zaś jego **czas trwania miał wynieść 48 godzin**. Udostępnione pomieszczenia miały być przystosowane do pobytu uczestników – planowano **wynajem leżaków i puf, konsoli do gier, dodatkowego sprzętu komputerowego**, planowano również **catering**. Opiekę nad uczestnikami mieli stanowić zaangażowani do tego celu urzędnicy (10 osób na dzień), dodatkowo przewidziano obsługę informatyczną wydarzenia (wsparcie techniczne) w postaci 4 informatyków, którzy pełniliby wymiennie dyżury. Przewidziano również **udział ekspertów/mentorów**, którzy mieli inspirować i służyć uczestnikom merytoryczną pomocą (1 mentor na 5 uczestników). Organizator przewidział dla uczestników nagrody pieniężne, oraz ogólnodostępne materiały promocyjno-organizacyjne – plakietki, notesy, długopisy, itp.

**Rzeczywisty przebieg:**

Za sprawą wybuchu pandemii COVID-19, rzeczywisty przebieg wydarzenia odbiegał od zakładanego. **Aby konkurs mógł się odbyć, musiał zostać przeprowadzony w trybie on-line**. W związku z tym należało na nowo rozeznać rynek i zweryfikować, czy przewidziany na to zadanie budżet umożliwi realizację wydarzenia w nowej formule. Za inspirację posłużył m. in. międzynarodowy hackathon on-line „HackCrisis: TechforGood” angażujący społeczność programistów i miłośników nowych technologii w walkę z COVID-19.

Ustalono, że do realizacji hackathonu on-line niezbędne będą:

* **środek komunikacji pośredniej/narzędzie komunikacji,** który umożliwi udział na żywo do kilkudziesięciu uczestników wydarzenia, w tym umożliwi udostępnianie przez nich plików i pulpitu, tworzenie podgrup roboczych oraz będzie posiadał możliwość rejestrowania prezentowanych treści,
* **platforma otwartych danych spełniająca jak najwyższe standardy dostępności otwartych danych,**
* **nadzór techniczno-informatyczny** nad funkcjonalnością platformy oraz środków komunikacji pośredniej.

Ze względu na **brak w urzędzie miasta odpowiedniej infrastruktury do przeprowadzenia konkursu on-line**, postanowiono wspomóc się firmą zewnętrzną, która posiada doświadczenie w organizacji hackathonów. Wybór podmiotu nastąpił poprzez **zapytanie ofertowe**. Dokonano wszelkich starań, aby **cena nie była jedynym kryterium wyboru wykonawcy**. Ze względu na dotychczas niedużą ilość zrealizowanych **hackathonów on-line**, jako kryteria oceny wykonawcy wskazano **doświadczenie w organizowaniu hackathonów w dowolnej formule,** oraz **doświadczenie w organizowaniu otwartych baz danych** (łącznie o wadze 50%).

Punkty za doświadczenie przyznawano w następujący sposób:

1. organizacja lub współorganizacja 0 hackathonów - 0 pkt

1-2 hackathonu - 15 pkt

minimum 3 hackathonów - 30 pkt

1. organizacja lub współorganizacja 0 projektów dotyczących otwartych baz danych - 0 pkt
   1. projektów dotyczących otwartych baz danych - 10 pkt

minimum 3 projektów dotyczących otwartych baz danych - 20 pkt

Ostateczna ocena składała się zatem z ceny o wadze 50%, doświadczenia związanego z: hackathonami o wadze 30% oraz z otwartymi bazami danych o wadze 20%.

***Ze względu na niepewność, czy wskazane wymagania nie będą zbyt duże,******w progach punktacji wskazano niewielką ilość opracowań. Obawy zamawiającego nie sprawdziły się, gdyż podmioty składające ofertę uzyskiwały wysoką liczbę punktów – 59, 61, 90 i 91.***

Natomiast **kryterium związane z organizacją lub współorganizacją projektów dotyczących otwartych baz danych okazało się zbyt szerokie.** Zamawiający musiał uwzględniać doświadczenie mocno odbiegające tematyką od oczekiwanego. Dlatego **w celu uniknięcia nieporozumień w ocenie formularzy oferty i wyboru najbardziej doświadczonego Wykonawcy,** kryterium „organizacji lub współorganizacji projektów dotyczących otwartych baz danych” warto zastąpić „wykonawstwem lub współwykonawstwem platformy otwartych danych”.

W ramach umowy pomiędzy Zamawiającym a Wykonawcą nastąpił podział ról:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Strona odpowiedzialna za wykonanie zadania: | Rodzaj zadania: | Dodatkowe wyjaśnienia/komentarze: |
| Wykonawca | Zapewnienie **narzędzia komunikacji** dla około 80 uczestników konkursu | W formule stacjonarnej planowano nie więcej niż 50 uczestników, ze względu na większą dostępność konkursu w formule on-line, postanowiono zwiększyć zakładany limit uczestników konkursu).  Właściwy wybór narzędzia odpowiadającego kryteriom pozostawiono Wykonawcy. |
|  | Zapewnienie **Platformy Otwartych Danych** (wraz z przygotowaniem materiałów na tę platformę), będącą jednocześnie oficjalną stroną wydarzenia | W pierwszej wersji organizacji wydarzenia przyjęto, że dane do przeprowadzenia konkursu będą ograniczone wyłącznie do ogólnodostępnych otwartych danych lub do danych, które będą możliwe do pobrania z platformy SIP. Niestety, na dzień ogłoszenia konkursu platforma SIP nie była jeszcze ukończona i nie mogła służyć jako źródło danych do hackathonu. Z perspektywy czasu ocenia się, że nie byłoby to dobre rozwiązanie, gdyż dane te nie spełniałyby najwyższych standardów dostępności otwartych danych. Dodatkowo, dalsze funkcjonowanie aplikacji/stron internetowych opartych na takich danych wymagałoby stałego, pewnego źródła zasilania danymi. Dlatego stworzenie dedykowanej wydarzeniu platformy otwartych danych było dobrym założeniem. |
|  | Opracowanie **scenariusza oraz harmonogramu wydarzenia** | Warto zapewnić sobie możliwość ingerencji w scenariusz wydarzenia, szczególnie w przypadku działań, które mają innowacyjny charakter. |
|  | Opracowanie **regulaminu konkursu** wraz z metodyką oceny prac konkursowych | W przypadku składu sędziowskiego złożonego w części z osób, które na co dzień nie mają do czynienia z branżą IT, szczególnie ważnym aspektem jest opracowanie metodyki oceny prac konkursowych, która ułatwia skupienie się na wybranych aspektach oceny pracy konkursowej. |
|  | **Moderację** wydarzenia | Moderacja zewnętrzna zapewnia sprawną reakcję za bieżące wydarzenia, w tym ewentualne zmiany scenariusza. |
|  | Pełnienie **nadzoru techniczno-informatycznego** | Pełnienie nadzoru techniczno-informatycznego jest ściśle związane z wybranym narzędziem komunikacji, formą ekspozycji platformy otwartych danych, czy promowanymi w trakcie działań edukacyjnych rozwiązaniami technicznymi aplikacji. |
|  | Zapewnienie udziału **mentorów/opiekunów** (liczba do zaproponowania przez Wykonawcę, w zależności od przedłożonego przez Wykonawcę i zaakceptowanego przez Zamawiającego scenariusza wydarzenia) | Pierwotnie założono, że mentorami/opiekunami będą mogli zostać przedstawiciele uczelni i szkół związanych z branżą IT, przedstawiciele Partnera projektu oraz przedstawiciele dostawców usług związanych z oprogramowaniem i budową SIP. W związku z przekazaniem organizacji konkursu firmie zewnętrznej, ze względu na zobowiązania Wykonawcy do prowadzenia działań edukacyjnych towarzyszących wydarzeniu, zaproponowanie kandydatur mentorów/opiekunów scedowano na Wykonawcę. |
|  | Przygotowanie **wydarzeń otwierających i zamykających konkurs** | Przyjęto, że wydarzenia wspomagające (np. prelekcje) rozpoczęcie i zakończenie konkursu będą stanowiły wartość dodaną w zakresie promowania pierwszego w mieście Kołobrzeg (a nawet w województwie zachodniopomorskim) hackathonu, zwiększając jednocześnie rangę wydarzenia i zainteresowanie społeczne. |
|  | Przeprowadzenie **rekrutacji uczestników konkursu** | Ten etap wymagał zwrócenia szczególnej uwagi na dwa aspekty. Pierwszym z nich jest nawiązanie współpracy ze szkołami podstawowymi i ponadpodstawowymi, uczelniami, w tym ich zwierzchnikami (odpowiednio urzędem miasta lub starostwem powiatowym), celem promowania uczestnictwa w konkursie wśród uczniów i studentów. Drugim aspektem jest zwrócenie uwagi na politykę informacyjną w zakresie ochrony danych osobowych, które były zbierane i przetwarzane na potrzeby organizacji konkursu. |
|  | Prowadzenie działań edukacyjnych dla uczestników konkursu | Prowadzenie działań edukacyjnych było obligatoryjne – szczególnie w przypadku dopuszczenia do udziału uczniów szkół podstawowych, dla których hackathon mógł stanowić pierwszą przygodę z otwartymi danymi. |
|  | Wsparcie w nawiązaniu współpracy z uczelnią wyższą. | Udział w wydarzeniu uczelni wyższej mógł zwiększyć rangę wydarzenia oraz zwiększyć zainteresowanie konkursem wśród studentów. Zdarza się, że udział w tego typu wydarzeniach stanowi formę zaliczenia zajęć praktycznych na uczelniach, co daje gwarancję wzięcia udziału w konkursie. |
| Zamawiający | Stworzenie nazwy Konkursu „Kapitan HACKathON”, przygotowanie logo konkursu, plakatu promującego wydarzenie | Zamawiający był pierwotnie przygotowany do przeprowadzenia konkursu we własnym zakresie, stąd tego typu elementy miał przygotowane w ramach pracy własnej. W ramach całego projektu przewidziano również udział grafika, który opracował logo i plakat wydarzenia. |
|  | Przygotowanie dla uczestników katalogu problemów i wyzwań miejskich | Stworzenie tego typu katalogu przez Zamawiającego miało na celu skupienie uczestników na problemy typowe dla miasta Kołobrzeg, których rozwiązanie jest najbardziej kluczowe dla miasta. Katalog miał zainspirować uczestników konkursu i dać im pewną wiedzę o mieście Kołobrzeg. |
|  | Prowadzenie polityki informacyjnej na stronie internetowej oraz na profilu w portalu społecznościowym facebook dedykowanemu projektowi „KOŁOBRZEG. HUMAN, PART and SPACE”. | W ramach całego projektu przewidziano udział osoby zajmującej się promocją, która prowadziła profil w portalu społecznościowym i stronę internetową całego projektu. Działania te stanowią osobny rozdział podręcznika dobrych praktyk. |

Na samym początku opracowano harmonogram i scenariusz konkursu (w ciągu 3 tygodni od podpisania umowy), kolejno regulamin i kryteria wyboru zwycięzcy (nie później niż 30 dni przed wydarzeniem). Harmonogram prac nad konkursem był bardzo napięty, starano się jednak go zachować, mając na uwadze ogólne ramy czasowe całego projektu, oraz wynikające z trwania pandemii opóźnienia jego realizacji. Kolejnym motywatorem działań był kalendarz szkolny i akademicki – aby zdążyć zrealizować konkurs w trakcie trwania roku szkolnego/akademickiego, należało go ogłosić najpóźniej na wiosnę. Ze względu na chęć zakończenia prac nad całym projektem human smart city z końcem 2021 r., nie chciano zostawiać konkursu na semestr jesienny. Zaleca się jednak, aby jeżeli jest taka możliwość, przeznaczyć na ten etap więcej czasu.

Scenariusz wydarzenia był bardzo ogólny. Kluczowe kwestie były rozstrzygane na etapie formułowania regulaminu konkursu. W regulaminie zostały zawarte:

* cel konkursu,
* kryteria naboru uczestników,
* czas trwania konkursu, szczegółowy regulamin poszczególnych jego etapów,
* dokładny opis formy zgłoszenia do konkursu,
* zasady konkursu – opis zadania konkursowego,
* odniesienie się do praw autorskich i jasne zasady dotyczące ewentualnego dalszego wykorzystania prac konkursowych,
* opis nagród,
* możliwość składania reklamacji,
* informacje o przetwarzaniu danych osobowych przez organizatora konkursu.

Pełną treść regulaminu można znaleźć pod adresem:

Mając wiedzę o tym, że jest to pierwszy hackathon w tym regionie Polski, miasto Kołobrzeg chciało jak najlepiej zainicjować organizowane przez siebie wydarzenie. Nazwa wydarzenia „Kapitan HACKathON” miała nawiązywać do morskiego charakteru miasta, kojarzyć się z przygodą, żywiołem i wyzwaniem, a także nawiązać do terminologii komputerowej. Postać „Kapitana” miała przeprowadzić uczestników przez wszystkie etapy konkursu celem zdobycia „skarbu piratów”, jakim były nagrody przyznane laureatom konkursu. Nazwa ta miała kojarzyć się z Kołobrzegiem, tak aby mogła stać się jego produktem markowym, który będzie można kontynuować w ramach kolejnych edycji. Wizerunek kapitana stał się czytelnym motywem przewodnim plakatów i grafik promujących wydarzenie.

Dla uczestników spoza Kołobrzegu przygotowano kompendium wiedzy o potrzebach miasta pt. Katalog problemów i wyzwań miejskich. Katalog ten zawierał nie tylko krótkie opisy zagrożeń, z jakimi zmaga się miasto, ale też zawierał szereg inspiracji dotyczących rozwiązań przedstawionych w nim problemów. Forma podręcznika była przystosowana do odbiorców: podręcznik zawierał dużo kolorowych grafik, najważniejsze słowa klucze oznaczone były hasztagami.

Pierwotnie założono, że dane do przeprowadzenia konkursu będą do pobrania wyłącznie z platformy SIP. Z perspektywy czasu ocenia się, że nie byłoby to dobre rozwiązanie, gdyż dane te nie spełniałyby najwyższych standardów dostępności otwartych danych. Na potrzeby wydarzenia została utworzona Platforma Otwartych Danych, która posłużyła jako oficjalna strona internetowa wydarzenia. Dane zasilające platformę pochodziły z zasobów miejskich. Zadaniem wykonawcy było dostosowanie ich do najwyższych standardów otwartych danych i umieszczenie ich na stworzonej przez siebie platformie (na swoim serwerze), kolejno utrzymanie tej platformy przez okres minimum 6 miesięcy od startu konkursu. Niestety, nie wszystkie ww. założenia były wystarczające dla poprawnego przebiegu konkursu. Pierwszym problemem był zbyt krótki okres utrzymania Platformy Otwartych Danych i zbyt mało precyzyjny termin, od którego miał się liczyć okres 6 miesięcy. Możliwość zgłoszenia się do Konkursu i publikacja Regulaminu nastąpiły z końcem marca, natomiast oficjalne otwarcie konkursu miało miejsce w kwietniu. Nie było zatem jednoznaczne, którą datę można było uznać za ww. start konkursu. Ponadto działanie aplikacji konkursowych jest możliwe wyłącznie, gdy mają one dostęp do danych z Platformy Otwartych Danych – a zatem skoro oficjalne ogłoszenie wyników miało miejsce w czerwcu, nagrodzone aplikacje mogły działać jedynie przez około 3 miesiące, co było sprzeczne z celem konkursu. Dodatkowym problemem jest tzw. okres trwałości projektu – który w przypadku usunięcia platformy po 6 miesiącach od startu wydarzenia, mógłby zostać naruszony. Mając na uwadze powyższe, wykonawca zobowiązał się do utrzymania platformy do końca obowiązywania okresu trwałości projektu, oraz do przekazania zarchiwizowanej strony do dokumentacji projektowej. Wynikało to jednak jedynie z uprzejmości wykonawcy, gdyż zapytanie ofertowe nie przewidywało takiego obowiązku. Kolejnym problemem stała się strona internetowa konkursu. Ze względu na wygodę związaną z prowadzeniem konkursu, stroną internetową stała się strona z Platformą Otwartych Danych. Tam na bieżąco wykonawca dodawał informacje o samym konkursie, o uczestnikach, mentorach, wynikach konkursu, itp. Strona ta jednak nie jest własnością miasta, a jej okres trwałości jest związany z okresem trwałości Platformy Otwartych Danych. W przypadku chęci organizacji kolejnych edycji konkursu, albo chęci znalezienia strony konkursu po upływie kilku lat, wszelkie informacje o nim mogły zostać utracone. Dlatego na miejskiej stronie internetowej konkursu powstała zakładka dedykowana hackathonowi, na którą asekuracyjnie zostały przekopiowane najważniejsze materiały zamieszczone na platformie otwartych danych, związane z przebiegiem konkursu (harmonogram konkursu, regulamin, plakat, informacje o mentorach i partnerach wydarzenia, oraz o wynikach konkursu). Aby uniknąć w przyszłości problemów z trwałością Platformy Otwartych Danych, został utworzony profil na dedykowanej temu celowi stronie rządowej dane.gov.pl, gdzie będą gromadzone otwarte dane o Kołobrzegu, zasilane na bieżąco przez pracowników urzędu (przy ewentualnym wsparciu zewnętrznym).

W zapytaniu ofertowym zasygnalizowano, że mile widziana jest pomoc miastu w pozyskaniu partnera wydarzenia. W przypadku niniejszego konkursu wstępnie zainteresowane partnerstwem były dwie uczelnie, ostatecznie udział w nim wzięła jedna uczelnia. Współpraca ze szkołą wyższą zaowocowała 6 uczestnikami konkursu, 2 prelegentami, 1 mentorem i 1 sędzią konkursowym.

Uczestnicy mogli zapoznać się z listą mentorów na stronie konkursu – tam znalazły się ich zdjęcia i krótki opis. Skład mentorski został zaproponowany przez wykonawcę, jednak zamawiający zastrzegł sobie jego zaopiniowanie. Mentorzy byli zróżnicowani pod względem posiadanej wiedzy i zainteresowań, oczywiście z zakresu branży IT/ rozwiązań „smart”. Oficjalnie w wydarzeniu zaanonsowano udział 5 mentorów, natomiast w czasie prowadzonych z uczestnikami warsztatów, do dyspozycji uczestników było więcej osób.

Wybór platformy jest bardzo istotny, gdyż od niego zależy właściwy przebieg całego wydarzenia. Wykonawca zaproponował użycie komercyjnej platformy do komunikacji z uczestnikami, za obsługę której odpowiadał. Przed pierwszym oficjalnym spotkaniem online, zgodnie z zapytaniem ofertowym, odbył się test funkcjonalności systemu obsługi hackathonu (nie później niż 48h przed planowanym wydarzeniem). Było to dobre rozwiązanie, dające gwarancję poprawnego zainaugurowania wydarzenia. Ze względu na udział zewnętrznych prelegentów, tego typu testy powinny być przewidziane przed każdym spotkaniem, w którym uczestniczą nowe osoby. Prelegenci powinni również przekazać wcześniej swoje prezentacje do moderatora spotkania. Takie działanie zmniejsza ryzyko wystąpienia problemów technicznych, które niestety towarzyszyły niektórym wydarzeniom (szczególnie prelekcjom).

W trakcie trwania hackathonu wykonawca zorganizował 3 działania edukacyjne, przy czym jedno z nich miało charakter otwarty (wykłady dotyczące cyfryzacji i otwartych danych dla wszystkich zainteresowanych, na które zostali zaproszeni m. in. pracownicy urzędu miasta oraz przedstawiciele gmin powiatu kołobrzeskiego, a dwa zamknięty (warsztaty i prelekcje dedykowane uczestnikom konkursu).

W zakresie tworzenia się zespołów, jednym z pomysłów było zaproponowanie uczestnikom powstawania zespołów mieszanych składających się ze studentów i uczniów szkól średnich lub podstawowych. Powstanie takich grup miało na celu wymianę doświadczeń i zwiększenie kreatywności. W przypadku takich grup organizator konkursu oferował pomoc w formowaniu zespołów (pomoc w znalezieniu zespołu była oferowana również pojedynczym osobom – zespoły musiały być minimum dwuosobowe). Chęć połączenia zespołów mogli sygnalizować zarówno uczniowie, jak i studenci. Ze względu na formę Konkursu (online) nie było konieczności spotykania się zespołów. Tworzenie się zespołów mieszanych były promowane przez organizatora poprzez możliwość zdobycia dodatkowych punktów za zaangażowanie wszystkich członków zespołu. Pomimo takich udogodnień, finalnie nie udało się sformułować ani jednej grupy mieszanej.

Początkowo opublikowano regulamin, w którym dopuszczono udział studentów uczelni wyższych z terenu całego kraju, oraz uczniów szkół średnich oraz podstawowych wyłącznie z terenu Miasta Kołobrzeg. Takie założenie było argumentowane tym, że w Kołobrzegu brak jest uczelni wyższej, która byłaby związana z branżą IT, natomiast prężnie działające koła informatyczne przy kołobrzeskich szkołach ponadpodstawowych pozwoliły założyć liczny udział w konkursie kołobrzeskiej młodzieży. Uznano, że taka inicjatywa lokalna zwiększy aktywność uczniów szkół kołobrzeskich. Przyjęte założenia nie sprawdziły się. Formowanie się zespołów było utrudnione przez odbywanie się zajęć szkolnych w trybie online, dodatkowo część uczniów wstępnie zainteresowanych udziałem, ze względu na nadchodzące egzaminy maturalne/zawodowe oraz egzaminy ósmoklasisty, nie zgłosiło swojego udziału w konkursie. Uczestnictwem w konkursie okazali się być zainteresowani głównie studenci uczelni, która stanowiła patronat nad wydarzeniem. Już po ogłoszeniu naboru uczestników, ze względu na małe zainteresowanie konkursem wśród lokalnych szkół, zdecydowano się usunąć z regulaminu konkursu ograniczenie terytorialne i wydłużyć o kilka dni termin zgłaszania się zespołów.

Ostatecznie w wydarzeniu wzięło udział 38 osób, w tym 31 uczestników konkursu i 7 opiekunów (opiekunowie byli zgłoszeni wraz z grupami, których członkami były osoby niepełnoletnie – byli to rodzice lub opiekunowie szkolni). Uformowało się 9 zespołów – 3 zespoły studenckie, 4 zespoły złożone z uczniów szkół ponadpodstawowych oraz 2 zespoły, których członkami byli uczniowie ze szkół podstawowych.

Regulamin konkursu przewidywał dwa stopnie trudności zadań konkursowych - uczniowie szkół podstawowych mogli ograniczyć się do zgłoszenia prezentacji Power Point lub innej przedstawiającej pomysł na wykorzystanie Kołobrzeskich Otwartych Danych lub opis/działanie wymyślonego przez siebie programu, aplikacji mobilnej lub internetowej (nie więcej niż 20 slajdów). Natomiast uczniowie szkół ponadpodstawowych oraz studenci, poza ww. prezentacją, mieli za zadanie załączyć do niej wykonany przez siebie prototyp programu, aplikacji mobilnej lub internetowej.

Za przedstawienie samej prezentacji można było uzyskać jedynie wyróżnienie w konkursie, natomiast nagrody główne miały być przyznane za prototypy dedykowanych aplikacji mobilnych i aplikacji www.

Ostatecznie wpłynęło 7 prac konkursowych, w tym 3 aplikacje mobilne i 2 strony www. Dwie aplikacje zostały złożone przez grupy studentów, 1 przez uczniów szkoły podstawowej. W przypadku stron www – również jedna została złożona przez uczniów szkoły podstawowej, druga zaś przez uczniów szkoły licealnej. Aplikacje te zostały zamieszczone do pobrania w Biuletynie Informacji Publicznej Miasta Kołobrzeg. Podjęto próbę zintegrowania ich z aplikacją miejską, jednak nie udało się tego osiągnąć.

Prace oceniała komisja złożona z osób merytorycznych – przedstawicieli Wykonawcy posiadających wiedzę z zakresu branże IT oraz przedstawiciela wydziału informatycznego partnerującej uczelni wyższej, oraz przedstawicieli urzędu miasta, jako osób posiadających wiedzę o Kołobrzegu i jego potrzebach.

Wśród kryteriów oceny aplikacji/stron www znalazły się:

1. przydatność społeczna – czy program mieści się w katalogu problemów i wyzwań miejskich   
   i czy zostały wykorzystane Kołobrzeskie Otwarte Dane
2. pomysł – jego unikatowość, kreatywność zespołu, niekonwencjonalne podejście do tematu
3. wykonanie – część estetyczna i użytkowość – czy program łatwo i intuicyjnie się obsługuje lub czy dane zawarte są przedstawione przejrzyście
4. wykorzystane technologie (punkty dodatkowe, które mogą zostać przyznane za wykorzystanie niestandardowych lub nowych technologii, w tym: przetwarzanie big data, 3D, sztuczną inteligencję, czujniki, narzędzia typu Kinect, Google Cardboard, rozszerzona rzeczywistość, kompatybilność z aplikacją Urzędu Miasta Kołobrzeg
5. w przypadku zespołów mieszanych możliwość zdobycia dodatkowych punktów   
   za: zaangażowanie wszystkich członków zespołu.

Prezentacje były oceniane pod kątem:

a) estetyki wykonania prezentacji

b) atrakcyjności i zrozumiałości przedstawienia pomysłu i/lub działania aplikacji (programu)

Organizator przewidywał głównie nagrody pieniężne oraz drobne nagrody rzeczowe. Główne nagrody miały zostać przyznane za wykonanie prototypów aplikacji i stron www. Nie było jednak gwarancji, że do udziału w konkursie zgłoszą się uczestnicy będący w stanie je wykonać, lub jeżeli się zgłoszą – że je wykonają. W związku z powyższym dopuszczono inny podział nagród, który uwzględniał ww. przypadki.

**Co się udało:**

* hockathon, pomimo okresu pandemii, mógł się odbyć dzięki formule online, co okazało się jeszcze bardziej smart, niż pierwotnie zakładano
* zorganizowano pierwszy hackathon w województwie, co zostało zauważone i być może posłuży za inspirację dla innych miast
* stworzono rozpoznawalną markę „Kapitan HACKathON”, która możne mieć swoją kontynuację poprzez kolejne edycje konkrsu (zapisane również w Strategii Smart City Miasta Kołobrzeg)
* biorąc pod uwagę trudny okres jego organizacji (pandemia, koniec roku szkolnego/akademickiego), skalę miasta oraz fakt, że była to pierwsza edycja konkursu, uznaje się, że frekwencja była dobra (nie dużo mniejsza od pierwotnie zakładanej)
* w ramach konkursu, poza samymi prezentacjami pomysłów, udało się stworzyć prototypy trzech aplikacji (w tym jednej na silniku gier) i dwóch stron www, które można było zaprezentować mieszkańcom
* zrealizowano cel związany z promowaniem wśród młodzieży wszechstronnego wykorzystywania otwartych danych o mieście
* pozyskano partnera konkursu – uczelnię wyższą
* stworzona na potrzeby konkurs platforma otwartych danych stała się inspiracją do stworzenia własnego zbioru otwartych danych na ogólnodostępnej stronie dane.gov.pl

**Co się nie udało:**

* w związku ze zmianą formuły konkursu (ze stacjonarnego na online) i czasem potrzebnym na dostosowanie jego założeń do formy on-line, zakończenie konkursu przesunęło się z okresu wczesnowiosennego na koniec roku szkolnego, co nie było najlepszym rozwiązaniem
* nie udało się do końca stworzenie przez młodzież narzędzia pomocnego we współzarządzaniu miastem przez mieszkańców – większość aplikacji i stron www ukierunkowana była na turystykę, dodatkowo w okresie przeprowadzania konkursu nie był ukończony system informacji przestrzennej miasta, do którego strona www/aplikacja mogła nawiązywać
* ze względu na okres pandemii, nie udało się zrealizować hackathonu w trybie stacjonarnym
* celem zwiększenia chętnych na uczestnictwo w konkursie, zrezygnowano z ograniczenia terytorialnego uczestników (dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych w granicach miasta Kołobrzeg)
* nie udało się pozyskać dla laureatów nagród w postaci np. stażów, co mogłoby bardziej zmotywować np. studentów
* nie udało się przetestować efektywności drużyn mieszanych (studenci pracujący razem z uczniami), ze względu na brak zainteresowania wśród uczestników utworzeniem takich drużyn, nawet w związku z możliwością uzyskania dodatkowych punktów

**Dobre praktyki:**

* w przypadku chęci zaangażowania uczniów i studentów, przy tworzeniu harmonogramu należy mieć na uwadze kalendarz roku szkolnego/akademickiego
* jeżeli hackathon nie ma wypracowanej marki, na początku nie warto ograniczać terytorialnie naboru uczestników
* hackathon w formule online ma swoje duże zalety – jest dostępny dla szerszego grona uczestników i prelegentów (w tym zagranicznych)
* jeżeli oczekiwanym produktem jest narzędzie do rozwiązywania problemów lokalnych, warto opracować katalog inspiracji i ukierunkować osoby nie znające specyfiki miejsca na wybrane przez włodarzy miasta tematy
* przed przystąpieniem do konkursu warto przygotować Platformę Otwartych Danych, szczególnie polecana jest ogólnodostępna, darmowa platforma na stronie dane.gov.pl; w przypadku komercyjnych platform, trzeba liczyć się z dodatkowymi opłatami oraz tym, że taka platforma może mieć ograniczony czas funkcjonowania
* posiadanie partnerów wydarzenia zwiększa jego merytorykę (umożliwia pozyskanie sędziów, mentorów, prelegentów), zwiększa szanse na uczestnictwo w konkursie (szczególnie w przypadku uczelni wyższych – wśród studentów, lub znanych firm – wśród osób chcących rozwijać się w danej branży), w przypadku firm branżowych daje możliwość uzyskania jako nagrody: szkoleń, stażów, licencji oprogramowania, itp.
* dobrym rozwiązaniem są wydarzenia towarzyszące, szczególnie o charakterze edukacyjnym, skierowane do uczestników konkursu, jak również ogólnodostępne
* wartością dodaną jest promocja młodych twórców oraz ich prac
* w przypadku zlecenia organizacji wydarzenia firmie zewnętrznej, zalecane jest wprowadzenie kryteriów oceny ofert związanych z doświadczeniem dotyczącym organizacji hackathonów