

Hackathon

Interdisziplinär und kollaborativ zu neuen Lösungen

In kurzer Zeit zahlreiche Lösungsansätze für komplexe Probleme entwickeln – das ist das Ziel eines Hackathons. Für Verwaltungen ist der Ansatz vielversprechend, weil sie ihr Netzwerk erweitern und neue Einsichten gewinnen können.

Immer wieder stellt sich die Frage, wie Daten zur Lösung komplexer Fragestellungen dienen können, mit denen die Verwaltung konfrontiert ist. Dabei entstehen mit Hilfe der Daten unter anderem Anwendungen, die im Zusammenhang mit einem politischen Entscheid stehen. Ein Beispiel ist etwa die [Energie- und Klimadatenplattform](#) des Kantons Bern (vgl. «Datenvisualisierung», S. 42). Hier werden im Hinblick auf das Netto-Null-Ziel 2050 Daten zur Energienutzung und zu Treibhausgasemissionen visualisiert. Ein weiteres Beispiel ist die [Finanzvisualisierung](#) des gesamtstaatlichen Geschäftsberichts des Kantons Bern. Die interaktive Visualisierung dient dazu, der Bevölkerung Einblicke in die Finanzen der öffentlichen Hand zu verschaffen und auf diese Weise die Demokratie zu stärken. Eine Methode, in kurzer Zeit für komplexe Fragestellungen mögliche Lösungsansätze zu generieren ist «Rapid Prototyping» (vgl. «Organisationaler Wandel», S. 34). Dazu wird in der frühen Phase eines technischen Produkts ein Prototyp erstellt, welcher die Grundidee veranschaulicht. Der Prototyp erlaubt es, das geplante Produkt zu testen und Feedback zu geben, noch lange bevor es teuer für die produktive Nutzung realisiert ist.

Chancen und Grenzen der Hackathons

Eine Form von Rapid Prototyping stellen Hackathons dar. Das Wort setzt sich aus «Hacken» und «Marathon» zusammen und bezeichnet einen Anlass, bei dem interdisziplinäre Teams während 24 bis 72 Stunden an unterschiedlichen Problemstellungen arbeiten. Ein neues Format ist dies keinesfalls, wird der erste Hackathon im Bereich der Softwareentwicklung auf das Jahr 1999 datiert. Unter der Prämisse, dass fachlich unterschiedliche Teilnehmende innovative Ansätze, Meinung und Ideen liefern, bieten Hackathons die Möglichkeit, heterogene Personen zu kollaborativer Ideenfindung zusammen zu bringen. Dabei arbeiten die Mitwirkenden fokussiert und zeitlich limitiert an prototypischen Umsetzungen – und das abseits vom Tagesgeschäft. Teilnehmende sind zumeist Fachpersonen, Studierende und Start-Ups. Obwohl Innovationen selten über Nacht geschehen und ein einmaliger Event kein Garant für bahnbrechende Innovationen ist, so können Hackathons dennoch ein Katalysator für richtungsweisende Ideen sein oder als interessante Vernetzungs-Plattformen dienen.

Hacken fürs Gemeinwohl

Das Kantonale Amt für Informatik und Organisation (KAIO) des Kantons Bern, die Stadt Bern und weitere Umsetzungspartner werden sich auch im Jahr 2025 der spannenden Herausforderung eines Hackathons stellen und die dritte Ausgabe der [«Data Hackdays BE»](#) durchführen. Im Zentrum steht die digitale Transfor-

mation des Kantons Bern. Ämter und Organisationen innerhalb der Verwaltung werden diverse Challenges – also zu lösende Problemstellungen – einreichen. Diese Challenges werden zu Beginn der Hackdays präsentiert und die Hackerteams müssen sich entscheiden, welcher Challenge sie sich stellen werden. Über eineinhalb Tage haben die Teams Zeit, mögliche Lösungsvorschläge zu programmieren, die zum Schluss der Hackdays im Plenum präsentiert werden. Als technische Grundlage werden Open Government Data (frei verfügbare Behördendaten) mit Hilfe von zahlreichen Open Source Tools (vgl. «Open Source Software», S. 52) genutzt. Die eingereichten Challenges und die generierten Projektideen aus den letzten Jahren sind auf der Website data-hackdays-be.ch einzusehen.

Unsere Empfehlungen



1. Rapid Prototyping als Argumentationsinstrument nutzen

Mit Rapid Prototyping lassen sich abstrakte Lösungsansätze greifbar machen und austesten.

2. Menschen mit andersartigen Perspektiven mitdenken lassen

Hackathons bieten die Chance, verwaltungsferne Personen an Herausforderungen des öffentlichen Sektors teilhaben zu lassen.

3. Formulierung der Challenges durch verantwortliche Organisationseinheit

Klare Verantwortlichkeiten und Ressourcenallokationen bereits vor dem Hackathon können helfen, die erarbeiteten Prototypen ins Tagesgeschäft zu überführen.

Mehr Informationen



Kontaktmöglichkeiten und weitere Informationen zu Hackathon:
bfh.ch/ipst/hackathon

Kontakt



Livia Hochstrasser

Projektleiterin

livia.hochstrasser@bfh.ch

T +41 31 848 68 35



Prof. Dr. Julia Mia Stirnemann

Professur User Experience & Data Visualization

juliamia.stirnemann@bfh.ch

T +41 31 848 69 62



Prof. Dr. Christian Geiger

Professur Digital Government, Innovation und Transformation

christian.geiger@bfh.ch

T +41 31 848 65 78