

Case studies

Hackathony CSR

Czyli jak skutecznie angażować interesariuszy
we współtworzenie pomysłów i rozwiązań?

Autor publikacji



Patron honorowy



Ośrodek Informacji ONZ
w Warszawie

Partner merytoryczny



Spis treści

Wstęp	3
Co to jest hackathon?	7
7 korzyści z organizacji hackathonu	9
Case studies: Hackathony CSR	11
Sustainability Hackathon, Harvard University	12
Hack the Supply, Neste	14
Sustainability Hackathon in Uppsala, CleanTech Challenge i SWECO	16
The Power of Networks, BSR & QUALCOMM	18
#Connect2Effect, ONZ	22
Jak zorganizować hackathon?	26
Zakończenie	28
Bibliografia	29



Izabela Błażowska

Współtwórcza i CMO ChallengeRocket.com - platformy do pozyskiwania innowacji i odkrywania talentów poprzez hackathony

„Poszukiwanych 1000 hakerów, którzy pomogą zmienić świat w 3 dni” - tak brzmiał tytuł ONZ-owskiej informacji prasowej z lutego 2017 roku. Organizatorzy w ramach promocji Celów Zrównoważonego Rozwoju (SDG) zainicjowali hackathon o nazwie #Connect2Effect i zrobili to z rozmachem. W 9 miastach na 5 kontynentach w sumie kilkuset „hackerów” w ciągu 48-godzinnego wydarzenia pracowało nad innowacyjnymi rozwiązaniami wokół 3 z 17 SDG. Hackathon pozwolił na otrzymanie szeregu ciekawych prototypów rozwiązań, z których te zwycięskie będą dalej rozwijane oraz wspierane przez lokalne programy inkubacyjne oraz mentoring.

Czy tak będzie wyglądała przyszłość w zakresie szybkiego i skutecznego pozyskiwania innowacyjnych **pomysłów oraz odkrywania talentów**, a tym samym sprawnego rozwiązywania problemów społecznych i biznesowych? Wszystko na to wskazuje. Nie tylko ONZ postawiła na hackathony. Z roku na rok rośnie liczba firm i organizacji widzących w hackathonach realne korzyści. Efektem współpracy z przedstawicielami różnych obszarów kompetencji (marketingowcami, programistami, project managerami, grafikami, naukowcami), pracującymi na rzecz określonej problematyki jest nie tylko bogaty wachlarz różnorodnych, często innowacyjnych pomysłów, ale również szansa na bezpośredni kontakt z przyszłymi utalentowanymi, pełnymi pasji i pomysłów współpracownikami.

Mając tego świadomość, firmy na całym świecie tworzą wokół swoich organizacji swoiste ekosystemy innowacji tj. mini-inkubatory zrzeszające uczelnie, NGO, startupy i zwycięskie drużyny organizowanych przez siebie hackathonów. Najlepsze pomysły, zbieżne z celami biznesowymi/statutowymi mają szansę na zaistnienie oraz dalszy dynamiczny rozwój pod jej skrzydłami.

Czy nie brzmi to wspaniale? Zamiast kilku osób wewnątrz organizacji, nad zadanym wyzwaniem pracuje kilkadziesiąt lub setki zaangażowanych pasjonatów z obiektywnym spojrzeniem na problem, myślących częściej w kategoriach „sky is the limit” niż ograniczeniach. Zamiast kilku pomysłów na innowacyjne rozwiązania, organizacja otrzymuje ich kilkanaście lub kilkadziesiąt w relatywnie krótkim czasie wraz z uformowanymi, zmotywowanymi zespołami specjalistów, gotowymi wnieść opracowany prototyp na wyższy poziom. Niewątpliwie dużym plusem jest to, że przedstawiane prototypy często są oparte o najnowsze osiągnięcia techniki. Hackathony mają też inne zalety w porównaniu z tradycyjnymi procesami pozyskiwania i zarządzania innowacjami. Wykorzystuje się w nich metodyki zwinne, promuje **multidyscyplinarną współpracę**, a same cykle innowacji są krótsze przez to zdecydowanie lepiej dostosowane do dynamicznie zmieniającego się rynku.

Sektor nowych technologii w krajach wysoko rozwiniętych jest obszarem o niespotykanej dynamice rozwoju. Jesteśmy świadkami rosnącej liczby nowych inwestycji technologicznych, postępującej automatyzacji i cyfryzacji różnych gałęzi gospodarki wobec powszechnie panującego niżu demograficznego. Skutkiem tego wiele przedsiębiorstw nie jest w stanie zrealizować wszystkich swoich projektów technologicznych lub musi takie inwestycje przekładać w czasie, tracąc przewagę konkurencyjną. Znacząco **wzrastają też koszty zatrudnienia**, szczególnie osób o kompetencjach technicznych. Według raportu E-skills dla Komisji Europejskiej (2014) w 2020 roku na rynku europejskim zabraknie nam 1 miliona osób z technicznymi umiejętnościami (szczególnie inżynierów oprogramowania).

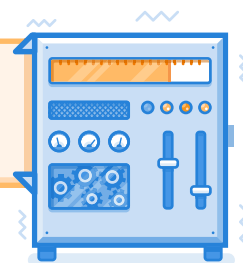
Wobec „rynku pracownika” i w obliczu niedoboru kadr IT, rekruterzy coraz częściej wychodzą poza utarte schematy działania i sięgają po różnorodne techniki dotarcia do grupy docelowej. Prześcigają się w pomysłach na pozyskiwanie pracowników, a powszechnie znany headhunting, staje się powoli tzw. *employee poaching*, który polega na nieładnym podbieraniu pracowników konkurencji. Tak więc hackathony stają się coraz bardziej ciekawą alternatywą do pozyskiwania nowych pracowników w sposób czasowo i kosztowo efektywniejszy, a także etyczny.

Hackathon jako forma pozyskiwania innowacyjnych pomysłów i docierania do utalentowanych specjalistów jest istotnym elementem nowoczesnej strategii społecznej odpowiedzialności biznesu. Wiele firm w swoich raportach społecznych podkreśla już tę **formę współpracy** (np. Cisco, IBM, Daimler, Ericsson). Zaangażowanie interesariuszy, słuchanie ich opinii, korzystanie z ich rozwiązań stanowi istotny fundament budowania odpowiedzialnego i efektywnie działającego przedsiębiorstwa. Jeden z moich ulubionych ekspertów ds. CSR, Wayne Visser, stworzył pojęcie CSR 2.0, analogiczne do idei transformacji WEB 1.0 do WEB 2.0. W 2012 podczas konferencji zorganizowanej przez Forum Odpowiedzialnego Biznesu, Visser wypowiedział znamienne słowa: „(...) nowoczesny CSR wzorem globalnej sieci powinien być **bardziej interaktywny, angażując konsumentów we współtworzenie pomysłów i rozwiązań**”. Od 2012 roku z kolei rozpoczął się globalny, dynamiczny wzrost zainteresowania hackathonami. Uwarunkowania społeczno-gospodarcze oraz dynamika zmian technologicznych nieustannie kształtują CSR. A CSR powinien korzystać z nowych technologii, aby w sposób kreatywny, skalowalny, szybszy i globalny skutecznie reagować na rosnące problemy ekonomiczne, społeczne i środowiskowe.

Choć lista tematów hackatonów może być tak różnorodna i długa, jaka jest lista różnych organizacyjnych bolączek, to w naszej pierwszej publikacji skupiliśmy się na przykładach hackathonów o tematyce społeczno-środowiskowej. Formuła hackathonu jest bowiem **wpisana w DNA nowoczesnego podejścia do CSR'u**, nastawionego na współpracę z interesariuszami i współtworzenie rozwiązań gotowych do implementacji w strukturze organizacyjnej.

Życzę Państwu miłej lektury!

Czy wiesz, że pojęcie hackathon to połączenie słów „hack” i „marathon”?
Wbrew pozorom „hack” nie zostało użyte w kontekście przestępstw komputerowych,
a jako odkrywanie i tworzenie nowych innowacji programowania (1999 rok).





Marzena Strzelczak

Dyrektorka Generalna,
członkini Zarządu Forum Odpowiedzialnego Biznesu

Szanowni Państwo,

Głosy współczesnych futurologów przez jednych traktowane jako opowieści science fiction, przez innych - przeciwnie - słuchane bardzo uważnie i wykorzystywane w strategiach biznesowych. Czy świat przyszłości, nowe technologie, sztuczna inteligencja to szansa czy koszmar, który czeka ludzkość? Różne są opinie, to co pewne, zmieniają one świat z niespotykaną dotychczas siłą.

W tym kontekście szczególnego znaczenia nabierają pytania o sens i cel naszej aktywności, w tym roli biznesu. Dzięki nowym technologiom powstają nieznane wcześniej modele biznesowe. Nowe aplikacje czy oprogramowanie już dziś wspierają rozwiązywanie problemów społecznych i środowiskowych. Mogą zmieniać życie ludzi, społeczności i narodów, dając szansę na lepszą i bardziej zrównoważoną przyszłość. Wykorzystanie technologii dla realizacji Celów Zrównoważonego Rozwoju (SDG), kompasu dla odpowiedzialnego biznesu na kolejnych 13 lat, bezpośrednio odnoszących się do konkretnych wyzwań globalnych, może istotnie wpłynąć na ich realizację.

To właśnie Cele SDG zainspirowały zespół Forum Odpowiedzialnego Biznesu do tego, by zorganizować pierwszy w Polsce hackathon poświęcony tematowi zrównoważonego rozwoju #SustainHack.

Dzięki współpracy z firmą ChallengeRocket.com to marzenie ma szansę na realizację.

#SustainHack to pierwsze w Polsce połączenie interdyscyplinarnego maratonu technologiczno-biznesowego: hackathonu oraz konkursu Idea Challenge. Współpraca w zespołach i zaangażowanie biznesu jest idealnie spójne z misją Forum Odpowiedzialnego Biznesu: *działania na rzecz zrównoważonego rozwoju, inspirowania biznesu, który zmienia świat, łączenia ludzi, którzy zmieniają biznes*. Ten program nie mógłby zostać zrealizowany bez współpracy, jednej z kluczowych wartości naszej organizacji, co czyni go idealną przestrzenią do jej wzmocnienia.

Rozstrzygnięcie **#SustainHack** zaplanowaliśmy na 7. Targi CSR, największe w Polsce wydarzenie poświęcone społecznej odpowiedzialności biznesu, które w 2018 roku odbywać się będzie pod hasłem "Biznes we współpracy".

Wcześniej poznają Państwo firmy, uczestniczące w **#SustainHack** w poszukiwaniu nowych rozwiązań biznesowych zgodnie z Celami SDG.

Nim jednak to nastąpi, już dziś oddajemy w Państwa ręce e-book, którego mamy być przyjemnością partnerem merytorycznym. Wierzymy, że może on być dodatkową, cenną inspiracją dla Państwa firm i wszystkich organizacji poszukujących innowacji przyjaznych dla ludzi i dla planety. Co ważne, bez ograniczeń czasu, przestrzeni, a nawet braku konkretnych specjalistów w Państwa organizacjach! W oparciu o współpracę, wiedzę, otwartość i różnorodność - wartości, które są ważne dla Forum i wszystkich pragnących bardziej zrównoważonej przyszłości.

Życzymy Państwu owocnej lektury

Autor publikacji



ChallengeRocket to dynamicznie rozwijający się start-up działający w obszarze HR-TECH i INNOWACJI o globalnym zasięgu. Zajmuje się kompleksowym i zautomatyzowanym podejściem do rekrutacji pracowników IT (pozyskiwanie kandydatów i ewaluacja umiejętności) z wykorzystaniem metod sztucznej inteligencji. Świadczy usługi doradczo - wykonawcze w zakresie pozyskiwania innowacyjnych pomysłów i odkrywania talentów z wykorzystaniem formuły hackathonów.

ChallengeRocket.com to platforma konkursowa, która gromadzi społeczność twórców z całego świata oraz firm. Z ChallengeRocket współpracowały m.in. Bank Zachodni WBK, Fortum czy NVIDIA. Startup wyróżniony za innowacyjność 1-szą nagrodą na Europejskim Kongresie Gospodarczym w Katowicach (2017) oraz 1-szą nagrodą w ramach prestiżowego kongresu ABSL w Łodzi (2017).

Więcej na: www.challengerocket.com

Partner merytoryczny



Misją Forum Odpowiedzialnego Biznesu, największej organizacji pozarządowej zajmującej się CSR w Polsce, jest działanie na rzecz zrównoważonego rozwoju, inspirowanie biznesu, który zmienia świat, łączenie ludzi, którzy zmieniają biznes. Stowarzyszenie powstało w 2000 roku z inicjatywy środowisk gospodarczych, akademickich i pozarządowych, posiada status organizacji pożytku publicznego. Od 2002 roku Forum jest narodowym partnerem CSR Europe - sieci organizacji promujących koncepcję odpowiedzialnego biznesu w Europie. Forum Odpowiedzialnego Biznesu jest pierwszą organizacją pozarządową w Polsce, która zajmuje się koncepcją społecznej odpowiedzialności biznesu (Corporate Social Responsibility, CSR) w kompleksowy sposób.

Więcej na: www.odpowiedzialnybiznes.pl

Co to jest hackathon?

Hackathon to wydarzenie w formie konkursu, maraton projektowania, podczas którego programiści, graficy, project managerowie, marketingowcy i inne pomysłowe osoby tworzą innowacyjne rozwiązania na zadany temat.

Organizatorzy hackathonów otrzymują liczne pomysły do zadanej problematyki oraz mają możliwość bezpośredniego kontaktu z ich twórcami. Uczestnicy tego typu wydarzeń mają szansę na wygranie atrakcyjnych nagród, nawiązanie ciekawych znajomości, poszerzenie swojej wiedzy oraz otrzymanie oferty współpracy przy dalszym rozwoju pomysłu.

Hackathony dzielą się na dwie grupy

Ze względu na lokalizację

HACKATHON STACJONARNY

- Spotkanie w konkretnym miejscu i w określonym czasie
- Czas trwania od kilku do 48 godzin
- Wyselekcjonowana, określona liczba uczestników

Hackathon stacjonarny najlepiej nadaje się do celów rekrutacyjnych i "employer branding".

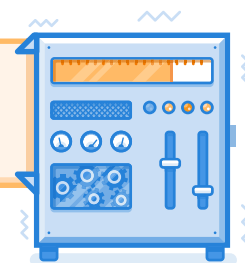
HACKATHON ONLINE

- Wydarzenie organizowane na dedykowanej platformie (np. ChallengeRocket.com)
- Czas trwania od 1 do 3 miesięcy
- Otwarta formuła: możliwość zaangażowania społeczności z całego świata

Hackathon online najlepiej sprawdza się w pozyskiwaniu innowacyjnych pomysłów oraz w promocji technologii.

(Jest to formuła konkursu szczególnie atrakcyjna pod kątem realizacji celów SDG (w szczególności 5,10 i 13). Zmniejsza bowiem ślad węglowy oraz umożliwia uczestnictwo wszystkim osobom niezależnie od lokalizacji, wieku, płci, wykształcenia, czy stopnia niepełnosprawności)

Czy wiesz, że GroupMe - komunikator umożliwiający rozmowę kilku osobom naraz (coś na wzór Messengera i Whatsapa) powstało jako projekt na konferencji TechCrunch Disrupt 2010? W 2011 r. Skype wykupił go za 85 milionów USD!



Ze względu na uczestników

HACKATHON WEWNĘTRZNY

- Organizowany wewnątrz firmy, wśród pracowników
- Ma na celu znaleźć najlepsze rozwiązanie w ramach określonej problematyki

Hackathon wewnętrzny to doskonały sposób na pobudzenie innowacyjności w firmie i zainspirowanie pracowników do działania oraz wyjście poza utarte schematy.

HACKATHON OTWARTY

- Wykracza poza struktury firmy, a uczestnikami mogą być osoby z zewnątrz
- Ma na celu pozyskanie niekonwencjonalnych pomysłów oraz przyszłych, utalentowanych pracowników

Hackathon otwarty bardzo dobrze sprawdza się w przypadku chęci pozyskania większej liczby pomysłów od nowych osób oraz poznania potencjalnych pracowników.

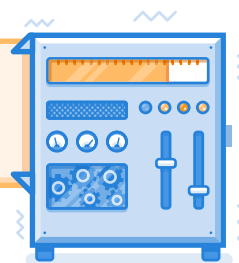
Wiele utalentowanych osób które mają już stabilne zatrudnienie, nie reaguje na ogłoszenia o pracę. Wspólną cechą najbardziej pożądanym pracowników są: **ambicja, kreatywność, chęć zdobywania wiedzy jak również określona specjalizacja** (np. programowanie). Hackathony przyciągają tego typu osoby - ukryte talenty, które poprzez uczestnictwo w wydarzeniu pośrednio zapoznają się z organizatorem, jego projektami, produktami, usługami. Tym samym podczas chęci zmiany pracy, czy pojawienia się propozycji od danej firmy, będzie ona w umyśle potencjalnego kandydata nacechowana pozytywnymi emocjami.

Hackathony są z powodzeniem organizowane przez największe marki na świecie, takie jak Samsung, Microsoft, Coca-Cola, McDonald's, Amazon czy Facebook. Ich potencjał można wykorzystać niemal w każdej branży i sektorze gospodarki.

7 korzyści z organizacji hackathonu

1. Dostęp do dużej liczby **innowacyjnych pomysłów** i rozwiązań, tworzonych w odpowiedzi na zadaną problematykę. Krótki czas ich pozyskiwania.
2. Szansa na szybsze i tańsze znalezienie **nowych pracowników** lub całych zespołów projektowych. Istnieje wówczas również możliwość zobaczenia „na żywo”, jak osoby pracują, jak sobie radzą ze stresem, pod presją czasu oraz jak współpracują w grupie.
3. Możliwość wypromowania swojego **API** (Interfejsu programowania aplikacji, czyli sposobu, w jaki programy komputerowe komunikują się między sobą), **SDK** (Software Development Kit - zestawu narzędzi dla programistów niezbędnego w tworzeniu aplikacji korzystających z danej biblioteki), **produktów lub usług IT** wśród pasjonatów nowych technologii i potencjalnych promotorów tych rozwiązań. W interesie firmy bowiem jest promocja jej technologii i budowanie ekosystemu deweloperów wokół własnej marki.
4. Pozytywny wizerunek firmy, „**employer branding**”. Firma jest postrzegana jako innowacyjna i nowoczesna. Wyróżnia się, „idzie z duchem czasu”, nie boi się niekonwencjonalnych rozwiązań i podąża za współczesnymi trendami, zwiększając przy tym swoją przewagę konkurencyjną w aspekcie technologicznym. Marka pokazuje się jako organizacja która wspiera niezależne talenty, zaprasza ich do współpracy nad swoimi produktami/usługami/procesami i chce nagradzać tych najlepszych. Prawdopodobnie zorganizowany i wypromowany hackathon może dać pozytywny efekt PR-owy w postaci wielu publikacji prasowych o dużym ekwiwalencie reklamowym.
5. Pobudzanie **kreatywności wśród pracowników** organizacji w przypadku hackathonów wewnętrznych.
6. Poszerzenie zakresu działań w ramach strategii CSR, angażując się w **innowacje społeczne** i nowoczesną **formę budowania współpracy z interesariuszami**.
7. Brak barier geograficznych w przypadku hackathonów online. **Dostęp do specjalistów z całego świata**. Umożliwienie uczestnictwa w wydarzeniu wszystkim bez względu na wiek, płeć, wykształcenie, czy niepełnosprawność. Możliwość zatrudnienia osób na całym świecie do współpracy zdalnej (tym samym zmniejszając ślad węglowy).

Czy wiesz, że zwycięzcy hackathonu organizowanego przez Salesforce.com w 2013 r. otrzymali nagrodę w postaci 1 miliona USD?





Prof. ALK dr hab. Bolesław Rok

Dyrektor Centrum Badań Przedsiębiorczości Pozytywnego Wpływu,
Katedra Przedsiębiorczości i Etyki w Biznesie,
Akademia Leona Koźmińskiego

Budowanie społeczności to od niedawna absolutny priorytet dla wielu firm na polskim rynku, które są zaawansowane na trudnej drodze podejmowania rzeczywistej społecznej odpowiedzialności. Prowadzone działania edukacyjne dotyczące m.in. Celów Zrównoważonego Rozwoju (SDG) powodują, że kreatywna siła społeczności ma coraz większe znaczenie dla budowania przewagi konkurencyjnej.

W ramach nowoczesnych modeli otwartych innowacji, umożliwiających współpracę z otoczeniem na różnych etapach ich powstawania, zaczęły się rozwijać w ostatnich latach innowacje popytowe (*user-driven innovation*) na rzecz zrównoważonego rozwoju. Umożliwiają one głęboką współpracę z użytkownikami i innymi interesariuszami, dzięki czemu zachodzi proces przemiany biernych interesariuszy w aktywne obywateli podejmujących wyzwania zrównoważonego rozwoju.

Poprzez współuczestnictwo użytkowników produktów i usług staje się możliwe wykorzystanie ich technicznych i biznesowych umiejętności, kreatywności oraz fachowej wiedzy. W efekcie otrzymuje się produkty, które lepiej trafiają w potrzeby rynku i służą jednocześnie wspólnemu dobru. Form włączania użytkowników może być bardzo dużo. Hackathon to doskonałe źródło innowacyjnych idei i kreatywności, to okazja do skorzystania z „mądrości tłumu” w celu spełnienia oczekiwań rynku i społeczeństwa wobec danej firmy. To także baza technologicznych rozwiązań, które mogą zostać zastosowane w strukturze organizacji, zwiększając jej efektywność.

Innowacje popytowe dotyczą bowiem nie tylko nowych produktów i usług, ale także sposobu funkcjonowania całego przedsiębiorstwa i modelu biznesowego. Z pewnością wartości i oczekiwania społeczne będą miały coraz większy wpływ na proces budowania strategii i systemów zarządzania, które przecież muszą być dopasowane do społecznych priorytetów i podzielanych wartości. Wdrażanie innowacji angażujących interesariuszy jako odpowiedź na konkretne potrzeby i problemy społeczne może przyczynić się do podniesienia jakości kapitału społecznego, zwiększenia zaufania do instytucji życia społecznego, w tym także do biznesu, wzmacniając wartości związane ze współdziałaniem i realizacją dobra wspólnego.

Case studies: Hackathony CSR

Pierwsze hackathony związane z tematyką CSR i zrównoważonego rozwoju zostały zorganizowane po 2010 roku. Z tej formy pozyskiwania innowacyjnych pomysłów i angażowania społeczności specjalistów korzystają obecnie firmy, organizacje pozarządowe, oraz rządy państw na całym świecie. Ta nowoczesna formuła wydarzeń pozwala na niezwykle cenną w dzisiejszych czasach interakcję ze społeczeństwem. Dzięki hackathonom możliwe jest korzystanie z technicznych i biznesowych umiejętności społeczeństwa, ich kreatywności oraz fachowej wiedzy. To również „otwieranie” się na głos odbiorców, branie ich opinii i pomysłów pod uwagę co przekłada się niewątpliwie na zwiększenie zaufania, pozytywnego postrzegania działalności jak i realnych korzyści biznesowych.

Wayne Visser, dyrektor think-tanku CSR International, zaproponował nowoczesne podejście do CSR analogicznie do transformacji WEB 1.0 do WEB 2.0. Określił to mianem rewolucji, która zmieni sposób rozumienia i praktykowania CSR, a oparta będzie na 5 zasadach.

5 ZASAD CSR 2.0

- 1. Kreatywność (Creativity)** poprzez tworzenie relacji i zaangażowanie z interesariuszami i współtworzenie pomysłów oraz rozwiązań (np. hackathony przyp. red.).
- 2. Skalowalność (Scalability)** tych pomysłów i rozwiązań za przykładem Grameen Banku (3000 podobnych instytucji w 50 krajach, docierających do 133 milionów klientów); dostępność dla wszystkich, a nie dla wybranych.
- 3. Reagowanie (Responsiveness)** na potrzeby społeczności - słuchanie ich opinii, większa transparentność w raportowaniu, odwaga na kwestionowanie branży, modelu biznesowego - czy jest on częścią rozwiązania, a może problemu?
- 4. Glokalność (Glocality)** czyli think globally act locally, dostosowuj się do lokalnych kontekstów, ale trzymaj się uniwersalnych zasad.
- 5. Kolistość (Circularity)**, czyli koncentracja na tworzeniu dobra, a nie mniejszego zła (tworzenie rozwiązań opartych na modelu wypożyczania w myśl filozofii od kołyski do kołyski, np. usługa Evergreen w Interface).

Poniżej przedstawiamy kilka wybranych przykładów hackathonów o tematyce CSR/zrównoważonego rozwoju, ich przebieg oraz rezultaty.

1 Sustainability Hackathon, Harvard University

Data: 12 kwietnia 2014 r.

Miejsce: Laboratorium ds. Innowacji przy Uniwersytecie Harvarda

Uczestnicy: ponad 20 osób z Uniwersytetu Harvarda i innych szkół w Bostonie (m.in. Cambridge)

Nagroda: certyfikaty

Nazwa: Sustainability Hackathon

Temat: Hackathon dot. ochrony środowiska, zrównoważonego rozwoju

O organizatorze

Hackathon został poprowadzony przez Komitet Akcji Prośrodowiskowych na Uniwersytecie Harvarda (Harvard Environmental Action Committee) i Radę Uniwersytetu Harvarda ds. Biznesu i Środowiska (Harvard Council on Business and the Environment).

O hackathonie

Uczestnicy zostali połączeni w trzy grupy i mieli za zadanie omówić jeden z siedmiu dostępnych tematów.

W trakcie wydarzenia zostały poruszone takie kwestie jak:

- marnotrawstwo żywności, zaangażowanie prywatnych i publicznych podmiotów w kwestię zrównoważonego rozwoju,
- kwestia ekologicznego i ekonomicznego dojazdu do pracy bostończyków,
- zarządzanie chemikaliami w laboratoriach.

Przez większość dnia uczestnicy zapoznawali się z wybraną tematyką, przeprowadzając badania.

Po etapie badawczym nastąpiła część praktyczna, w trakcie której grupy przedstawiły rezultaty swojej pracy.

Projekty

Oto projekty, jakie studenci zaproponowali na harwardzkim hackathonie:

- redukcja odpadów chemicznych poprzez zastosowanie elektrycznego systemu wywozu śmieci (z wykorzystaniem technologii Internet of Things – Internetu Rzeczy),
- działania promocyjne zachęcające prywatne i publiczne podmioty do angażowania się na rzecz tworzenia inicjatyw sprzyjających zrównoważonemu środowisku.

Warto podkreślić, iż uczestnicy zasugerowali konkretne zmiany, myśląc *stricte* o rejonie bostońskim i Uniwersytecie Harvarda. Projekty, które zostały przedstawione w trakcie hackathonu, składały się z listy przemyślanych i racjonalnych działań, których celem była poprawa warunków środowiskowych i podniesienie świadomości obywateli w kwestii ekologii i zrównoważonego rozwoju.

Prezentacje zostały ocenione pod kątem ich innowacyjności, praktyczności oraz realnego wpływu na otoczenie.

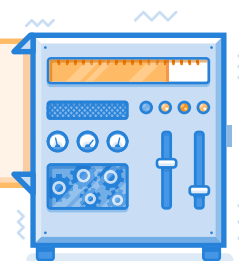
Efekty

Projekty zostały przedstawione pracownikom Biura Zrównoważonego Rozwoju na Uniwersytecie Harvarda, którzy postanowili wcielić w życie pomysły studentów i wpisać je w prośrodowiskowe działania uczelni.

Co istotne, mimo że frekwencja wydarzenia nie była zbyt duża, a koszty organizacji groszowe, uczelnia otrzymała dostęp do cennej bazy innowacyjnych idei. **Efektywna praca grupowa i wspólny brainstorming kreatywnych i zdolnych studentów obdarzonych świeżym spojrzeniem na świat przyniosły efekt synergii i stworzyły wartość dodaną.** Dzięki połączeniu wspólnych sił pojawiły się propozycje takich rozwiązań, które mogą być zdecydowanie szybciej wdrożone w porównaniu do indywidualnie podjętych inicjatyw.

Podjęte działania w ramach organizacji hackathonu przedstawiły uczelnie w pozytywnym świetle wobec jej studentów i pracowników. Zapraszając swoich podopiecznych do dyskusji, a następnie wysłuchując ich propozycji rozwiązań, uczelnia pokazała, że szanuje zdanie studentów i liczy się z ich opinią. Dzięki temu młodzi ludzie poczuli, że mają realny wpływ na otoczenie, przez co chętniej angażowali się w nowe projekty. A to oznacza kolejny sukces Harvardu.

Czy wiesz, że wiele aplikacji systemów takich jak Android, iOS czy MeeGo zostały opracowane w trakcie hackathonów?



2 Hack the Supply, Neste

Data: 23-24 maja 2017r.

Miejsce: jednocześnie w Finlandii (Helsinki) i Singapurze

Uczestnicy: 10 drużyn (po selekcji)

Nagroda: 10 000 EUR

Nazwa: Hack the Supply

Temat: Digitalizacja Systemu do Analizy Dostawców (Supplier Due Diligence System)

O organizatorze

Neste to jeden z największych na świecie producentów odnawialnych olejów napędowych rafinowanych z odpadów. Firma oferuje produkty i usługi pozwalające klientom na obniżenie emisji dwutlenku węgla. Znajduje się w światowej czołówce 100 najbardziej społecznie odpowiedzialnych firm.

O hackathonie

W grudniu 2016 r. Neste na swojej stronie internetowej umieściło zaproszenie do hackathonu, którego celem było znalezienie najlepszych pomysłów i rozwiązań wspierających dalszy rozwój i digitalizację wewnętrznego systemu do analizy dostawców pod kątem istotnych obszarów związanych z rozwojem zrównoważonym. W kwietniu 2017 r. został zorganizowany pre-hackathon, podczas którego uczestnicy uformowali zespoły projektowe i przedstawiali swoje pomysły na zadany temat. Po zakończonej wstępnej selekcji zostały wyłonione drużyny z najciekawszymi pomysłami, a ich twórcy zostali zaproszeni do 24-godzinnego hackathonu stacjonarnego.

23 maja rozpoczął się hackathon, w trakcie którego obradowało 10 grup, z czego 7 w Helsinkach, a 3 w Singapurze. **Prace drużyn były nadzorowane przez mentorów, którzy przez cały czas trwania wydarzenia wspierali uczestników swoją radą i pomocą.** Po zakończeniu prac uczestnicy mieli po 3 minuty na prezentację swoich propozycji.

Projekty

Nagrodzone pomysły:

- Team Fute (aka Future Technologies) : Platforma do komunikacji i współdziałania pomagająca zespołom Neste w podejmowaniu określonych decyzji wobec dostawców w zakresie różnych obszarów dotyczących rozwoju zrównoważonego. Jak podkreślili organizatorzy, Team Fute stworzył bardzo realistyczne rozwiązanie pozwalające na wykorzystanie i przedstawienie istniejących danych w nowy sposób. Prototyp rozwiązania również umożliwiał monitoring potencjalnych zagrożeń w łańcuchu dostaw.

- Team Openfeel: Kompleksowy system integrujący Neste, dostawców i podmioty z sektora publicznego, wzmacniający zaangażowanie firmy w zakresie globalnych wyzwań zrównoważonego rozwoju. Zespół zwrócił szczególną uwagę na zaangażowanie dostawców, umieszczając ich w centrum systemu jako kluczowych użytkowników.
- Team Lichens: stworzenie platformy umożliwiającej w sposób przejrzysty powiązanie rozwijającej się linii dostawców, z wykorzystaniem Sustainability flower w celu zwizualizowania działań na rzecz zrównoważonego rozwoju.

Jurorzy dodatkowo wyróżnili zespół Nortal za ciekawe podejście, oparte na otwartości i przejrzystości, do budowania zrównoważonego ekosystemu dostawców wokół Neste. Pomysł opierał się na analogii do LinkedIn'a tyle że dedykowanego dla dostawców biopaliw, którzy mieliby swój publiczny profil z certyfikatami oraz innymi informacjami pomocnymi w ich weryfikacji jak również narzędziami do komunikacji.

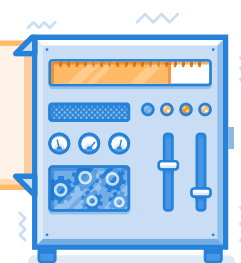
Efekty

Organizatorzy i mentorzy hackathonu organizowanego przez Neste byli zachwyceni jego wynikami. Zaskoczył ich nie tylko entuzjazm i zaangażowanie uczestników, ale również wysoki poziom akcji i kreatywność uczestniczących w niej osób. Firma zadeklarowała wdrożenie w życie pomysłów, które zostały zaprezentowane podczas wydarzenia. Dwie nagrodzone idee opierają się na **technologii Blockchain**, co potwierdza, że organizowane przedsięwzięcie skupiło w jednym miejscu wiele wykwalifikowanych osób, posiadających szeroki zasób wiedzy na temat współczesnych rozwiązań technologicznych.

Szef działu informatycznego Neste oznajmił, że wydarzenie zapoczątkowało wewnętrzny proces scalania najlepszych pomysłów uczestników z pierwotnymi wymogami i założeniami systemu do analizy dostawców. Dodatkowo podkreślił, że propozycje rozwiązań oparte o technologię Blockchain w bardzo ciekawy sposób ukazały, jak w ramach jednego narzędzia można połączyć zarówno aspekty poufności i otwartości.

Dzięki wydarzeniu Neste mogło sobie pozwolić na przygotowanie strategii rozwoju istotnej gałęzi biznesowej na najbliższe 2 lata, oszczędzając przy tym na B&R i **przyspieszając procesy decyzyjne firmy**. Organizator hackathonu inteligentnie i sprytnie skorzystał z „mądrości tłumu”, przy okazji promując swoją organizację w mediach i wzmacniając pozycję na międzynarodowym rynku jako CSR-owy działacz. Dyrektor ds. Zrównoważonego Rozwoju, Johan Lunabba tak podsumował inicjatywę: *„Jestem bardzo dumny, że mieliśmy odwagę do robienia rzeczy inaczej! Ponieważ nie mamy całej mądrości w Neste, powinniśmy utrzymywać kontakt z naszymi interesariuszami, aby wspólnie dzielić się wielkimi rzeczami”*.

Czy wiesz, że w hackathonie Open Hack Day India organizowanym przez Yahoo! w 2012 r. uczestniczyło ponad 700 osób?



3 Sustainability Hackathon in Uppsala, CleanTech Challenge i SWECO

Data: 10 lutego 2017 r.

Miejsce: Uppsala University, Szwecja

Uczestnicy: 16 drużyn

Nagroda: nagroda pieniężna

Nazwa: Sustainability Hackathon in Uppsala

Temat: Hackathon dot. zrównoważonego rozwoju

O organizatorze

CleanTech Challenge to rozwinięta platforma crowdsourcingowa, której działania skupiają się na promowaniu wartości zrównoważonego rozwoju. Grupa działa na Uniwersytecie w Uppsala i została stworzona przez niezależną jednostkę Håll Ut. Rolą organizacji jest działanie w ramach różnych projektów realizowanych w obszarach zrównoważonego rozwoju, technologii, zarządzania projektami, edukacji i innowacji. Håll Ut promuje niekonwencjonalne pomysły oraz udziela wsparcia organizacjom związanym ze zrównoważonym biznesem w działaniach podjętych na międzynarodowym rynku.

Sweco to firma doradcza z branży architektonicznej i inżynierskiej, której działania koncentrują się na projektowaniu miast przyszłości zgodnych z zasadami zrównoważonego rozwoju. Zajmuje się tworzeniem ekologicznych budynków i efektywnej infrastruktury oraz zapewnieniem dostępu do czystej wody. Model biznesowy firmy Sweco jest zdecentralizowany i oparty na zachowaniu bliskiego kontaktu z klientem. Firma zapewnia swoim odbiorcom doskonałe zrozumienie ich problemów dzięki profesjonalnej obsłudze swoich konsultantów.

O hackathonie

Hackathon zrealizowany przez studencką organizację Håll Ut oraz firmę Sweco miał na celu uzyskać odpowiedzi na cztery wyzwania w kwestii zrównoważonego rozwoju. Tematy zostały zaprezentowane uczestnikom w pierwszym etapie hackathonu przez szwedzkich, japońskich i pozostałych zagranicznych prelegentów, specjalizujących się na co dzień w tworzeniu „lepszego przyszłości” (**SmartCity** itd.) Uczestnicy dobrani w grupy mieli możliwość wyboru najbardziej odpowiadającej im kategorii, a następnie skupili się na tworzeniu prototypu służącego do poprawienia warunków życia, uwzględniając zasady zrównoważonego rozwoju.

W trakcie hackathonu miały miejsca liczne inspirujące przemówienia zaproszonych gości, którzy motywowali uczestników do działania oraz odpowiadali na ich pytania, pełniąc tym samym rolę mentorów.

Intensywne obrady trwały cały dzień. Uczestnicy mieli czas do godziny 23.00 na wysłanie swoich projektów.

Wyniki hackathonu ogłoszono na oficjalnej gali 13 lutego 2017 roku.

Projekty

Nagrodzone drużyny w poszczególnych kategoriach:

- Planowanie zrównoważonych miast przyszłości: Grupa Multidimensional – narzędzie, które dokonuje analizy danych demograficznych oraz ofert agencji nieruchomości. Poprzez priorytetowanie miejsc najważniejszych dla użytkownika (praca, szkoła, przychodnia), aplikacja Umap App wyznacza w sposób spersonalizowany najdogodniejszą nieruchomość w okolicy do kupienia.
- Zrównoważony rozwój społeczny osiągnięty poprzez integrację: Grupa Upptegrate innowacja gwarantująca uczciwy proces rekrutacji. Opiera się on na wstępnej ocenie umiejętności potencjalnych pracowników, zachowując przy tym anonimowość kandydatów. Kwalifikacje aplikantów analizowane są przez pracodawcę, który rozważnie wybiera potencjalnych pracowników, skupiając się dla najistotniejszych na niego umiejętnościach.
- Bredden (obszar w Szwecji, podlegający innowacyjnym zmianom pod kątem zrównoważonego rozwoju): Grupa Green Walls & Roofs – rozwiązanie obejmuje instalację „zielonych” ścian, dachów oraz słonecznych paneli, stworzenie licznych parków oraz specjalnych dróg dla rowerzystów i pieszych wzdłuż drogi szybkiego ruchu, a ponadto zachowanie przestrzeni pomiędzy ekologicznymi domami.
- Green and Smart Uppsala: drużyna The magnificent 7 – projekt „Get green”, który składa się z systemu, podpowiadającego użytkownikowi, jak zmniejszać ilości wytwarzanych odpadów, aplikacji umożliwiającej bieżącą kontrolę zawartości kontenera na śmieci oraz rankingu online prezentującego poziom marnotrawstwa jedzenia przez lokalne restauracje i supermarkety. Zakłada też wydarzenia i konkursy motywujące do częstszego korzystania z rowerów miejskich.

Efekty

Hackathon spotkał się z ogromnym zainteresowaniem lokalnej społeczności, nie tylko ze względu na bardzo interesującą formę i zachęcającą nagrodę pieniężną, ale również z racji zaangażowania się w projekt potężnej firmy, pręźnie działającej na międzynarodowym rynku – Sweco. Firma kładzie nacisk na aktywności proekologiczne, zwracając szczególną uwagę na kształtowanie „zielonej” przyszłości. Podejmując się organizacji hackathonu związanego ze zrównoważonym rozwojem, Sweco udowodniła, że jej aspiracje nie są tylko probiznesowe, ale i społeczne. Potwierdziła, że chce mieć realny wpływ na poprawę warunków środowiskowych i wzrost świadomości społecznej na ten temat. Pokazała, że jest wiarygodna w swoim działaniu i niezwykle głodna wiedzy, nieustannie poszukując innowacyjnych rozwiązań. Kreatywność wykwalifikowanych i ambitnych osób umożliwiła Sweco pozyskanie bazy niekonwencjonalnych pomysłów, które bezpośrednio może wcielić w życie. **Firma przeprowadziła szeroko zakrojone działania promocyjne oraz marketing produktowy, zapoznając uczestników hackathonu ze swoją ofertą sprzedażową.**

4 The Power of Networks, BSR & QUALCOMM

Data: 5-8 listopada 2013 r.

Miejsce: San Francisco

Uczestnicy: 7 drużyn (30 osób)

Nagroda: 3500 \$

Nazwa: The Power of Networks - Potęga współpracy

Temat: Hackathon dot. Zrównoważonego rozwoju

O organizatorze

BSR jest globalną organizacją non-profit, która współpracuje z ponad 250 firmami z całego świata w kwestii zrównoważonego rozwoju.

Qualcomm z kolei to amerykańskie przedsiębiorstwo informatyczne z siedzibą w San Diego, w stanie Kalifornia, specjalizujące się w komunikacji bezprzewodowej.

O hackathonie

BSR regularnie organizuje konferencje dotyczące tematyki zrównoważonego rozwoju, niemniej jednak hackathon zaaranżowany w 2013 r. był pierwszą taką inicjatywą. Pomysł spotkał się z uznaniem i wsparciem (materialnym) m.in. firmy Qualcomm.

Na hackathon zaproszono szanowane osobistości i specjalistów ds. zrównoważonego rozwoju ze świata biznesu i non-profit. Celem akcji było zmierzenie się z wyzwaniem, jakim jest **zastosowanie najnowszych technologii w tworzeniu Smart Cities i rozwiązanie problemów związanych ze zrównoważonym rozwojem.**

W hackathonie uczestniczyło 7 drużyn, które przez 12 godzin intensywnie pracowało nad prototypami aplikacji i projektów, które realnie miały wpłynąć na poprawę warunków życia ludzi.

Czy wiesz, że firma Foursquare zorganizowała hackathon dla ponad 500 osób z całego świata w 2011 roku? Programiści korzystając z 30 różnych witryn internetowych rywalizowali ze sobą online w projektowaniu aplikacji używających interfejsu Foursquare API.



Projekty

Nagrodzone projekty:

- Drużyna WattTime – aplikacja „Windshed”, która monitoruje ilość energii wiatrowej w sieci elektrycznej w danym momencie, korzystając z danych z regionalnego operatora sieci. Proekologiczni konsumenci mając dostęp do takich informacji mogą pobierać energię w granicach czasowych, w których jest ona najbardziej ekologiczna.
- Drużyna ProductBio – aplikacja „WhoCares” wykorzystująca crowdsourcing i Twitter’a, która pomaga firmom w ustaleniu, jakie praktyki dotyczące łańcucha dostaw są najistotniejsze dla ich interesariuszy.
- Drużyna Bay – aplikacja „We Can Help”, zawierająca bazę danych dotyczących umiejętności i zasobów każdego z członków lokalnej społeczności. Aplikacja wykorzystywana jest jedynie w sytuacjach nagłych, takich jak trzęsienie ziemi, w celu połączenia osób potrzebujących z tymi, które w danym momencie są w stanie nieść im pomoc.

Efekty

Efekty hackathonu przerosły oczekiwania organizatora i sponsora wydarzenia. W trakcie 12-godzinnego przedsięwzięcia stworzono prototypy aplikacji, które miały konkretny cel i zaplanowaną strategię działania. Świadczy to o bardzo wysokim poziomie hackathonu i sporych umiejętnościach uczestników. Organizator wydarzenia - BSR, jak i główny sponsor hackathonu - Qualcomm przy niewielkich kosztach uzyskali dostęp do innowacyjnych idei, przy okazji zapewniając sobie wizerunek nowoczesnych i podążających z duchem czasu organizacji. Należy tu zaznaczyć, że hackathon miał przesłanie proekologiczne, z racji poszukiwania niekonwencjonalnych rozwiązań w kwestii zrównoważonego rozwoju, tak więc firmy poprowadziły bardzo mądrą politykę CSR, a przy okazji praktycznie charytatywnie (w porównaniu do realnych kosztów wydawanych w przypadku B&R) udzieliły wsparcia młodym i utalentowanym osobom z regionu.

Czy wiesz, że od 2012 r. NASA organizuje coroczny hackathon International Space Apps Challenge?





Mariola Ratschka

p.o. Dyrektora Ośrodka Informacji ONZ w Warszawie

Rozwój zrównoważony to taki, który odpowiada obecnym potrzebom ludzi bez ograniczania przyszłym pokoleniom możliwości do zaspokojenia swoich potrzeb. Dąży on do poprawy sytuacji ludzi i dobrobytu, chronienia naszej planety, pokoju i budowy partnerstw na rzecz zrównoważonego rozwoju.

Gdy świat wkraczał w XXI wiek społeczność międzynarodowa zdecydowała, że musi się on zmienić na lepsze. W 2000 roku przyjęto osiem Milenijnych Celów Rozwoju, które miały poprawić sytuację w krajach rozwijających się. Ich realizacja udowodniła, że różne podmioty: rządy państw, sektor prywatny, społeczeństwo obywatelskie i naukowcy mogą skutecznie współpracować i odnosić sukcesy. Współpraca ta była na tyle obiecująca, że postanowiono nie marnować tego potencjału i kontynuować ją na jeszcze większą skalę.

W 2015 roku na Szczycie Zrównoważonego Rozwoju przyjęto Agendę na Rzecz Zrównoważonego Rozwoju, która zawiera 17 globalnych Celów. Cele Zrównoważonego Rozwoju dotyczą wszystkich krajów, zarówno rozwijających się, jak i rozwiniętych. Obejmują 17 obszarów działań i 169 zadań, które należy zrealizować do 2030 roku. Dotyczą one ubóstwa, głodu, zdrowia i jakości życia, edukacji, równości płci, wody, energii, zatrudnienia, gospodarki, nierówności, urbanizacji, odpowiedzialnej konsumpcji, klimatu, życia na lądzie i życia pod wodą, pokoju i partnerstwa.

Agenda 2030 jest wizją rozwoju świata, planem naprawy świata, planem przekształcania świata lub mówiąc wprost, planem ratowania świata dla obecnych i przyszłych pokoleń. Jeżeli nic się nie zmieni, to w roku 2050 będziemy potrzebować trzech planet takich jak Ziemia, by utrzymać dotychczasowy styl życia. Skąd weźmiemy te dwie dodatkowe planety? Jak będziemy żyć w 2050 roku? Jak wytłumaczymy naszym dzieciom i wnukom, że nie zadbałszy o ich przyszłość?

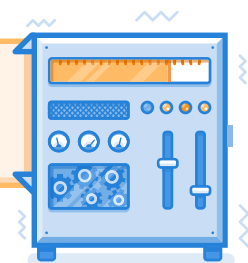
Na świecie żyje ponad 1,8 mld młodych ludzi w wieku 10-14 lat. Liczba ta będzie wzrastać z każdym następnym rokiem. Nigdy w historii ludzkości nie było tak dużej grupy młodych ludzi, jak w obecnych czasach. Chodzi więc o wysoką stawkę - o przyszłość młodych ludzi, która właśnie jest budowana. Nikt nie może zostać pominięty.

Organizacja Narodów Zjednoczonych działa na rzecz młodych ludzi, inicjuje działania z myślą o poprawie ich dobrobytu. Stworzyła hashtag #UN4Youth, aby komunikować się z młodymi ludźmi poprzez media społecznościowe. Co roku organizuje Forum Młodzieży, na którym młodzi ludzie dzielą się swoimi obawami i przedstawiają swoje propozycje rozwiązania globalnych problemów. Tym samym młodzi na forum ONZ włączają się w polityczne dyskusje dotyczące rozwoju świata.

W dzisiejszych czasach młodzi ludzie mają szczególną rolę do spełnienia, muszą stworzyć świat takim, w jakim chcieliby żyć w przyszłości. Wszystkie Cele i aż 60 zadań dotyczą kwestii młodych ludzi. To młodzi ludzie stanowią awangardę postępu. Młodzi przedsiębiorcy, działacze i liderzy chcą wprowadzać zmiany. Mają swoje pomysły, jak zapobiegać konfliktom, chronić prawa człowieka, zapewnić bezpieczeństwo i realizować Agendę na Rzecz Zrównoważonego Rozwoju 2030.

Wiemy już, co należy zrobić, by pokonać najważniejsze wyzwania naszych czasów. Młodzi ludzie są ważnym partnerem w realizacji Agendy 2030. Nie uda się osiągnąć Celów Zrównoważonego Rozwoju bez ich kreatywności, wizjonerskiego podejścia i zaangażowania.

Czy wiesz, że najpopularniejszy maraton projektowania gier to Global Game Jam, który organizowany jest od 2009 roku? W pierwszej edycji w 53 lokalizacjach na świecie wzięło udział ponad 1650 uczestników i powstało 370 gier!



5 #Connect2Effect, ONZ

Data: 10-12 marca 2017 r.

Miejsce: 9 miejsca na świecie jednocześnie

Uczestnicy: 225 drużyn

Tytuł: #Connect2Effect

Temat: Hackathon związany z realizacją 3 wybranych celów SDG

O instytucjach

Influx Trust to brytyjska organizacja charytatywna, wspierająca wspólnotę jednostek i firm pragnących dzielić się z innymi swoją wiedzą i zasobami w celu realizacji priorytetów ONZ.

Kampania Działania na Rzecz Zrównoważonego Rozwoju przyjętych przez ONZ jest globalną inicjatywą, która wspiera aktywności wszystkich osób promujących i realizujących cele SDG "działania wszystkich osób."

Zgromadzenie Ogólne ONZ to jeden z organów ONZ. Przewodniczącego (The President of the General Assembly) wybiera się w drodze głosowania przedstawicielei Zgromadzenia Ogólnego ONZ. W marcu 2017 r. prezydentem był Peter Thomson z Fidżi.

O hackathonie

Wydarzenie zgromadziło łącznie ponad 750 osób (225 drużyn) w 9 miastach na całym świecie, a jego celem było opracowanie projektów związanych z realizacją 3 z 17 celów SDG.



SDG 9 : Industry Innovation & Infrastructure | BAHRAIN, LAGOS, CHANDIGARH, LISBON

SDG 10 : Reduced Inequality | LONDON & RIO DE JANEIRO

SDG 12 : Responsible Consumption & Production | BALI, NEW YORK, GENEVA

Źródło: <http://connect2effect.com/index.html>

Co to są SDG (eng. Sustainable Development Goals)?

We wrześniu 2015 r. 193 kraje podczas spotkania na szczycie ONZ ustaliły wspólną strategię rozwoju dla całego świata do 2030 roku. Globalny plan objął 17 celów, tzw. SDG, stanowiące podsumowanie najważniejszych wyzwań stojących przed państwami na drodze do osiągnięcia zrównoważonego rozwoju. Program uwzględnił takie inicjatywy jak likwidacja ubóstwa, ochrona planety oraz zapewnienie dobrobytu społecznościom na każdym kontynencie.

CELE ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU



#Connect2Effect

Hackathon pt Connect2Effect zorganizowany przez instytucje ONZ i Influx Trust miał na celu realizację trzech założeń SDG, nazwanych odpowiednio: Innowacyjność, Przemysł, Infrastruktura (SDG 9), Mniej Nierówności (SDG 10) oraz Odpowiedzialna Konsumpcja i Produkcja (SDG 12).

Aby ta piękna idea miała szansę realizacji, konieczne okazało się zaangażowanie kreatywnych osób, zdolnych przekuć ją w konkretne działania. Takich ludzi ONZ postanowiło szukać wśród młodego pokolenia na całym świecie, począwszy od menedżerów, kończąc na wykwalifikowanych i doświadczonych programistach.

Do wydarzenia zaproszono wszystkich, którzy w ramach wspólnego dobra gotowi byli poświęcić 72 godziny na zbudowanie prototypu umożliwiającego spełnienie chociaż jednego z 3 proponowanych celów SDG.

Najlepsze projekty otrzymały wsparcie w ramach lokalnych inkubatorów oraz mentoring na platformie crowdfundingowej. Zwycięzcy hackathonu mieli możliwość zaprezentowania swoich pomysłów na Forum Nauki, Technologii i Innowacji w siedzibie ONZ w Nowym Jorku, które odbyło się w dniach od 15 do 17 maja 2017 r.

Projekty

W trakcie hackathonu powstało ponad 225 prototypów. Drużyny zgromadzone w 9 różnych miastach na świecie skupiły się przede wszystkim na 3 celach SDG: Innowacyjności, Przemysłu, Infrastruktury (SDG 9), Mniej Nierówności (SDG 10) oraz Odpowiedzialnej Konsumpcji i Produkcji (SDG 12).

W globalnym przedsięwzięciu wyróżniono poniższe zespoły i projekty:

1. Team z Bahrajnu (SDG 9) stworzył aplikację "Paperless", wysyłającą e-paragony na telefony, ograniczając w ten sposób produkcję papieru.
2. Team z Bali (SDG 12) opracował strategię działania mającą na celu zmniejszenie odsetka śmieci generowanych w trakcie obchodów religijnych.
3. Team z Chandigarh (SDG 9) zaprezentował inteligentny tablet w języku Braille'a wspomagającego niewidome dzieci w nauce.
4. Team z Genewy (SDG 12) dzięki stworzonemu produktowi umożliwił całodobowy dostęp do terapii antyretrowirusowej, dedykowanej osobom zarażonym wirusem HIV.
5. Team z Lagos (SDG 9) opracował aplikację Smart Transit, oferującą wymianę informacji na temat transportu lokalnego i tranzytu w aktualnym czasie.
6. Team z Lizbony (SDG 9) zaprezentował aplikację Lettuce Grow, łączącą rolników bezpośrednio z konsumentami i mającą na celu pobudzenie rolnictwa i gospodarki lokalnej.
7. Team z Londynu (SDG 9) stworzył system eQuality, zapoznający klientów z rezultatami ich zakupów w ich etycznych, politycznych i środowiskowych aspektach.
8. Team z Nowego Jorku (SDG 12) odpowiadał za powstanie pierwszego na świecie zamkniętego rynku używanej odzieży.
9. Team z Rio de Janeiro (SDG 10) przedstawił aplikację Jardim Digital, która za pomocą sztucznej inteligencji pomogła dotrzeć uchodźcom do przystosowanych dla nich ofert pracy.

Efekty

Inicjatywa Organizacji Narodów Zjednoczonych spotkała się z ogromnym entuzjazmem wielu osób na całym świecie, które z zaangażowaniem i pełnym oddaniem opracowały ponad 225 różnych prototypów. Młodzi ludzie poczuli, że mają do spełnienia ważną rolę, że są potrzebni i mają wpływ na otaczające ich środowisko. Szczytny cel oraz wzrost świadomości społeczeństwa, jak ważne jest pokonanie wszystkich przeszkód stojących na drodze do zrównoważonego rozwoju, nadały temu przedsięwzięciu dużo powagi. Możliwość rozwijania swoich pomysłów, pomoc i wsparcie platformy crowdsourcingowej, chęć pokrycia kosztów przez licznych sponsorów sprawiły, że wizja realizacji priorytetów SDG do 2030 r. stała się jak najbardziej możliwa.

ONZ udowodniła, że hackathony umożliwiają cenną w dzisiejszych czasach interakcję ze społeczeństwem i że tej interakcji również oczekuje społeczeństwo. Owa relacja przekłada się następnie na współpracę, która tworzy z biernych interesariuszy aktywnych obywateli świata, współtworzących lepszą przyszłość dla siebie i przyszłych pokoleń. Hackathony ONZ dały wspaniałą przykład firmom i organizacjom na wszystkich kontynentach, jak można inspirować i zachęcać społeczeństwo do współdziałania w imię wspólnego dobra.

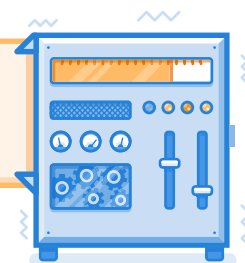


Kamil Wyszowski

Przedstawiciel i Dyrektor Generalny Global Compact Network Poland

Cele zrównoważonego rozwoju przyjęte przez ONZ (SDG) można wdrożyć jedynie w sytuacji współpracy i mądrego współdziałania, co wymaga partnerstwa na rzecz rozwoju. SDG to 17 korytarzy, w ramach których ludzkość ogniskuje i ukierunkowuje swoje wysiłki na rzecz rozwoju, ochrony środowiska i poprawy jakości życia. Czy ta globalna mobilizacja przyniesie oczekiwany skutek? Mam nadzieję, że będzie to możliwe i przyszłe pokolenia uznają Agendę 2030 za jeden z kluczowych procesów, który odwrócił negatywne tendencje i uchronił planetę Ziemia dla przyszłych pokoleń. 17 SDG poprzez uzgodniony międzynarodowo monitoring wychodzą poza piękną ideę i stają się konkretnym zobowiązaniem, z którego poszczególne kraje świata się rozliczają w oparciu o statystykę publiczną, a cała społeczność międzynarodowa motywuje się do wzmożonego wysiłku na rzecz zrównoważonego rozwoju. Partnerstwo tworzy się w interakcji ludzi z ludźmi i pomimo rozwoju technologii, nic nie jest w stanie zastąpić magii spotkania twarzą w twarz, nieskrępowanej wymiany myśli, argumentacji i wzajemnego inspirowania się. Ludzka kreatywność najlepiej uwidacznia się w atmosferze debaty i burzy mózgów. Przeskoki rozwojowe i megatrendy tworzy się właśnie w ten sposób. Hackaton czy TEDx to jedne z wielu technik i przestrzeni debaty oraz wypracowywania rozwiązań. Im więcej takich przestrzeni, tym lepsze rozwiązania i w efekcie, tym większa szansa na wdrożenie SDG. A jest, o co i z czym walczyć. Przypomnę hasłowo zaledwie kilka z globalnych zagrożeń, które możemy pokonać poprzez zbiorowy wysiłek i mądre, kreatywne rozwiązania. Wielka Pacyficzna Plama Śmieci - sama nie zniknie, niska jakość powietrza zabijająca corocznie 3 miliony ludzi na świecie - sama się nie rozwieje, deforestacja - sama się nie powstrzyma, nierówności dochodowe - same się nie wyrównają, a kryzys wodny, kryzys żywnościowy czy migracyjny - nie rozwiąże się bez naszego aktywnego udziału. Wreszcie to zbiorowy wysiłek jest w stanie sprostać tak ważnemu wyzwaniu, jak opracowanie technologii, które przestawią globalne wytwarzanie energii z paliw kopalnych na energię odnawialną. Poprzez system zamówień publicznych ONZ, globalne fundusze powiernicze czy finansowanie gwarantowane przez organizacje międzynarodowe, jesteśmy w stanie inwestować w tak ważne obszary badań i rozwoju, jak choćby zielone technologie, od rozwiązań solarnych, poprzez energetykę wodną, a kończąc na energii wiatrowej, energii z ziemi (geotermia czy pompy ciepła), nie zapominając o rewolucji w technologiach motoryzacyjnych (silniki elektryczne czy ogniwa wodorowe). Ludzkość zna już rozwiązania dla większości współczesnych problemów. Agenda 2030 jest mechanizmem, zmierzającym do upowszechnienia tych rozwiązań i poprzez megatrendy skłonienie państw i społeczeństw do masowej zmiany zachowań i postaw. Bez partnerstwa na rzecz rozwoju i wymoderowanego zrozumienia dla nich nie uda nam się osiągnąć trwałej zmiany dla przyszłych pokoleń.

Czy wiesz, że PennApps był pierwszym uniwersyteckim hackathonem? W 2015 roku w 12. edycji wydarzenia wzięło udział ponad 2000 osób, a łączna wartość nagród wynosiła 60 tysięcy USD.



Jak zorganizować hackathon?

Jeżeli w ramach swojej organizacji chcesz rozwiązać jakiś problem lub poszukujesz nowych pomysłów i innowacyjnych rozwiązań, hackathon z pewnością pomoże zebrać mnóstwo inspiracji.

Ta forma wydarzenia również będzie pomocna, jeśli chcesz wypróbować nowatorską formę odkrywania talentów (szczególnie programistów). Od czego zatem zacząć?

1. Główny cel wydarzenia

Zanim rozpoczną się przygotowania do wydarzenia, należy ustalić, jaki jest główny cel hackathonu.

Najczęstszymi czynnikami decydującymi o podjęciu się organizacji przedsięwzięcia są aspiracje zwiększenia innowacyjności firmy, nabycia cennych pracowników czy też promocji API, technologii lub produktu.

Należy pamiętać, aby ustalone cele były *SMART*, tzn. skonkretyzowane, mierzalne, akceptowalne, realne i terminowe.

2. Forma hackathonu

W zależności od wymagań i wizji firmy, należy podjąć decyzję dotyczącą formy aranżowanego hackathonu.

Jeżeli organizacja chce dotrzeć do jak największego grona odbiorców, hackathon online będzie najlepszą opcją. Ta forma wydarzenia zapewnia ponadto firmie dużą oszczędność związaną z kosztami dotarcia do uczestników. Hackathon stacjonarny, odbywający się w konkretnym miejscu i czasie, pozwala natomiast na bezpośredni kontakt zarówno z partycypującymi, jak i z powstałymi w trakcie wydarzenia projektami.

3. Hackathon otwarty czy zamknięty

Hackathony można podzielić na dwa rodzaje ze względu na jego uczestników. Hackathon zamknięty organizowany jest wewnątrz danej firmy i ma na celu pobudzenie kreatywności uczestników.

Hackathon otwarty skierowany jest do wszystkich programistów, inżynierów, pasjonatów nowych technologii i osób zainteresowanych tworzeniem innowacyjnych produktów. Ta forma hackathonu wykracza poza struktury firmy i zaprasza do udziału osoby z zewnątrz.

4. Opracowanie tematu

Motyw przewodni hackathonu oraz jego tematyka powinny być dopasowane do grupy docelowej wydarzenia. Bardzo istotne jest także sformułowanie wyzwań konkursu, których następstwem będą odpowiedzi uczestników w postaci realnych do zaimplementowania rozwiązań. Temat hackathonu powinien zgadzać się z profilem działalności firmy oraz jego strategią.

5. Przygotowanie komunikacji konkursowej

Aby ułatwić i usprawnić komunikację wydarzenia, należy stworzyć niezależną stronę hackathonu bądź skorzystać z pomocy eksperta, posiadającego własną platformę - ChallengeRocket.com. Dzięki takiemu rozwiązaniu uczestnicy będą informowani o wszystkich szczegółach wydarzenia - informacje na bieżąco będą umieszczane na stronie internetowej, w mediach społecznościowych oraz specjalnym mailingu. Odpowiednio dopasowana i zaprojektowana strona wydarzenia z aktualnymi informacjami stanowi

niezbędny element każdego konkursu.

6. Promocja wydarzenia

Promocja wydarzenia jest niezwykle ważna wśród społeczności programistów. Jej zasięg powinien być jak największy, aby dotrzeć do szerokiego grona odbiorców. Kluczem do sukcesu dobrze przeprowadzonej kampanii promocyjnej są profesjonalnie przygotowane materiały, takie jak infografiki czy materiały wideo, które zwiększają świadomość o marce i randze wydarzenia.

7. Zapisy na wydarzenie

Stworzona platforma hackathonu pełni również rolę formularza rejestracyjnego, który służy uczestnikom do aplikowania na wydarzenie. ChallengeRocket.com oferuje swoim klientom przejrzysty i odpowiednio dopasowany system do rodzaju i celów hackathonu. Zapewnia również bezpieczeństwo i ochronę danych osobowych wszystkim zarejestrowanym na stronie docelowej.

8. Prezentacja prac

Projekty powstałe w trakcie hackathonu przesyłane są na platformę wydarzenia, gdzie udostępniane są do wglądu jedynie organizatorom i jury konkursu. System łatwo i szybko wgrywa prace do systemu, dzięki czemu można je następnie analizować i oceniać. W hackathonie stacjonarnym opracowane pomysły przedstawiane są natomiast na scenie przed publicznością i jury. W obydwu formach wydarzeń sędziowie wyłaniają najlepsze rozwiązania na podstawie kryteriów, takich jak zastosowane innowacje, złożoność projektu, prezentacja, łatwość implementacji i wykorzystanie konkretnych, zaleconych oprogramowań.

9. Nagrodzenie zwycięzców

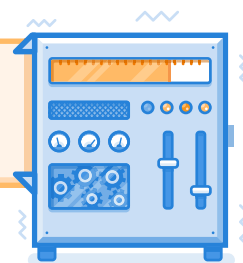
Nagrody stanowią największą motywację do udziału w wydarzeniu dla uczestników hackathonu.

W związku z tym należy tą kwestię dokładnie przemyśleć, analizując zainteresowania i motywy grupy docelowej wydarzenia. Często najskuteczniejszą formą zachęty są nagrody pieniężne, ale także gadżety technologiczne, oferty pracy czy propozycja dalszej współpracy nad wybranymi projektami powstałymi podczas przedsięwzięcia.

10. Działania po hackathonie

Hackathon prowadzi do ukształtowania się silnej społeczności programistów, deweloperów i projektantów, której aktywność i zaangażowanie trwają jeszcze długo po zakończonym konkursie. Warto inwestować i wspierać jej działania poprzez implementację powstałych rozwiązań w firmie w ramach porozumienia z autorami projektów. Zaproszone do współpracy grupy często stają się inkubatorami rozwijającymi się pod skrzydłami organizacji i są odpowiedzialne za innowacje w dziale B+R firmy.

Czy wiesz, że przycisk „Like” na Facebooku powstał w trakcie hackathonu wewnętrznego? Facebook organizuje cykliczne konkursy zamknięte w celu pobudzenia innowacji pracowników i promowania stworzonych przez nich projektów.



Zakończenie

11 października 2012 roku Forum Odpowiedzialnego Biznesu zorganizowało konferencję pt. „CSR 2.0 komunikacja, edukacja, technologia”, na której pojawił się gość specjalny, Wayne Visser - dyrektor think-tanku CSR International. Visser stwierdził, że: *“Ewolucję CSR-u można porównać do zmiany pomiędzy Web 1.0 a Web 2.0. Tak jak Internet ma obecnie miliardy użytkowników, tak CSR musi swoim zasięgiem objąć więcej przedsiębiorstw, szczególnie małych i średnich. I wzorem globalnej sieci powinien stać się bardziej interaktywny, angażując konsumentów we współtworzenie pomysłów i rozwiązań.”*

Jakże aktualna jest ta wypowiedź dziś w aspekcie rosnącego zainteresowania hackathonami na całym świecie.

Organizacje, zarówno te biznesowe jak i pożytku publicznego, coraz bardziej zdają sobie sprawę z tego, że angażowanie interesariuszy i pobudzanie ich kreatywności oraz innowacyjności ma dla nich niebagatelne znaczenie. Otwartość przedsiębiorstw na wprowadzanie zmian i podejmowanie niestandardowych decyzji definiuje bowiem dojrzałe podejście do społecznej odpowiedzialności biznesu.

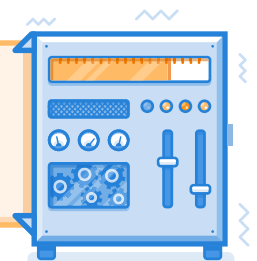
Jeżeli chcesz, aby Twoja firma/organizacja:

- realizowała działania w ramach zrównoważonego rozwoju oraz strategii CSR 2.0 w sposób innowacyjny, szybszy, skuteczniejszy,
- była postrzegana jako wychodząca poza schematy, nowatorska i charakteryzująca się zaangażowaniem i współpracą ze swoimi interesariuszami,
- miała dostęp do najnowszych technologii, utalentowanych ludzi i ciekawych pomysłów

Zorganizuj HACKATHON
na ChallengeRocket.com



Czy wiesz, że StartupBus z Australii organizuje od 2010 r. hackathon, który scala idee podróżowania autobusem z technologią? Wydarzenie, w które angażują się programiści oraz ludzie kochający przygody i wyzwania, ma miejsce w autokarze jadącym wzdłuż tras autobusowych na czterech kontynentach: Ameryce Północnej, Europie, Afryce i Australii.



Bibliografia

1. <http://www.un.org/pga/71/2017/02/09/press-release-wanted-1000-hackers-to-help-change-the-world-in-3-days/>
2. <https://sustainabledevelopment.un.org/>
3. <https://sdgactioncampaign.org/tag/hackathon/>
4. <http://connect2effect.com/index.html>
5. <http://iot-week.eu/hackathon-2017/>
6. <http://www.belatrixsf.com/about-us/corporate-social-responsibility/>
7. http://www.it-events.com/system/attachments/files/000/001/278/original/CSR_OVERVIEW_April_2017_Inna_Efimchuk.pdf?1493240200
8. <http://www.kinaxis.com/en/about/supply-chain-management-solutions-company/corporate-social-responsibility-program/>
9. <http://rse2016.bnpparibas.com/EN/com/ipedis/publispeak/client/contents/pdf/BNP-RSE2015-EN.pdf>
10. <http://www.thecrimson.com/article/2014/4/21/sustainability-hackathon-first/>
11. <https://www.neste.com/en/life-after-nestes-first-hackathon>
12. <https://www.neste.com/en/register-your-idea-nestes-sustainability-hackathon-11-may>
13. <https://2013-sf.bsr.org/hackathon>
14. <https://hack-for-sustainability.confetti.events/>
15. <https://challengerocket.com/pl/baza-wiedzy/jak-najlepiej-dostosowac-hackathon-do-swoich-potrzeb.html>
16. <https://en.wikipedia.org/wiki/Hackathon>
17. <https://www.klipfolio.com/blog/run-hackathon>
18. <https://techcrunch.com/2012/03/31/hackathon-planning/>
19. <https://hackathon.guide/>
20. <https://www.hackworks.com/benefits>
21. <https://www.fastcompany.com/3030628/why-do-big-companies-do-hackathons>
22. http://www.waynevisser.com/wp-content/uploads/2012/04/blog_csr2_new_dna_wvisser.pdf
23. <http://www.un.org.pl/>
24. <http://odpowiedzialnybiznes.pl/aktualności/csr-2-0-rewolucja-i-ewolucja-spoecznej-odpowiedzialnosci-biznesu/>