

Joanna Kwinta-Odrzywołek¹ 

Hackathon jako partycypacyjna metoda generowania pomysłów oraz sposób aktywizacji osób starszych – studium przypadku²

Hackathon as a participatory method of generating ideas and activation of older people – a case study

Streszczenie:

Celem artykułu jest zaprezentowanie hackathonu jako wartościowej metody generowania nowych pomysłów z obszaru innowacji społecznych oraz sposobu aktywizacji osób starszych. Hackathon – metoda wywodząca się ze społeczności programistów, wykorzystywana głównie do generowania rozwiązań technologicznych – może z powodzeniem przysłużyć się rozwiązywaniu problemów społecznych. Hackathony są skuteczne we wprowadzaniu innowacji w wielu obszarach społecznych, w tym takich jak starzenie się społeczeństwa. Artykuł przedstawia studium przypadku organizacji hackathonu, zrealizowanego w Krakowie w 2023 roku, którego celem było wypracowanie przez zespoły międzypokoleniowe rozwiązań odpowiadających na potrzeby osób starszych.

1 Centrum Ewaluacji i Analiz Polityk Publicznych UJ, joanna.kwinta-odrzywolek@uj.edu.pl

2 Opiswane wydarzenie zorganizowano w ramach zadań z projektu INTEGER: Interconnecting 4 Helix Innovation Ecosystems in European Regions (GA numer: 101096563, Call: HORIZON-EIE-2022-CONNECT-01), realizowanego w terminie luty 2023 – styczeń 2025 przez partnerów z Hiszpanii, Niemiec, Portugalii, Holandii, Irlandii oraz Polski. Specjalne podziękowania za zaangażowanie w organizację przedsięwzięcia i tym samym wkład w niniejszą publikację należą się polskimi partnerom projektu: Krakowskiemu Parkowi Technologicznemu (zespół w składzie: Monika Machowska, Agnieszka Włodarczyk-Gębik, Agnieszka Podkowa, Mateusz Kowacki) oraz Centrum Ewaluacji i Analiz Polityk Publicznych UJ (zespół w składzie: prof. Jolanta Perek-Białas, Natalia Krygowska-Nowak, Anna Szczucka). Więcej informacji o projekcie: <https://integercollab.eu/>

Słowa kluczowe:

hackathon, innowacje społeczne, aktywne starzenie się, zdrowe starzenie się, metoda partycypacyjna

Summary:

Hackathons – which originate from the software development community and are mainly used to find technological solutions – can successfully help solve social issues as a participatory innovation method. Hackathons effectively introduce innovations in social areas, such as the aging population and related needs. This article presents a case study of a hackathon held in Krakow in 2023, the aim of which was for intergenerational teams to develop solutions to meet the needs of older people.

Keywords:

hackathon, social innovation, active ageing, healthy ageing, participatory method

Wprowadzenie

Pojęcie *innowacje społeczne* wzbudza coraz większe zainteresowanie nie tylko w sferze nauki, ale także polityki społecznej i praktycznego wdrażania (Ziegler, 2017). Innowacje społeczne są skierowane na rozwój i podnoszenie jakości życia, dzięki wspólnym wysiłkom podmiotów reprezentujących państwo, biznes i społeczeństwo (Olejniczuk-Merta, 2013).

Innowacje społeczne to działania, które mają na celu przynoszenie korzyści całemu społeczeństwu, a nie tylko pojedynczym jednostkom. Zgodnie z popularną definicją OECD są one ukierunkowane na poszukiwanie nowych rozwiązań problemów społecznych poprzez tworzenie i wdrażanie usług, procesów czy nowych kompetencji, które poprawiają jakość życia zarówno jednostek, jak i społeczności. W tym kontekście innowacje społeczne można postrzegać jako narzędzie służące poprawie jakości życia oraz budowaniu dobrostanu jednostek i społeczności, w ścisłym powiązaniu z aktywnością społeczną i zawodową (OECD, 2011).

W nauce innowacje społeczne są przedmiotem analizy jako narzędzie rozwiązywania problemów systemowych, takich jak nierówności społeczne, dostęp do edukacji czy zmiany demograficzne. Z kolei w polityce społecznej są postrzegane jako potencjalny sposób na zwiększenie efektywności działań publicznych, wspieranie zrównoważonego rozwoju i angażowanie społeczności w procesy decyzyjne. Na poziomie praktycznym innowacje społeczne znajdują zastosowanie w projektach lokalnych, inicjatywach obywatelskich czy działaniach sektora NGO, przyczyniając się do testowania i wdrażania nowych rozwiązań, które odpowiadają na zmieniające się potrzeby społeczeństwa. Współczesne wyzwania, takie jak starzenie się populacji czy cyfryzacja, dodatkowo intensyfikują

zainteresowanie tym obszarem, czyniąc go kluczowym zarówno dla badaczy, jak i praktyków.

Innowacje społeczne to także obszar, w którym zastosowanie mają metody partycypacyjne, włączające osoby zainteresowane w tworzenie nowych rozwiązań. Proces tworzenia innowacji opiera się na współpracy oraz otwartości na wzajemne rozpoznawanie i uwzględnianie potrzeb. Kluczowym celem innowacji społecznych jest poprawa jakości życia oraz codziennego funkcjonowania społeczności lokalnych. Z tego względu partycypacja społeczna stanowi nieodzowny element ich powstawania (Markowicz, 2019). Partycypacja sprzyja współdziałaniu wiedzy, zasobów oraz doświadczeń, co pozwala na lepsze zrozumienie złożoności problemów i wypracowanie bardziej efektywnych oraz akceptowalnych rozwiązań.

Generowanie innowacji społecznych w ten sposób wzmacnia poczucie współodpowiedzialności uczestników za procesy zmian, jednocześnie budując kapitał społeczny i zaufanie między różnymi grupami. Partycypacja stanowi proces, w ramach którego obywatelom przyznawany jest rzeczywisty wpływ na podejmowanie decyzji oraz umożliwia się ich aktywne upodmiotowienie. Wykracza ona daleko poza tradycyjne formy konsultacji społecznych, oferując bardziej zaawansowane i angażujące mechanizmy włączania obywateli w procesy decyzyjne. Współczesne podejście do planowania nie ogranicza się już jedynie do bycia inkluzywnym (*inclusive*) czy uczestniczącym (*participation*). Obecnie kluczowy nacisk kładzie się na współpracę opartą na dialogu (*collaborative planning*). Co więcej, centralnym aspektem tych działań staje się przekazanie obywatelom realnych kompetencji do sprawczego działania, a także stymulowanie ich kreatywności w procesach współtworzenia polityk i strategii rozwoju (Kotus, Sowada, Rzeszewski, Pazder, 2019). Organizacja hackathonów w obszarze technologii znacząco usprawniła przebieg procesu innowacji. Doprowadziła do skrócenia go do minimum i zaoszczędzenia czasu oraz nakładów pracy. Dzięki takim wydarzeniom wiele firm w bardzo krótkim czasie otrzymuje pomysł gotowy do wprowadzenia i zastosowania na szerszą skalę (Łapińska, 2021).

Chociaż zainteresowanie badaniami nad hackathonami znacząco wzrosło, dopiero w ostatnich latach podjęto próby systematycznego przeglądu tej metody. Pojawiają się pierwsze analizy wypełniające tę lukę poprzez kompleksowy przegląd istniejącej literatury, identyfikację kluczowych aspektów projektowych czy wskazanie obszarów wymagających dalszych badań, szczególnie w kontekście trwałości efektów uzyskiwanych podczas hackathonów (Angarita, Nolte, 2020). Literatura podkreśla kluczowe znaczenie otwartości na różnorodne perspektywy oraz współpracy między specjalistami z różnych dziedzin (Falk i in., 2024).

Interdyscyplinarne podejście pozwoli skutecznie zidentyfikować i rozwiązać złożone wyzwania, z jakimi mierzy się np. grupa docelowa w postaci osób starszych.

Hackathony, jako metoda generowania pomysłów, oferują unikalne zalety w porównaniu z tradycyjnymi technikami, takimi jak burza mózgów czy warsztaty innowacyjne. Jedną z głównych zalet hackathonów jest ich intensywny, skoncentrowany charakter, który sprzyja szybkiemu prototypowaniu i testowaniu pomysłów (Briscoe, Mulligan, 2014). Ponadto hackathony często przyciągają uczestników o zróżnicowanych umiejętnościach, co sprzyja interdyscyplinarnej współpracy i powstawaniu bardziej innowacyjnych rozwiązań. Z drugiej strony hackathony mają również wady, takie jak ograniczony czas trwania, co może prowadzić do powierzchownego opracowania pomysłów (Rosell, Kumar & Shepherd, 2014). Dodatkowo intensywność tych wydarzeń może być wyzwaniem dla niektórych uczestników, co wpływa na ich zdolność do efektywnej pracy przez cały czas trwania hackathonu (Komssi et al., 2014). Mimo tych ograniczeń hackathony pozostają cennym narzędziem w arsenale metod generowania pomysłów, szczególnie w kontekstach, gdzie priorytetem jest szybkie iteracyjne podejście.

Niniejszy artykuł zaprezentuje przykład wykorzystania hackathonu jako metody stymulowania kreatywności w procesie współtworzenia rozwiązań społecznych z udziałem osób starszych. Na przykładzie wydarzenia w Krakowie, zrealizowanego w ramach międzynarodowego projektu, zostanie pokazane, jak wykorzystując partycypacyjną metodę hackathonu, nie tylko zaangażować i aktywizować osoby starsze, ale także wygenerować wartościowe rozwiązania, odpowiadające na współczesne wyzwania społeczne.

Koncepcja – opracowanie wyzwania (zadania) na hackathon

Wydarzenie – hackathon, pod zmienioną na potrzeby projektu nazwą – Ahathon (*Active Healthy Ageing*), miało miejsce w Krakowie w dniach 29 listopada – 1 grudnia 2023 i odbyło się w ramach konferencji *Life Science Open Space 2023*. Hackathon stanowił integralną część międzynarodowego projektu INTEGER Interconnecting 4 Helix Innovation Ecosystems in European Regions (Horizon), zakładającego realizację podobnych wydarzeń w trzech europejskich miastach (oprócz Krakowa również w Barcelonie i Hamburgu) (Caro-González, 2023).

Intencją tego zadania w projekcie INTEGER było wygenerowanie wartościowych innowacji dla rozwoju bardziej solidnych, zrównoważonych i integracyjnych ekosystemów innowacji społecznych. Hackathony były częścią tworzenia modelu „współpracy” (*collaboratory model*), wyrażonego w projekcie jako

następna generacja laboratoriów innowacji/żywych laboratoriów (*living lab*) poczwórnej helisy (4H, *quadruple helix*). Są to instrumenty współpracy oparte na podejściu tworzenia równorzędnych sieci lub równorzędnego sieciowania innowacji biznesowych, społecznych i technologicznych zgodnie z modelem *peer to peer*. Model opiera się na dynamice regionalnej potrójnej helisy, ale wykracza poza nią i obejmuje poczwórną helisę (obywateli oraz podmioty i podmioty społeczne) w procesach innowacyjnych.

Proces współtworzenia w ramach projektu INTEGER rozwijał się poprzez szereg działań, ale szczególny nacisk został położony na regionalne hackathony, które odbyły się w regionach projektu – Krakowie, Hamburgu i Barcelonie. Niezależnie od faktu, że trzy regiony ostatecznie podczas hackathonów pracowały nad różnymi wyzwaniami, proces identyfikacji i rozwoju tych wyzwań był taki sam i miał swój początek we wcześniejszych działaniach w ramach projektu. Po przeprowadzeniu badań wizytacyjnych (*study visits*) w każdym z krajów, które pomogły zrozumieć regionalny ekosystem innowacji społecznych, odbyło się spotkanie online – INTEGER Pre-Model Event on Healthy living and Social innovation, podczas którego interesariusze z każdego regionu zaangażowali się w dyskusję w celu zidentyfikowania listy głównych wyzwań w zakresie zdrowego stylu życia i dobrostanu. Następnie za pomocą ankiety kwestionariuszowej zidentyfikowano i wybrano ostatecznie trzy kluczowe wyzwania, które zostały zaprezentowane na poszczególnych hackathonach. Powyższe etapy pokazują, że proces wskazania kluczowych wyzwań, nad którymi pracowali uczestnicy hackathonu, był przeprowadzony przy udziale ekspertów i interesariuszy reprezentujących szeroki ekosystem innowacji społecznych oraz z aktywnym udziałem osób starszych, dając im możliwość aktywizacji.

Podstawą dla opracowania wyzwania na krakowskie wydarzenie były globalne zmiany społeczne. Starzenie się społeczeństw, w tym także polskiego, jest jednym z najważniejszych wyzwań demograficznych współczesnego świata (Baranowska, 2017). Polska, będąca jednym z najszybciej starzejących się krajów w Unii Europejskiej, stoi w obliczu dynamicznych przemian, które w szczególnie sposób wpływają m.in. na obszary miejskie (Słabiak, 2022). Starzenie się populacji niesie ze sobą szereg wyzwań, ale daje również nowe szanse, które mogą być odpowiednio wykorzystane poprzez innowacyjne podejście do tworzenia polityk społecznych.

Rezultatem opisanego powyżej wieloetapowego (*study visits*, spotkanie interesariuszy online, badanie kwestionariuszowe) procesu identyfikacji konkursowego wyzwania na krakowski hackathon było sformułowanie problemu w następującej postaci:

Polska jest jednym z najszybciej starzejących się społeczeństw w UE, a starzenie się społeczeństwa jest wyzwaniem nie tylko globalnym, ale przede wszystkim widoczne jest na poziomie lokalnym (w miastach i na terenach wiejskich). Niewystarczające wykorzystanie potencjału starzejącej się populacji oznacza marnowanie ich doświadczenia, wiedzy i umiejętności. Innowacje społeczne mogą być sposobem na aktywizację osób starszych, niwelując tym samym bariery i wykluczenie społeczne w wielu obszarach (np. cyfrowym, architektonicznym, rynku pracy). Czy w dynamicznym i nieprzewidywalnym współczesnym świecie istnieje możliwość wdrożenia innowacyjnych rozwiązań, które wychodzą naprzeciw wyzwaniom płynącym ze zmian demograficznych na poziomie lokalnym i międzynarodowym? Jak wykorzystać potencjał starzejącego się społeczeństwa w regionach – miastach oraz na terenach wiejskich?

Organizacja wydarzenia

Krakowski hackathon (Ahathon) odbył się w siedzibie Krakowskiego Parku Technologicznego w dniach 29 listopada – 1 grudnia 2023. Wydarzenie zostało zorganizowane przez trzech partnerów: Uniwersytet Jagielloński, Krakowski Park Technologiczny oraz Klaster Life Science Kraków.

Warunki uczestnictwa

W stworzonym na potrzeby wydarzenia regulaminie określono konkretne warunki uczestnictwa w konkursie, wśród których jako kluczowe dla niniejszego artykułu można wymienić:

- 1) dobrowolne i bezpłatne uczestnictwo w wydarzeniu;
- 2) brak konieczności posiadania jakichkolwiek umiejętności wstępnych czy wcześniejszego doświadczenia w zakresie innowacji, przedsiębiorczości czy opieki zdrowotnej;
- 3) konieczność przygotowania rozwiązania w całości w trakcie wydarzenia. Rozwiązanie stworzone przez zespół nie mogło być wcześniej publikowane ani prezentowane na żadnym innym wydarzeniu lub konkursie o podobnym charakterze.

Wprowadzenie powyższych warunków uczestnictwa w regulaminie konkursu odegrało kluczową rolę w zapewnieniu równości szans, transparentności procesu oraz sprzyjało kreatywności uczestników. Omawiając warunki kolejno, dobrowolne i bezpłatne uczestnictwo umożliwiło szerokie otwarcie konkursu na

różnorodne grupy społeczne, niezależnie od ich wieku, wykształcenia, statusu ekonomicznego czy innych ograniczeń. Dzięki temu wydarzenie przyciągnęło zarówno profesjonalistów, jak i osoby niezwiązane z tematyką innowacji, zwiększając tym samym potencjał odkrywania nowatorskich rozwiązań. Dobrowolność udziału podkreśliła również ideę zaangażowania wynikającego z autentycznej motywacji, co sprzyja wyższemu poziomowi zaangażowania i współpracy uczestników. Drugi warunek – brak konieczności posiadania wstępnych umiejętności czy doświadczenia – otworzył drogę do konkursu dla osób spoza wąsko wyspecjalizowanych środowisk, umożliwiając włączenie uczestników o różnych perspektywach i kompetencjach. Taka różnorodność przyczyniła się do generowania bardziej interdyscyplinarnych i kreatywnych pomysłów. Ponadto obniżyło to barierę wejścia i zachęciło do udziału osoby, które mogłyby obawiać się rywalizacji w bardziej wymagającym środowisku. Ostatni wymóg – stworzenia rozwiązania wyłącznie w trakcie wydarzenia, bez możliwości korzystania z wcześniej przygotowanych projektów – promował uczciwość i równą rywalizację wśród uczestników. Eliminując projekty uprzednio publikowane lub prezentowane, organizatorzy zapewnili, że każde zgłoszone rozwiązanie było unikalne i stworzone z myślą o specyfice konkursu. Dzięki temu wydarzenie nabrało charakteru kreatywnego procesu współtworzenia, w którym zespoły musiały wykazać się nie tylko wiedzą, ale także zdolnością do intensywnej współpracy i adaptacji w ograniczonym czasie. To wszystko stworzyło środowisko, które sprzyjało innowacyjności, inkluzywności i równości, a jednocześnie wzmocniło wiarygodność i jakość wyników konkursu.

Przebieg wydarzenia

Hackathon został zaplanowany zgodnie z podanym wcześniej do publicznej informacji harmonogramem, który uwzględniał trzy kluczowe etapy:

- 1) Pierwszy etap objął zgłaszanie chęci uczestnictwa, co pozwoliło organizatorom na zebranie grupy uczestników o różnorodnych kompetencjach i doświadczeniach;
- 2) Kolejne dni, tj. 29–30 listopada 2023, zostały przeznaczone na intensywną pracę zespołową wspieraną przez sesje mentoringowe;
- 3) Finał wydarzenia odbył się 1 grudnia 2023, kiedy zespoły zaprezentowały wypracowane rozwiązania przed jury, dokonującym oceny i ogłaszającym wyniki konkursu.

Ważnym elementem wpływającym na jakość i efektywność pracy zespołowej była infrastruktura oraz wsparcie oferowane przez organizatorów. Uczestnikom zapewniono dostęp do przestrzeni roboczej (wygodne sale i stanowiska warsztatowe) wyposażonej w niezbędne udogodnienia techniczne (Internet). Ponadto

organizatorzy zadbali o dostarczenie informacji potrzebnych do opracowania rozwiązań, w tym możliwość konsultacji projektów z ekspertami i mentorami. Takie podejście nie tylko sprzyjało efektywnej współpracy w zespołach, ale także pozwoliło uczestnikom na weryfikację zasadności i potencjału ich pomysłów, co znacząco podniosło poziom merytoryczny prezentowanych rezultatów. Organizatorzy zapewnili uczestnikom optymalne warunki do realizacji ich innowacyjnych projektów.

Praca nad rozwiązaniami

Na wydarzenie zapisało się 36 uczestników reprezentujących różne grupy – osoby starsze, studentów, przedstawicieli administracji publicznej oraz inne osoby dorosłe zainteresowane udziałem w przedsięwzięciu. Osoby starsze stanowiły większość (20) wszystkich uczestników. Nie wszyscy uczestnicy pracowali do końca – finalnie przez całe trzy dni nad rozwiązaniami pracowało pięć grup (liczących od 4 do 7 osób). Przedział wiekowy zespołów obejmował osoby w wieku 23–82 lata. Uczestnicy pracowali warsztatowo, mając cały czas dostęp do wiedzy ekspertów i mentorów.

Rysunek 1. Uczestnicy krakowskiego hackathonu podczas pracy nad rozwiązaniami



Hackathon z udziałem osób starszych uwzględniał warunki sprzyjające integracji międzypokoleniowej (zespoły międzygeneracyjne), stymulowanie ich aktywności intelektualnej oraz wykorzystanie ich bogatego doświadczenia życiowego i praktycznej wiedzy. Na początku wydarzenia uczestnicy zostali zapoznani z celami, zasadami i oczekiwaniami, co umożliwiło zrozumienie wyzwań oraz określenie kierunku działań. Następnie uformowały się zespoły, składające się ostatecznie z grup mieszanych pokoleniowo – starszych i młodszych uczestników.

Proces pracy nad rozwiązaniami wspierali eksperci i mentorzy, udzielający konsultacji oraz wsparcia w definiowaniu problemów i opracowywaniu innowacyjnych pomysłów. Hackathon zakończył się prezentacją wypracowanych rozwiązań (w postaci krótkich sesji pitchingowych) przed jury, które dokonało ich oceny pod kątem innowacyjności, przydatności oraz potencjału wdrożeniowego. Wyłoniono jednego zwycięzcę – projekt SąsiadeX oraz przyznano cztery równorzędne wyróżnienia. Decyzją jury wszystkie zespoły otrzymały nagrody finansowe, a zwycięskiemu zespołowi zaoferowano dodatkowo specjalnie dedykowany mentoring oraz możliwość realizacji działań wdrożeniowych jako kolejny krok ich projektu.

Wydarzenie umożliwiło przełamanie barier wiekowych, sprzyjało integracji społecznej oraz pozwoliło lepiej zrozumieć potrzeby i oczekiwania osób starszych, co czyniło je ważnym krokiem w kierunku rozwijania innowacji społecznych.

Ograniczenia metody

Mimo wielu zalet hackathonu jako metody generowania pomysłów, istnieją również pewne ograniczenia, które mogą wpływać na efektywność takich wydarzeń. Jednym z kluczowych ograniczeń jest niewielka liczebność grup, która może prowadzić do zredukowanego zróżnicowania pomysłów i innowacyjności. Choć w omawianym hackathonie uczestniczyło 36 osób, z których powstało 5 grup, mała liczba uczestników może ograniczać różnorodność podejść i doświadczeń, co zmniejsza potencjał do wypracowania szerokiego wachlarza innowacyjnych rozwiązań. Dodatkowo subiektywność oceny przez jury, szczególnie w kontekście projektów o innowacyjnym charakterze, może prowadzić do wyników zależnych od osobistych preferencji i doświadczeń oceniających, a nie wyłącznie od obiektywnych kryteriów innowacyjności.

Kolejnym ograniczeniem hackathonów jest specyfika lokalna oraz zróżnicowanie umiejętności uczestników. W omawianym przypadku, w którym dominowały osoby starsze, może wystąpić potrzeba dostosowania metod pracy, narzędzi oraz technologii do różnych poziomów zaawansowania uczestników. Zróżnicowany poziom kompetencji technologicznych uczestników może

prorowadzić do nierównomiernej dynamiki pracy w grupach, co wpływa na ogólną efektywność przedsięwzięcia. Ponadto czas trwania hackathonu, mimo że sprzyja intensyfikacji pracy, może ograniczać głębokość analizy i rozwinięcia pomysłów, zwłaszcza w kontekście bardziej skomplikowanych problemów, wymagających długotrwałej weryfikacji i testowania.

Analiza trudności

Organizacja hackathonu, takiego jak krakowski Ahathon, wiąże się z wieloma trudnościami, które należy wziąć pod uwagę. Przede wszystkim ważnym wyzwaniem jest zapewnienie równości szans i uczestnictwa szerokiej grupie osób. Z jednej strony, wydarzenie otwarte na różnorodne grupy społeczne sprzyja inkluzyjności, z drugiej – może prowadzić do trudności związanych ze zróżnicowaniem poziomu kompetencji uczestników, co wpływa na efektywność współpracy w zespołach. Zróżnicowanie kompetencji technologicznych i doświadczeń może prowadzić do nierównomiernego podziału pracy w grupach, co w pewnym stopniu utrudnia generowanie innowacyjnych pomysłów.

Kolejnym wyzwaniem organizacyjnym jest kwestia czasowa – trzydniowy hackathon, mimo że sprzyja intensywnej pracy, ogranicza możliwość głębszej analizy problemów czy długotrwałego testowania pomysłów. W rezultacie może prowadzić do powierzchownych rozwiązań, które nie są w pełni dopracowane. Dodatkowo, niejednoznaczność w ocenie przez jury, szczególnie w przypadku innowacyjnych projektów, może wprowadzać subiektywizm, który utrudnia obiektywne porównanie pomysłów.

Organizatorzy muszą także zadbać o odpowiednią przestrzeń i wsparcie technologiczne. Dostosowanie lokalizacji do potrzeb starszych uczestników czy zapewnienie odpowiednich materiałów edukacyjnych stanowi dodatkowe wyzwanie, zwłaszcza jeśli chodzi o uczestników mniej zaznajomionych z nowoczesnymi technologiami. Również odpowiednie tempo pracy oraz przerwy dostosowane do potrzeb osób starszych są istotne dla utrzymania efektywności zespołów i dobrego samopoczucia uczestników.

Hackathon jako wydarzenie dla starszych uczestników – dobre praktyki i rekomendacje dla organizatorów

Metodyka organizacji hackathonu opiera się na precyzyjnym zdefiniowaniu problemu do rozwiązania oraz stworzeniu środowiska, które aktywnie wspiera uczestników w opracowywaniu kreatywnych i innowacyjnych rozwiązań. Kluczowym elementem tego podejścia jest motywowanie uczestników do

swobodnego eksplorowania różnych perspektyw i metod działania, co sprzyja tworzeniu oryginalnych koncepcji. Hackathony wyróżniają się także otwartością na różnorodność źródeł innowacji, nagradzając pomysły niezależnie od doświadczenia, wieku czy pochodzenia ich autorów. Hackathon jest bardzo użytecznym narzędziem sprawnego rozwiązywania różnych problemów społecznych i biznesowych. Wykorzystanie hackathonu sprzyja budowaniu i rozwojowi naturalnego ekosystemu innowacji, ekosystemu, w którym jest możliwa głęboka i stała współpraca międzysektorowa różnych interesariuszy procesu rozwoju społeczno-gospodarczego na poszczególnych etapach powstawania innowacji i wdrażania ich w gospodarce (Bembenek, 2020).

Przykład hackathonu organizowanego w Krakowie wskazuje, że tego rodzaju wydarzenia mogą skutecznie wychodzić poza tradycyjną grupę odbiorców, angażując osoby narażone na wykluczenie społeczne, takie jak osoby starsze. Dzięki temu hackathony nie tylko przyczyniają się do generowania innowacyjnych rozwiązań, ale również wspierają procesy inkluzywności społecznej, włączając grupy, które często pozostają na marginesie głównego nurtu działań innowacyjnych. Taka metodyka umożliwia zatem zarówno rozwój kreatywności, jak i budowanie bardziej sprawiedliwych i różnorodnych przestrzeni dla innowacji.

W oparciu o obserwacje poczynione w trakcie niniejszego studium przypadku można wskazać kilka dobrych praktyk, które mogą znacząco podnieść jakość organizacji hackathonów angażujących osoby starsze.

Stworzenie międzypokoleniowych zespołów. Współpraca zespołów międzypokoleniowych w hackathonie stanowiła istotną wartość dodaną, wzbogacając cały proces innowacyjny. Starsi uczestnicy wydarzenia dzięki swojemu doświadczeniu życiowemu i zawodowemu wnosili cenne uwagi do tworzenia rozwiązań, podczas gdy młodsze osoby, biegłe w nowych technologiach, wprowadzały świeże spojrzenie i znajomość narzędzi cyfrowych. Połączenie tych kompetencji prowadziło do kreatywnych i kompleksowych rozwiązań. Ponadto zespoły międzypokoleniowe sprzyjały integracji społecznej, eliminując bariery wiekowe i aktywizując osoby starsze, co miało szczególne znaczenie w kontekście włączenia ich w społeczeństwo innowacyjne.

Dostosowanie przestrzeni. Kluczowym elementem planowania hackathonu z udziałem starszych uczestników jest staranny wybór lokalizacji. Zaleca się, aby miejsce wydarzenia było znane uczestnikom, co może ułatwić im orientację i zmniejszyć stres związany z udziałem. W przypadku braku dostępu do takiego miejsca, optymalnym rozwiązaniem będzie wybór przestrzeni charakteryzującej się prostym układem, minimalizującym ryzyko dezorientacji. Hackathon w Krakowie odbywał się na jednym poziomie, na parterze. Kwestia dostosowania przestrzeni w kontekście hackathonów z udziałem osób starszych była

dotychczas rzadko poruszana w literaturze, co wynika z ograniczonej liczby wydarzeń tego typu dedykowanych osobom starszym (Kopeć i in., 2017).

Stosowanie przerw adekwatnie do potrzeb starszych uczestników. Przerwy podczas hackathonu odgrywają istotną rolę w utrzymaniu efektywności i dobrostanu osób starszych, które mogą być bardziej podatne na zmęczenie związane z długotrwałym wysiłkiem poznawczym i fizycznym. Regularne przerwy podczas krakowskiego wydarzenia umożliwiły uczestnikom regenerację, redukując stres i przeciążenie, co jest kluczowe dla utrzymania zdolności do kreatywnego myślenia i współpracy. Uczestnicy krakowskiego Ahathonu mieli specjalną przerwę, podczas której zaproszono ich na sesję jogi. Ponadto chwile odpoczynku były doskonałą okazją do nawiązania nieformalnych relacji w zespołach, wzmacniając poczucie integracji społecznej.

Wsparcie technologiczne i opracowanie przyjaznych materiałów i instrukcji. Wsparcie techniczne oraz zapewnienie czytelnych instrukcji może być szczególnie istotne dla osób starszych, redukując bariery ich uczestnictwa i wspierając ich pełne zaangażowanie. Dodatkowo obecność mentorów lub innych osób wspierających pomoże minimalizować stres związany z koniecznością wykorzystania nowoczesnych technologii. Z kolei czytelne, przystępne instrukcje dostosowane do potrzeb (np. większa czcionka, proste wyjaśnienia) ułatwią zrozumienie zadań i aktywny udział w procesie twórczym.

Kontakt z uczestnikami po zakończeniu hackathonu jest szczególnie istotny w przypadku osób starszych, ponieważ wzmacnia ich poczucie przynależności i wartości ich wkładu w wydarzenie. Osoby starsze, często narażone na społeczną izolację, mogą dzięki takiemu kontaktowi podtrzymać nowe relacje nawiązane podczas hackathonu, co sprzyja ich integracji społecznej oraz poprawie samopoczucia. Dalsza komunikacja, np. w formie podziękowań, informacji o postępach wdrażania pomysłów czy zaproszeń do kolejnych inicjatyw, pozwala poczuć, że ich zaangażowanie miało realne znaczenie i było docenione. Może to także motywować starszych uczestników do dalszego uczestnictwa w podobnych wydarzeniach oraz rozwijania zdobytych umiejętności. Ponadto kontakt ten daje organizatorom możliwość pozyskania cennych informacji zwrotnych, które mogą posłużyć do poprawy przyszłych edycji hackathonu. Z perspektywy uczestników jest to także szansa na monitorowanie realnego wpływu ich pomysłów, co wzmacnia ich wiarę w sens podejmowanych działań oraz buduje zaufanie do takich inicjatyw.

Organizacja hackathonów, szczególnie tych, które angażują różnorodne grupy wiekowe, w tym osoby starsze, stawia przed organizatorami szereg wyzwań. Aby zapewnić wszystkim uczestnikom, niezależnie od wieku czy doświadczenia, równe szanse na zaangażowanie i stworzenie wartościowych rozwiązań, ważne jest uwzględnienie specyficznych potrzeb tej grupy. Rekomendacje przedstawione

w poniższej tabeli koncentrują się na kluczowych aspektach, takich jak tworzenie inkluzywnej atmosfery, zapewnienie odpowiednich zasobów edukacyjnych, dostosowanie metod pracy do zróżnicowanych umiejętności uczestników oraz dbanie o dobrostan fizyczny i psychiczny. Implementacja tych zasad pomoże w stworzeniu środowiska, które wspiera zarówno innowacyjność, jak i integrację społeczną, co jest istotne dla sukcesu hackathonów włączających osoby starsze.

Tabela 1. Rekomendacje dla organizatorów na podstawie zrealizowanego hackathonu

Rekomendacja	Szczegóły działania
Zróżnicowanie grup uczestników	Angażowanie osób o różnym poziomie doświadczenia, kompetencji i w różnym wieku, w tym osób starszych, sprzyja wielości perspektyw. Tworzenie międzypokoleniowych zespołów pozwala na wymianę wiedzy i doświadczeń, co może prowadzić do bardziej kreatywnych rozwiązań. Warto umożliwić współpracę osób młodszych, biegłych w nowych technologiach, z osobami starszymi, które wnoszą bogate doświadczenie życiowe i zawodowe.
Dostosowanie metod pracy do umiejętności uczestników	Należy uwzględnić zróżnicowany poziom kompetencji technologicznych uczestników. Warto zaoferować pomoc mentorów, którzy będą wspierać osoby mniej doświadczone w korzystaniu z narzędzi cyfrowych. Dobrze jest dostarczyć materiały edukacyjne o różnym stopniu zaawansowania, aby każdy mógł w pełni zaangażować się w proces.
Czas trwania hackathonu	Hackathon powinien mieć odpowiednią długość, aby uczestnicy mieli czas na głębszą analizę problemów i rozwijanie pomysłów. Długość wydarzenia powinna również umożliwić testowanie rozwiązań i konsultowanie ich z ekspertami. Zbyt krótkie wydarzenie może ograniczyć rozwój pomysłów, natomiast zbyt długie może prowadzić do zmęczenia uczestników.
Przerwy i dbałość o dobrostan uczestników	Regularne przerwy są kluczowe dla utrzymania energii i koncentracji, zwłaszcza u starszych uczestników. Przerwy mogą obejmować proste ćwiczenia fizyczne, takie jak joga lub rozciąganie, które pomagają w redukcji stresu i zmniejszają ryzyko przeciążenia. Odpowiednia częstotliwość przerw wspiera efektywność pracy i aktywność intelektualną uczestników.
Odpowiednia przestrzeń i infrastruktura	Lokalizacja hackathonu powinna być dobrze dostosowana do potrzeb uczestników. Ważne jest, aby przestrzeń była łatwa do nawigacji, zwłaszcza dla osób starszych. Warto zadbać o dostępność wygodnych stanowisk roboczych, zapewnienie technologii (Internet, sprzęt komputerowy) oraz przestrzeni do pracy zespołowej. Przestrzeń powinna być na jednym poziomie, aby uniknąć problemów z poruszaniem się po schodach lub korytarzach.

Rekomendacja	Szczegóły działania
Przystępne materiały edukacyjne	Zapewnienie instrukcji i materiałów edukacyjnych dostosowanych do różnych poziomów zaawansowania uczestników. W przypadku osób starszych warto zastosować większą czcionkę, proste wyjaśnienia, a także wyjaśnienia krok po kroku. Dzięki temu uczestnicy łatwiej zrozumieją zadania, co ułatwi im aktywne uczestnictwo w hackathonie. Warto także udostępnić materiały w różnych formatach (np. wideo, dokumenty).
Transparentność procesu oceny	Aby zapewnić sprawiedliwość, organizatorzy powinni ustalić obiektywne i jasne kryteria oceny projektów, które uwzględniają innowacyjność, użyteczność oraz potencjał wdrożeniowy. Warto unikać subiektywności oceny przez jury, która może wynikać z osobistych preferencji. Należy także zadbać o to, by oceny były oparte na konkretnych i mierzalnych wskaźnikach.
Kontynuacja kontaktu po hackathonie	Utrzymywanie kontaktu z uczestnikami po zakończeniu wydarzenia jest ważne, zwłaszcza w przypadku osób starszych, które mogą czuć się odizolowane. Regularna komunikacja, jak np. podziękowania, zaproszenia do kolejnych edycji czy informowanie o postępach wdrażania pomysłów, zwiększa poczucie przynależności do społeczności hackathonowej i utrzymuje zaangażowanie. Może to również motywować do dalszego rozwoju.
Wsparcie integracji społecznej	Hackathon powinien promować integrację społeczną, szczególnie wśród osób starszych, które mogą być narażone na wykluczenie. Tworzenie przestrzeni sprzyjającej wymianie doświadczeń i nawiązywaniu relacji między uczestnikami w różnych grupach wiekowych pozwala na przełamanie barier i wspiera zaangażowanie osób starszych w życie społeczne oraz innowacyjne.
Promowanie inkluzyjności	Hackathony powinny być zaprojektowane w taki sposób, aby umożliwić pełne uczestnictwo osobom narażonym na wykluczenie społeczne, w tym osobom starszym. Ważne jest, aby organizatorzy dbali o dostępność wydarzenia dla osób z różnymi potrzebami i wspierali rozwój sprawiedliwego społeczeństwa innowacyjnego. Otwieranie takich wydarzeń na szerokie grupy odbiorców nie tylko generuje nowe pomysły, ale także wspiera inkluzję społeczną.

Podsumowanie

Przykład hackathonu zorganizowanego w Krakowie, jakim był Ahathon – *Active Healthy Aging Hackathon* – ukazuje potencjał takich wydarzeń w generowaniu innowacyjnych rozwiązań, odpowiadających na kluczowe wyzwania społeczne. Trzydniowe wydarzenie, skupiające uczestników z różnych grup wiekowych, udowodniło, że współpraca międzypokoleniowa może prowadzić do tworzenia

wartościowych pomysłów, które uwzględniają zarówno specyficzne potrzeby osób starszych, jak i szersze wymagania regionu. Dzięki zróżnicowanemu podejściu uczestników możliwe było spojrzenie na problemy osób starszych z wielu perspektyw, co zwiększyło skuteczność wypracowanych rozwiązań. Podczas hackathonu szczególną uwagę poświęcono problemom, z którymi na co dzień borykają się osoby starsze, takim jak ograniczony dostęp do informacji, trudności transportowe oraz kwestie związane z dobrym samopoczuciem. Projekty opracowane w ramach wydarzenia dotyczyły realnych wyzwań i miały potencjał zastosowania w praktyce, co czyni je szczególnie wartościowymi. Wydarzenie pokazało również, jak ważne jest angażowanie starszych osób w proces tworzenia innowacji – zarówno jako źródła wiedzy i doświadczenia, jak i pełnoprawnych uczestników zmian społecznych. Ahathon jest doskonałym przykładem na to, że hackathony mogą stać się platformą nie tylko do tworzenia technologicznych rozwiązań, ale także do budowania mostów między pokoleniami, wzmacniania integracji społecznej i zwiększania świadomości na temat potrzeb starzejącego się społeczeństwa. To podejście może być inspiracją dla innych regionów, które stoją przed podobnymi wyzwaniami demograficznymi.

Bibliografia

- Angarita, M., Nolte, A. (2020). What Do We Know About Hackathon Outcomes and How to Support Them? – A Systematic Literature Review. In: A. Nolte, C. Alvarez, R. Hishiyama, I. A. Chounta, M. Rodríguez-Triana, T. Inoue (eds.). *Collaboration Technologies and Social Computing, CollabTech 2020. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 12324.
- Baranowska, A. (2017). Starzenie się społeczeństwa europejskiego jako wyzwanie XXI wieku. *Casus Polski. Opuscula Sociologica*, 22(4), 55–66.
- Bembenek, B. P. (2020). Hackathon dla rozwoju otwartych innowacji w klastrze. *Zeszyty Naukowe Politechniki Poznańskiej, seria Organizacja i Zarządzanie*, 82, 5–20.
- Briscoe, G., Mulligan, C. (2014). Digital innovation: The hackathon phenomenon. In: R. R. Reed (Ed.), *Proceedings of the 2014 International Conference on Digital Innovation* (pp. 34–39)
- Caro-González, A. (2023). Towards a More Inclusive Triple Transition and Quadruple Helix Innovation Ecosystems: The Case of the Catalanian Col-laboratori on Health and Wellbeing Within the INTEGER Project. *Slovenský národopis*, 71(3), 209–226.
- Falk, J., Nolte, A., Huppenkothen, D., Weinzierl, M., Gama, K., Spikol, D., Tollerud, E., Chue Kong, N. P., Knapper, I., Bailey Hayden, L. (2024). The Future of Hackathon Research and Practice. *IEEE Access*, 12(1), 133406–133425.
- Gaździcka, K. (2019). Identyfikacja efektów wprowadzenia innowacji społecznych oraz ich rola w rozwiązywaniu problemów stojących przed społeczeństwem. W: N. Laurisz, A. Stronczek (red.), *Ekonomia społeczna. Innowacje społeczne* (ss. 22–31). Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie.

- Komssi, M., Pichlis, D., Raatikainen, M., Kindström, K., & Järvinen, J. (2014). What are hackathons for? *IEEE Software*, 32(5), 60–67.
- Kopeć, W., Balcerzak, B., Nielek, R., Kowalik, G., Wierzbicki, A., & Casati, F. (2018). Older adults and hackathons. A qualitative study. *Empirical Software Engineering*, 23(4), 1895–1930.
- Kotus, J., Sowada, T., Rzeszewski, M., Pazder, D. (2019). *Zapraszamy Państwa do rozmów... Wędrówki po labiryncie wielkomiejskiej partycypacji*. Bogucki Wydawnictwo Naukowe.
- Łapińska, M. (2021). Sposoby poszukiwania innowacji przez organizacje – studium przypadku hackathonu. *Akademia Zarządzania*, 5(3), 21–33.
- Markowicz, A. (2019). Innowacje społeczne jako determinanty rozwoju społeczności lokalnych. *Ekonomia Społeczna*, 1, 32–40.
- Olejniczuk-Merta, A. (2013). Innowacje społeczne. *Konsumpcja i Rozwój*, 1(4), 21–34.
- Rosell, B., Kumar, R., Shepherd, J. (2014). Unleashing innovation through hackathons. *International Journal of Innovation Management*, 18(4).
- Słabiak, T. (2022). Realizacja polityki senioralnej w Polsce – wprowadzenie w tematykę. *Homo et Societas. Wokół Pracy Socjalnej*, 7, 92–106.
- Ziegler, R. (2017). Social innovation as a collaborative concept. *Innovation. The European Journal of Social Science Research*, 30(4), 388–405.

Netografia

- INTEGER. Dokumentacja projektowa i opis projektu. Pobrane z: <https://integercollab.eu>
- OECD (2011). *Fostering Innovation to Address Social Challenges*. Pobrane z: <https://web-archiv.eocd.org/2012-06-14/96065-47861327.pdf>