

Opinnäytetyö (AMK)

Sosionomikoulutus

2019

Miku Aalto

MIKÄ HACKATHON?

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Sosionomikoulutus

2019 | 25 sivua, 12 liitesivua

Miku Aalto

MIKÄ HACKATHON?

[Click here to enter text.](#)

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää Hackathon-tapahtumalle ohjekirja. Toimeksiantajana toimi Suomen YMCA:n liitto ry, joka koordinoi Suomessa toimivien YMCA:n paikallisyhdistysten toimintaa ja ylläpitää kansainvälisiä suhteita.

Hackathon on tapahtuma, jossa ratkotaan pienryhmissä erilaisia haasteita. Hackathon on suunnattu nuorille ja on uusi tapa toteuttaa nuorisotyötä.

Ohjekirjan sisältöön vaikutti olemassa oleva teoria Hackathoneista ja nuorisotyöstä sekä henkilökohtaiset ja toimeksiantajan kokemukset aikaisemmin järjestetyistä tapahtumista. Ohjekirja kertoo lukijalleen mikä on Hackathon ja miten se järjestetään.

Opinnäytetyöraportti sisältää Hackathoniin, nuorisotyöhön ja nuorten yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen viittaavaa teoriaa sekä opinnäytetyön prosessikuvauksen pohdintoineen. Raportin liitteenä on opinnäytetyöprosessin valmis tuotos.

ASIASANAT:

Hackathon, nuorisotyö, nuorten yhteiskunnallinen vaikuttaminen, menetelmä

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Social Services

2019 | 25 pages, 12 pages in appendices

Miku Aalto

WHAT IS HACKATHON?

[Click here to enter text.](#)

The object of this development work was to create a guide for a Hackathon event. The need for this type of guide was brought by YMCA Finland.

Hackathon is the event where you solve different kind of challenges with small groups. The event is basically made for youth and it is new kind of way to implement youth work.

Written knowledge of Hackathon and youth work made the frames for the Hackathon guide. Also my personal experiences and the experiences of my principal about Hackathon events made an effect to the guide.

This guide tell to its readers what is Hackathon and how to run it.

The report of thesis includes theory about youth work, Hackathons and societal influence of youth. Report also includes my thoughts about the process and the Hackathon guide appendix at the end.

KEYWORDS:

Hackathon, youth, societal influence of youth, method

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
2 NUORISOTYÖ	6
2.1 Nuorten yhteiskunnallinen vaikuttaminen	9
2.2 Voimaantumisen	11
2.3 Hackathon ja digitalisaatio	11
2.4 Hackathonin tavoitteiden synty	13
3 KEHITTÄMISTYÖN VAIHEET	15
3.1 Kehittämistyön tavoitteet	15
3.2 Toimintaympäristö ja kohderyhmät/toimijat	15
3.3 Kehittämistyön prosessikuvaus	16
4 PÄÄTÖKSET JA ARVIOINTI	21
4.1 Tuotoksen ja prosessin arviointi	21
4.2 Kehittämisideat	21
4.3 Ammatillinen kasvu ja kehitys	22
LÄHTEET	23

LIITTEET

Liite 1. Hackathon ohjekirja

TAULUKOT

Taulukko 1. Kehittämisen prosessin aikataulu

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena oli tehdä Hackathon-tapahtumalle ohjekirja. Hackathon on itsessään nuorisotyön menetelmä, jota voi soveltaa erilaisin tavoin. Tässä opinnäytetyössä on keskitytty Hackathonin tarjoamaan yhteisölliseen toimintaan, eikä niinkään Hackathon-tapahtumien tulostavoitteisiin.

Hackathon vastaa digitalisoituneen yhteiskunnan luomiin tarpeisiin ja on yhteisöllistä sekä nuorten osallisuutta edistävää toimintaa, joka voidaan nähdä esimerkiksi uudenaikaisena harrastustoimintana. Hackathon ei ole monellekaan toimijalle tuttu, eikä siitä ole paljoa tutkittua tietoa. Toimeksiantajani, eli Suomen YMCA:n liiton järjestämä Hackathon on suhteellisen uusi, joten ohjekirja on ajankohtainen ja tarpeellinen. Sen on tarkoitus avata lukijalleen mikä on Hackathon, mitkä ovat sen tavoitteet ja miten Hackathon-tapahtuma vaihe vaiheelta järjestään. Jäsennelty ohjeistus ja kerätty tieto lisäävät myös tapahtuman luotettavuutta niin osallistujan, kuin järjestäjänkin näkökulmasta.

Raportissani esittelen suomalaista nuorisotyötä, digitalisaatiota ja Hackathonia sekä kuvaan oman opinnäytetyöprosessini vaiheet. Aihevalinnat ovat yhdistettävissä opinnäytetyön tuotokseen, joka on Hackathon ohjekirja. Ohjekirja on opinnäytetyöraportin liitteenä ja se kertoo tapahtumamuotoisen Hackathonin järjestämisestä ja sen tavoitteista.

2 NUORISOTYÖ

Nuorisolain (1285/2016) mukaan nuorella tarkoitetaan alle 29-vuotiaita henkilöitä. Nuorilla tulisi olla mahdollisuus kulkea, toimia ja elää nuorisotyön kentillä (Hoikkala & Sell, 30). Kysymys nuorisotyön tehtävistä on aina läsnä nuorisotyön teoriassa ja käytännöissä (Hoikkala & Sell 2006, 30). Nuorisolain mukaan nuorisotyön tehtävänä on edistää nuorten osallisuutta, vaikuttamista sekä kykyjä ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa (Nuorisolaki 1285/2016).

Nuorisotyö Suomessa on muotoutunut reilun sadan vuoden ajan kasvatus- ja sosiaalialan kentillä. Sen julkinen järjestelmä rakennettiin toisen maailmansodan jälkeen, mutta nuorisotyötä on tehty eri järjestöjen ja kirkon toimesta jo 1800-luvulta lähtien. Tästä johtuen nuorisotyö julkisena ammattina on suhteellisen nuori. Nuorisotyötä ei ole pidetty vakavasti otettavana ammatillisena toimintana kuin vasta muutaman vuosikymmenen ajan, sillä sen toiminta kytkeytyy usein nuorten vapaa-ajan viettoon sekä muuhun epämuodolliseen toimintaan. (Hirvonen 2009, 41.)

Nuorisotyön ammatillistuminen toisen maailmansodan jälkeen johtui siitä, että valtiolta huomasi nuorten kasvatuksen ja ohjaamisen olevan tärkeää muuallakin kuin koulussa tai kotona. 1930-luvulla nuorisotyö erotettiin nuorisohuollosta ja näin ollen se siirtyi sosiaali- ja terveystieteiden alta opetusministeriön alle toimivaksi. Nuorisohjaajia alettiin kouluttamaan Yhteiskunnallisessa Korkeakoulussa vuonna 1944, kun nuorisohuollon virka perustettiin. (Hirvonen 2009, 41-47.)

Kysymykseen, mitä nuorisotyö on, ei ole varsinaista suoraa vastausta ja se puhuttaa. Vastaus kysymykseen voi olla nuorisotyöntekijän vastauksessa: näin työtäni teen, näin rajaan työaikani ja näillä tavoin kohtaan nuoria. Vastaus voi myös olla nuorisopolitiikan määrittelijöiden vastaus: annamme tämän verran resursseja, haluamme tällaisia tuloksia tai tuotteita. Yhteistyössä ja pitkäkestoiset kuvatut vastaukset nuorisotyön määritelmään ovat valitettavan harvinaisia. (Kiilakoski ym. 2015, 15.)

Nuorisotyö jaetaan neljään perusfunktioon, jotka ovat sosialisatio-, personalisaatio-, kompensatio- sekä resursointi- ja allokoitiefunktio. Resursointi- ja allokoitiefunktion tehtävänä on yhteiskunnan nuorille osoittamiin voimavaroihin ja niiden suuntaamiseen vaikuttaminen. Nuorten kasvu- ja elinolosuhteisiin vaikuttaminen on ollut nuorisoyhteisöjen ja nuorten etujärjestöjen keskeinen tehtävä jo 1900-luvun alusta lähtien. Tavoitteena on

ollut, että nuoret vaikuttavat omien järjestöjensä kautta itseään koskeviin asioihin. (Hoikkala & Sell 2006, 30-36.)

Suomen nuorisoyhteistyö – Allianssi ry jakaa nuorisotyön 15 erilaiseen kategoriaan Kunnallisen nuorisotyön tulevaisuusodotukset -kartoituksessaan. Nuorisotyön erilaisiin työmuotoihin kuuluvat, avoin nuorisotilatoiminta, etsivä nuorisotyö, nuorten työpajat, kerhot ja pienryhmät, leirit ja retket, osallisuuskasvatus ja osallisuuden edistäminen, iltapäiväkerhotoiminta, koulunuorisotyö, tieto- ja neuvontapalvelut, liikunnallinen nuorisotoiminta, kulttuurinen nuorisotyö, monikulttuurinen nuorisotyö, nuorisotyö julkisissa tiloissa sekä liikkuva nuorisotyö.

Tammikuussa 2017 voimaan tullut uudistunut nuorisolaki muovaa kunnallista nuorisotyötä siten, että laki ei enää velvoita laissa lueteltuihin nuorisotyön muotoihin, vaan antaa kunnalle itsenäisyyttä toteuttaa nuorisotyötä ”paikalliset olosuhteet huomioon ottaen”. Kunnallinen nuorisotyö toteuttaa toimintaansa yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa. Kartoituksen tulosten perusteella kansainvälinen nuorisotyö on vähentynyt viime vuosien aikana ja syynä siihen on resurssien pula. Nuorten omaehtoista toimintaan tuetaan kunnissa perinteisimmin nuorisovaltuustojen ja nuorten omaehtoiseen toimintaan tarkoitettujen avustusten avulla (Allianssi 2017, 28-31.)

Jatkuvan talouskasvun, kilpailukyvyyn ja osaamisen kehittämisen tavoittelun myötä kehittäminen on tullut suomalaisen työelämään jäädäkseen. Niin pysyvää, hyvää ja toimivaa käytäntöä, toimintaympäristöä tai rakennetta ei olekaan, ettei sitä pitäisi jollakin tasolla kehittää. Kehittämisen paine koskettaa kaikkia työntekijöitä ruohonjuuritasolta valtion virkamiehiin. Nuorisovaltuustojen kehittäminen tapahtuu usein hankkeiden, koulutusprosessien ja työyhteisöjen osaamisen vahvistamisen kautta. (Komonen ym. 2012, 213.)

Kehittämistyötä tarvitaan ennen kaikkea nuorisotyön päämäärän tavoittamiseksi. Nuorisotyö on olemassa, sitä kehitetään, tehostetaan ja tuetaan vain nuorison, nuoren ihmisen itsensä vuoksi. Nuorisotyön rationaalisessa kehittämistoiminnassa tarvitaan ensinnäkin tietoa olemassa olevasta ja jo toteutuvasta nuorisotyöstä. Näillä tiedoilla voidaan jäsentää ja kuvata sitä, mitä nuorisotyö on, eli nuorisotyön tehtäviä, organisointia, työmuotoja, menetelmiä, toimintaprosesseja ja niiden takana olevia ajatusrakennelmia. Toiseksi nuorisotyön kehittämistoiminnassa tarvitaan tietoa toteutuvan nuorisotyön toimivuudesta ja muuttamistarpeesta, eli miten ja kuinka hyvin nuorisotyö toteuttaa sille kussakin valtajärjestelmässä asetettuja tavoitteita. Kolmanneksi tarvitaan tarpeelliseksi todetun kehittämisen kohteelle tarpeellista ja tarkoituksenmukaista tietoa. Lisäksi

nuorisotyön kehittämistoiminnassa voidaan itse tuottaa tietoa, joka koskee kehittämisen sisältöä, sujumista ja vaikutuksia. (Komonen ym. 2012, 36, 40-44.)

Nuorisotyö pienenä alana on ketterästi seurannut aikaa ja löytänyt perinteiseen perustehtävään useita uudistuneita tulokulmia. Nuorisotyön keskeiset teemat, kuten nuorten hyvinvoinnin tukeminen, syrjäytymisen ehkäisy ja osallisuuden edistäminen ovat esillä sekä politiikassa, että yleisessä keskustelussa. Nuorisotyötä eikä sen merkitystä yhteiskunnassa kyseenalaisteta. Uusia nuorisotyötä toteuttavia toimijoita on tullut mukaan eri teemojen ympärille. Uudet toimijat aiheuttavat keskustelua toiminta-alueiden rajoista, mahdollisuuksista ja resurssien kohdentamisesta. Samanaikaisesti nuorisotyölle asetetut haasteet vain kasvavat ja perinteiset toimintakentät ovat laajentuneet esimerkiksi kauppakeskuksiin, huoltoasemille ja internetiin. Nuorisotyön kehittyneet suunnat kentällä ovat vastanneet hyvin yhteiskunnan tarpeeseen ja kysyntään. Samalla tavalla nuorisopoliittinen ohjaus eurooppalaisella ja kansallisella tasolla on mukailut yhteiskunnan muutosta. Toisaalta kehittyminen on merkinnyt osaltaan nuorisotyön hajaantumista ja sen identiteettiongelmia. Kehittyminen on osaltaan merkinnyt sitä, että käydään kiivasta keskustelua siitä, miten määritellä nuorisotyö, mikä on sen legitimitetti ja merkitys yhteiskunnassa. (Komonen ym. 2012, 52-54.)

Nuoren elämänpäiressä ja sosiaalisessa ympäristössä voi olla nuoren elämäntilanteesta ja kiinnostuksen kohteista riippuen hyvinkin erilaisia tarpeita ja painotuksia. Nuorisotyön kuvauksen tulisikin olla riittävän laaja-alainen, jotta saataisiin tarkasteltua niitä eri tilanteita ja tasoja, joissa nuori varttuu. Suhdeteorian mukaan rakennetussa mallissa nuorisotyön tehtäviksi mielletään tukea nuorten kasvua ja tilannetta yksilönä, joka on osa laajempaa sosiaalista verkostoa, sekä auttaa häntä kiinnittymään henkilökohtaiseen lähiympäristöönsä. (Kiilakoski 2015, 61.)

Nuorisotyön tehtävien pääteemoja ovat nuoren yksilöllisen kasvun ja kehityksen tukeminen, nuoren suhde toisiin nuoriin, luotettaviin aikuisiin, palvelujärjestelmään, rakenteisiin, omaan alueeseen ja lähiympäristöön, sekä suhde päätöksentekoon, yhteiskuntaan, maailmaan, kulttuuriin ja luontoon. (Kiilakoski 2015, 61-64.)

Nuorisotyön tehtävä on vahvistaa nuoren itsetuntoa, itsetuntemusta ja ilmaisutaitoa, sekä tukea nuorta henkilökohtaisten tarpeiden mukaan. Nuoret tulee kohdata yksilönä ja heidän positiivista minäkuvan kehittymistään on vahvistettava. Nuorisotyö ohjaa nuoria terveellisten elämäntapojen pariin ja yhteisö- ja yhteiskuntakiinnittyneisyyteen. Sen tulee vahvistaa nuorten mahdollisuuksia toimia ryhmissä, oppia yhdessä, ja nauttia toisten

ikäistensä seurasta. Nuorisotyö järjestää ohjaajalähtöistä toimintaa ja tukee nuorten omaehtoista tekemistä sekä ryhmiä. Se tarjoaa nuorelle luotettavan ja kuuntelevan ohjaajakontaktin, joka toimii yhteistyössä muiden nuoren elämään liittyvien kasvattajien kanssa. Nuorisotyö myös tukee nuorten sukupolven toimintamahdollisuuksia vanhempien sukupolvien kanssa. Nuorisotyössä tulee tuntea sen rajat sekä palvelujärjestelmään sijoittuminen, jotta nuori voidaan ohjata toisiin palveluihin. Nuorisotyö tukee nuorten työelämään, terveyteen ja koulutukseen liittyviä valintoja keskustelemalla, tiedottamalla ja ohjaamalla palvelujen pariin. Osallisuutta ja vaikuttamisen mahdollisuuksia tulee tukea nuorten päivittäiseen elämään kuuluissa paikoissa, toiminnoissa ja yhteisöissä. Nuorten asemaa heitä koskevassa päätöksenteossa tulee edistää. Nuorille tarjotaan heille mielekkäitä ja sopivia vaikuttamistapoja, jotta heidät voitaisiin huomioida paremmin päätöksenteossa. Nuorisotyön tulee toimia tavoilla, jotka antavat nuorille mahdollisuuksia tutustua maailmaan ja luontoon. Se tukee nuorisokulttuurin eri ilmentymiä ja tarjoaa tapahtumia ja kulttuurielämyksiä. Nuorisotyö tukee monikulttuurisuuden ja kansainvälisen toiminnan avulla nuorten identiteetin kehittymistä suomalaisuuteen, eurooppalaisuuteen ja maailman kansalaisuuteen. Nuorisotyö vaikuttaa nuoria väestöosana koskeviin asioihin. (Kiilakoski 2015, 61-64.)

2.1 Nuorten yhteiskunnallinen vaikuttaminen

Niin Suomessa kuin muuallakin Euroopassa on oltu pitkään huolissaan nuorten poliittisesta käyttäytymisestä, arvoista ja asenteista (Puuronen & Saari 2017, 7). Perinteiseen poliittiseen ja yhteiskunnalliseen toimintaan osallistuminen on viime vuosina vähentynyt. Etenkin formaalien vaikuttamismuotojen, kuten äänestämisen, vaalikampanjoinnin ja puolueissa toimimisen suosio on hiipunut. Samanaikaisesti ei-formaalit osallistumismuodot, kuten kansalaistoiminta- ja aateperusteiset toimet ovat tulleet suosittumiksi. Nuorten vähäistä osallistumista vaikuttamis- ja kansalaistoimintaan verrataan koko muun väestön aktiivisuuteen. Ei ole uusi asia, että nuoriso osallistuu muuta väestöä vähemmän, sillä jo 1930-luvulla on julkaistu tutkimus, jossa todetaan nuorten osallistuvan kansalaistoimintaan vähemmän kuin muun väestön. Osallistumisen ja vaikuttamisen into kuitenkin kasvaa tasaisesti nuoruudesta keski-ikään ja hiipuu puolestaan ikääntymisen myötä. Tätä ilmiötä kutsutaan elämänkaariefektiksi ja se pätee edelleen siltä osin, että äänestysaktiivisuus nousee iän myötä, mutta nykypäivän nuorten osallistumisaktiivisuuden lähtötaso on matalampi, kuin esimerkiksi heidän vanhempiensa. (Puuronen & Saari 2017, 105-107.)

Nuoriso kokee perinteiset vaikuttamismuodot, kuten puolue- ja aluepolitiikan positiivisina ja tehokkaina muotoina vaikuttaa, mutta eivät itse halua osallistua toimintaan. Äänestäminen, internetissä ja sosiaalisessa mediassa vaikuttaminen, poliittinen kuluttaminen ja tiettyjen tuotteiden boikotointi ovat nykynuorille vahva yhteiskunnallisen osallistumisen keino. Vuoden 2013 nuorisobarometrin mukaan nuorille tärkeimmät tekijät yhteiskunnalliseen ja poliittiseen toimintaan osallistumiselle ovat mahdollisuudet edistää itselle tärkeitä asioita ja yhteistä hyvää sekä toimia yhdessä omien ystävien kanssa. Aatteiden ja ideologioiden merkitys osallistumiselle oli vähäisempi. Merkittävimmät syyt osallistumatta jättämiselle nuorisobarometrin mukaan olivat ajanpuute, epämielekkäät vaikuttamisen keinot, kukaan ei ole kysynyt mukaan toimintaan tai siihen ei ole kannustettu. (Puuronen & Saari 2017, 132-133).

Arjen nuorisotyössä vaikuttamismahdollisuuksia ja osallisuutta tuodaan toimintaan yleisimmin vertaisohjaajatoiminnalla, talokokouksilla ja tilakyselyillä. Matalan kynnyksen vaikuttamiskanavaksi on luotu nuortenideat.fi-vaikuttamispalvelu, joka toimii verkossa. (Allianssi 2017, 39.) Nuortenideat.fi on osa oikeusministeriön verkossa toimivia demokraatiapalveluita, joka on suunnattu kaikille nuorille Suomessa (Nuortenideat.fi 2018). Nuorille suunnattu tieto- ja neuvontatyö on ehkäisevää nuorisotyötä, joka tarjoaa tavoitteellisenä peruspalveluna ammattitaitoista apua elämän erilaisissa kysymyksissä ja tilanteissa (Koordinaatti 2018). Kunnat ja järjestöt tuottavat pääasiassa tieto-, neuvonta- ja ohjauspalvelut nuorille, mutta samoista palveluista hyötyvät myös nuorten vanhemmat, nuorten parissa toimivat sekä nuorisoalaa opettavat ja opiskelevat toimijat (Koordinaatti 2018).

Nuorten osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksien varmistamiseksi kunnanhallituksen on asetettava nuorisovaltuusto tai vastaava nuorten vaikuttajaryhmä ja huolehdittava sen toimintaedellytyksistä. Nuorisovaltuustolle on annettava mahdollisuus vaikuttaa kunnan eri toimialojen toiminnan suunnitteluun, valmisteluun, toteuttamiseen ja seurantaan asioissa, joilla on merkitystä kunnan asukkaiden hyvinvointiin, terveyteen, opiskeluun, elinympäristöön, asumiseen tai liikkumiseen sekä muissakin asioissa, joiden nuorisovaltuusto arvioi olevan lasten ja nuorten kannalta merkittäviä. (Kuntalaki 410/2015).

Nuorisovaltuusto on kunnan virallinen poliittisesti sitoutumaton nuorten vaikuttamistoimielin (Suomen Nuorisovaltuustojen Liitto 2018). Olennaista demokratiakasvatuksessa on, että yhteisön tarjoamat toimintamahdollisuudet kokonaisuudessaan vahvistavat lasten ja nuorten demokraattisia valmiuksia (Hoikkala & Sell 2007, 244).

2.2 Voimaantuminen

Voimaantumisen ajatus on, että se lähtee ihmisestä itsestään ja on henkilökohtainen sosiaalinen prosessi (Verner 2019). Voimaantuminen suomennettuna englanninkielisestä käsitteestä empowerment tarkoittaa ihmisestä itsestään lähtevää luonnetta voimaantumisprosessissa (Siitonen 1999, 83-84).

Siitosen mukaan voimaantumisen teoria koostuu viidestä premissistä. Ensimmäinen premissi on ihmisestä itsestään lähtevä henkilökohtainen ja sosiaalinen voimaantumisen prosessi. Vain yksilö itse voi tuottaa itselleen voimaantumista löytämällä omia voimavarojaan. Luontevimmin voimaantuminen tapahtuu ympäristössä, jonka henkilö voi kokea turvalliseksi, hyväksyväksi ja tasa-arvoiseksi. (Siitonen 1999, 162.)

Toisessa premississä voimaantumisen prosessia määrittelee päämäärä, uskomukset ja tunteet sekä niiden väliset suhteet. Kolmannessa premississä tarkastellaan henkilön sitoutumista henkilökohtaiseen voimaantumisen prosessiinsa. Kun henkilö kokee vahvaa voimaantumista, johtaa se vahvempaan sitoutumiseen. Päinvastaisesti heikko voimaantumisen tunne on yhdistettävissä heikompaan sitoutumiseen. (Siitonen 1999, 162-163.)

Neljäs premissi käsittää voimaantumisen yhteyden ihmisen hyvinvointiin. Yksilön voimaantuessa hän edesauttaa myös muiden mahdollista voimaantumista ja hyvinvoinnin kokemista. Viidennen premissin mukaan voimaantuminen ei ole pysyvä tila. Elämäntilanteiden vaihdellessa tulee kiinnittää huomioita henkilökohtaisiin mahdollisuuksiin kokea voimaantumista. (Siitonen 1999, 163-164.)

2.3 Hackathon ja digitalisaatio

Hackathoneista on hyvin vähän tutkittua ja kirjoitettua materiaalia. Hackathon on alkujaan tapahtuma, jossa eri ammattialojen osaajista koostuvat tiimit kilpailevat innovatiivisilla ratkaisuilla erilaisten teemojen ympärillä tietyn aikarajan puitteissa. Teemat voivat liittyä käytännössä mihin tahansa, kuten esimerkiksi palvelumuotoiluun, tuotekehitykseen tai teknologian kehittämiseen. Hackathonin tavoitteena on saada annetun ongelman ratkaisuksi prototyyppi verkkosivujen, sovelluksen tai robotin muodossa. (HackeEarth 2018.)

Suosituimmat Hackathonien muodot ovat fyysinen ja verkkopohjainen tapahtuma. Fyysisessä Hackathonissa osallistujat ovat keskenään fyysisesti samassa tilassa. Verkkopohjaisessa Hackathonissa puolestaan osallistujat voivat olla fyysisesti missä tahansa, mutta työskentely tapahtuu verkossa yhteisellä alustalla. Hackathonit sijoittuvat yleisimmin viikonloppuun ja kestävät yhteensä 24 tuntia. (HackerEarth 2018.)

Osallistujalle Hackathon on täydellinen alusta laajentaa tietämystä uudesta teknologiasta ja työskennellä heitä innostavien projektien parissa ohjatusti. Hackathon antaa osallistujalle myös hyvät mahdollisuudet verkostoitua saman mielisten ihmisten kanssa, jotka ovat innokkaita luomaan uusia tuotteita. (HackerEarth 2018.)

YMCA:n järjestämät Hackathonit keskittävät panoksensa sosiaali-, terveys-, ja nuorisolan kenttään osallistamalla yli 18-vuotiaita nuoria kehittämään ratkaisuja digitalisoituvan yhteiskunnan luomiin ajankohtaisiin haasteisiin. Hackathon tarjoaa osallistujalle laaja-alaisen ryhmän, ajankohtaiset haasteet ja rennon ilmapiirin. Tapahtumissa keskitytään ihmisten hyvinvointiin, joten osallistujien ei tarvitse tietää mitään koodaamisesta tai digitaalisista asioista. Tiimeissä voi yhdistyä taustoja esimerkiksi sosiaali- tai kasvatusalalta, pelisuunnittelusta - tai mistä tahansa. Tapahtuman aikana tiimit saavat tarvittavat tiedot ja ohjaamista valitsemansa haasteen ratkaisemiseksi. Perinteisen Hackathon-mallin sijaan haasteet eivät välttämättä liity ohjelmointiin tai tietokoneisiin. Ratkaisua työskentelään ideoimalla yhdessä ja rakentamalla ideoiden pohjalta tuotos, joka esitetään tapahtuman päätteeksi tuomaristolle. (Suomen YMCA:n liitto 2018.)

Nuorisotyössä keskiössä on usein itse toiminta, esimerkiksi biljardin yhdessä pelaaminen. Verkkonuorisotyössä nämä toiminnalliset muodot jäävät melko usein puutteellisiksi ja tähän vaikuttavat lähinnä kaksi tekijää. Ensinnäkin verkkoa käytetään tällä hetkellä enimmäkseen työkaluna tai välineellisesti, eli viestintään ja yhteydenpitoon nuorten kanssa. Välineistynyt verkon käyttö johtuu usein työhön varatun ajan ja tietoteknisen osaamisen puutteesta. Toisena ongelmana on, että esimerkkejä toimivasta verkkonuorisotyöstä on suhteellisen vähän.

Kautta historian nuorisotyö on pyrkinyt tarttumaan rohkeasti ja ripeästi uusiin nuorisokulttuuriin ilmiöihin ja trendeihin. Samoin on tavattu hyödyntää uudenlaisia medioita ja teknologian ominaisuuksia ripeästi niiden julkistamisen jälkeen. Suomalaiset nuorisotyön organisaatiot alkoivat toimimaan verkkoyhteisöissä ja sosiaalisen median palveluissa 2000-luvun alussa. Viime vuosien nopea teknologian kehitys on näkynyt selkeästi myös nuorisotyössä tukemalla nuorten luovuuden ja digitaalisten taitojen kehittymistä

edistämällä teknologiakasvatuksellista toimintaa. Teknologiakasvatuksellista toimintaa ovat muun muassa robotiikka, koodaus- ja makerspace-toiminta. Digitalisaatiokehitys on muuttanut niitä sosiaalisia ja kansalaistaitoja, joita nuorilta tulevaisuudessa vaaditaan. Tämän vuoksi nuorisotyön digitalisoituminen on myös ehdoton edellytys ajan tasalla pysymiseen. Digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvaa ja kasvokkain tehtävää toimintaa ei ole syytä erotella toisistaan eikä pitää niitä digitaalista nuorisotyötä erillisenä nuorisotyön menetelmänä tai työmuotona. (Lauha & Nölvak 2019, 13-16.)

Vaikka digitalisaatio haastaa tekemään nuorisotyötä uudennlaisilla välineillä ja sisällöillä sekä uudennlaisissa toimintaympäristöissä, ovat nuorisotyölliset ja kasvatukselliset tavoitteet teknisten laitteiden sijaan toiminnan ytimessä. Toisin sanoen digitaalisuutta ei tulisi pitää itseisarvona, vaan digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisen tulisi aina edistää jollain tavalla nuorisotyön laatua ja kehittymistä. On hyvin todennäköistä, että digitaalisuudesta tulee niin luonnollinen ja erottamaton osa nuorisotyötä, että käsitettä ”digitaalinen nuorisotyö” ei enää tarvita määrittelemään digitalisaation ja nuorisotyön välistä suhdetta. Tähän on kuitenkin vielä matkaa, ja tällä aikaa tarvitsemme työkaluja työmme määrittämiseen ja kehittämiseen. (Lauha & Nölvak 2019, 18.)

2.4 Hackathonin tavoitteiden synty

Hackathon-tapahtuman toimintamalli ja tavoitteet syntyvät Savumerkeistä lisättyyn todellisuuteen -hankkeen tavoitteista. Päätaavoite hankkeessa on, että mukana oleva paikallisyhdistys, sen jäsenistö tai vapaaehtoiset ovat saaneet voimaantumisen kokemuksen tai löytäneet ratkaisun itseään askarruttavassa ja digitalisaatioon liittyvässä arkielämää hankaloittavassa asiassa (Innokylä 2017).

Tulostavoitteita Hackathonilla on yhteensä seitsemän. Ensimmäisenä tavoitteena on löytää Hackathonille haasteet eli ratkaistavat kynnyskysymykset. Hackathonien haasteet kerätään toiminnassa mukana olevilta sosiaali-, terveys- ja nuorisualan yhdistyksiltä. Haasteiden tulee olla mukana olevia yhdistyksiä ajatellen ajankohtaisia ja niistä nousee esiin jokin toimintaa hankaloittava asia, kipupiste tai kynnys. Kysymykset kerätään ja esitetään Hackathoneissa osallistujille haasteina. Toisena tulostavoitteena on, että haasteille on löydetty ratkaisijat eli tapahtuman osallistujat. Kun yhteen 24 tuntia kestävään Hackathon-tapahtumaan osallistuu 30 nuorta, on silloin heidän yhteenlaskettu työpanos 24 tunnin aikana 720 työtuntia. Kolmantena on voimaantuminen. Hackathoneissa tavoitellaan ihmisten voimaantumista. Vahvasti koettu hyöty pitkällä aikavälillä tarkoittaa, että

järjestäjätahot haluavat järjestää Hackathonin uudestaan. Neljäntenä tavoitteena on hyödyllisyys. Yhteistyössä oleville toimijoille on saatu kehitettyä jotakin uutta tai ne ovat saaneet toimintaansa uusia toimijoita ja jäseniä. Yhteistyössä olevien yhdistysten asiakasuntaa ajatellen on kehitetty uusia ideoita, palveluita tai tuotteita. Viides tavoite on jatkuvuus. Ratkaistavaksi tuoduista haasteista kaikki ovat saaneet ainakin ideatason ratkaisun. Hackathon on myös tuottanut voimaantumisen ja onnistumisen kokemuksia. Tapahtuma kiinnittää osallistujan mukaan toimintaan. Kuudentena tavoitteena on näkyvyys, eli konkreettisia hyötyjä ja ratkaisuja hankkeen yhteistyökumppaneille on löydetty/tuotettu. Seitsemäs tavoite on merkityksellisyys. Toimintaan osallistuneet nuoret ovat saaneet itselleen uutta ja kiinnittyneet uuteen yhteisöön ja ryhmään. Onnistumisen kokemuksia ja merkityksellisyyttä on koettu tapahtuman aikana. (Innokylä 2017.)

3 KEHITTÄMISTYÖN VAIHEET

3.1 Kehittämistyön tavoitteet

Toiminnallisen opinnäytetyöni tavoitteena oli tehdä ohjekirja Hackathon-tapahtumien järjestämiseen. Toimeksianto tuli Suomen YMCA:n liitto ry:ltä. Suomen YMCA järjestää Hackathon tapahtumia Suomessa, jotka ovat osa vuosina 2017-2020 toteutettavaa Savumerkeistä lisättyyn todellisuuteen -hanketta (Innokylä 2018).

Toiminnallinen opinnäytetyö perustuu työelämän kehittämistehtävään ja yleisimmin toimeksiantoon. Toiminnallisen opinnäytetyön tuloksena voi olla esimerkiksi uusi palvelu, tuote, toimintatapa, menetelmä tai työkäytäntö. Uuden luominen ja kehittäminen perustetaan aiempaan tietämykseen, kuten esimerkiksi erilaisista lähdeaineistoista tavoitettavaan tietoperustaan. (Turun ammattikorkeakoulu 2018.)

Opinnäytetyössä opas, ohjeistus, tuote tai tapahtuma on tehty ja suunniteltu jollekin tietylle kohderyhmälle. On erityisen tärkeää pitää mielessä, kenelle opinnäytetyötä tehdään, sillä sisällön ratkaisevana tekijänä on kohderyhmä. Ilman kohderyhmää toiminnallinen opinnäytetyö olisi mahdoton tehdä. (Vilka ym. 2003, 38–40.)

Ohjekirjan sisällön rajaus selkeni vasta myöhemmässä vaiheessa opinnäytetyöprosessia. Päätimme toimeksiantajani kanssa rajata Savumerkeistä lisättyyn todellisuuteen-hankkeeseen sidotut tapahtumamallit pois ja tehdä ohjekirjasta enemmän yleisluontoisen. Tällöin ohjekirja on monipuolisemmin käytettävissä myös hankkeen ulkopuolella järjestettävissä tapahtumissa ja palvelee paremmin lukijoitaan. Lopullisen tuotoksen tavoitteeksi rajautui ohjekirja Hackathon-toimintamallille mahdollisimman selkokielisesti. Ohjekirjan tavoitteeksi sovittiin myös, että se kertoo lukijalleen, mikä on Hackathon.

3.2 Toimintaympäristö ja kohderyhmät/toimijat

Tein opinnäytetyöni yksin. Olen kiinnostunut uuden kehittämisestä ja erityisesti nuorten kanssa tehtävästä työstä, joten aihe tuntui sopivalta sekä ajankohtaiselta. Olen myös itse aikaisemmin osallistunut Hackathon-tapahtumiin, joita toimeksiantajani on järjestänyt ennen opinnäytetyöprosessia.

Opinnäytetyön tuotoksen kohderyhmänä ovat Hackathon-tapahtuman järjestäjät ja Hackathon-tapahtuman kohderyhmänä puolestaan nuoret. Nuorisolain (1285/2016) mukaan nuorella tarkoitetaan alle 29-vuotiasta henkilöä. Hackathonin järjestäjänä voi toimia yksittäinen henkilö, ryhmä tai esimerkiksi organisaatio. Ohjekirja tulee YMCA:n kansallisten toimijoiden käyttöön ja on saatavilla Suomen YMCA:n liitto ry:n kautta.

Hackathon on vieras käsite suurimmalle osalle ihmisistä. Ajatuksena oli tehdä ohjekirjan sisällöstä mahdollisimman helppolukuinen ja arkikielinen, jotta sen sisältö aukeaisi kaikille lukijoille. Pyrimme toimeksiantajani kanssa kiinnittämään huomioita siihen, että ohjekirjatekstissä ei viitattaisi liikaa kattohankkeen tavoitteisiin, vaan luotaisiin Hackathonille omat perustavoitteet nuorisotyöllisistä lähtökohdista.

3.3 Kehittämistyön prosessikuvaus

Kehittämistoiminnan lineaarinen malli koostuu seitsemästä vaiheesta, jotka ovat nykykäytännön kehittämistarpeiden tunnistaminen, ideointi, suunnittelu, toteutus, tulos ja tuotos, arviointi sekä tulosten implementointi ja levittäminen. Lineaarisen mallin mukaan voidaan ajatella kehittämistoimintaa eheänä kokonaisuutena, jossa tehtävät etenevät loogisessa järjestyksessä ja toteutukseen liittyvät epävarmuustekijät ovat ennakoitavissa. Lineaarisen mallin rinnalla kulkee kehämainen spiraalinen kehittämismalli, jossa havainnointi, tieto ja reflektio antavat kehittämistoiminnalle mahdollisuuden suunnata sitä uudelleen lineaarista jatkumoa rikkomatta. Näiden mallien noudattaminen edellyttää epävarmuuden sietämistä ja joustavaa päätöksentekoa toiminnan eri vaiheissa. (Salonen ym. 2017, 52-53.) Oman opinnäytetyöni kehittäminen eteni lineaarisesti. Toteutuksen ja tuotoksen jälkeisen arvioinnin jälkeen ennen implementointia osana oli kylläkin toinen kehittämisen osuus.

Toisinaan osaamisen näyttäminen pelkästään kirjallisessa muodossa on liian rajoittavaa. Toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena on synnyttää työelämälähtöinen toiminnallinen tuotos. Yleensä toiminnallisen opinnäytetyön menetelmin ratkaistaan jokin ongelma, kuvaillaan prosessi ja analysoidaan sen vaiheita, tai kehitetään alan käytäntöä toiminnan kautta. (Metropolia 2012.) Toteutustapa tarkoittaa sekä keinoja, joilla materiaali esimerkiksi oppaan, ohjeistuksen tai tapahtuman sisällöksi hankitaan, että keinoja, joilla virikkeet toteutetaan (Vilka 2003, 56).

Aloitus- ja suunnitteluvaihe

Aloitin opinnäytetyöprosessin alun perin tammikuussa 2018. Aloitusvaiheessa selvitetään kehittämistarve, alustava kehittämistehtävä, toimintaympäristö sekä toimijat (Salonen 2013, 17). Omat aikataululliset haasteet samanaikaisesti toisen kansainvälisen koulutuksen kanssa estivät minua pysymään koulun aikataulussa. Olin Hackathon prosessissa mukana jo keväällä 2018, mutta aloitin opinnäytetyön tekemisen uuden ryhmän kanssa marraskuussa 2018. Minulla oli aloituksessa selvillä heti, kuka oli tuleva toimeksiantajani ja mikä on opinnäytetyöni aihe. Toimeksiantajani oli oma työelämäkontaktini, eikä Turun ammattikorkeakoulun valmiiksi tarjoama. Tein opinnäytetyöni tarkoituksella yksin, sillä työni koulun ohessa on niin liikkuvaa, että parityöskentely olisi ollut käytännössä mahdotonta. Järjestin opinnäytetyölleni kuitenkin aikaa ja vähensin omaa työaikaani niin, että tein töitä viikossa vain 22 tuntia 38 tunnin sijaan.

Suunnitteluvaihe

Aloitusvaihetta seurasi suunnitteluvaihe, jolloin tehdään opinnäytetyölle kehittämissuunnitelma. Kehittämissuunnitelmasta ilmenevät tavoitteet, ympäristö, vaiheet, toimijat ja heidän vastuunsa, aineistot ja tiedonhankintamenetelmät siinä määrin, kun ne tässä vaiheessa voidaan esittää (Salonen 2013, 17). Opinnäytetyön aiheen fokusointi vei hieman ylimääräistä aikaa. Mietimme toimeksiantajani ja ohjaavan opettajani Eeva Timonen-Kallion kanssa onko fokus opinnäytteellä Hackathonin ohjekirjan kehittäminen vai kartoitus Hackathonin sijoittumisesta palvelujärjestelmään. Omien pohdintojen jälkeen päätin rajata fokuksen ohjekirjaan, sillä se olisi huomattavasti selkeämpi aihe. Olin koko ajan alusta saakka tiiviisti yhteydessä toimeksiantajaani. Kasasin opinnäytetyöni asiakirjoja sekä kysymyksiä siihen liittyen Microsoftin Teams -alustalle, josta kaikki Hackathonin kehittäjät näkivät ne reaaliajassa.

Toteutus

Marraskuussa 2018 heti opinnäytetyön suunnittelun aloituksen jälkeen Suomen YMCA järjesti Hackathonit Vantaalla. Osallistuin kyseiseen tapahtumaan ja olin osittain järjestäjän roolissa. Tapahtuma toteutui Vantaan Arkissa 17.-18.11.2018. Tämä oli kolmas Hackathon, johon osallistuin ja jokainen niistä on nostattanut esiin kehittämisen kohteita. Kokemukset tapahtumista ovat olleet konkretisoivia ja omakohtaiset kokoomukset ovat auttaneet kehittämistyössä. Tapahtuman jälkeen pidimme yhdessä Suomen YMCA:n liiton ja Vantaan YMCA:n kanssa kehittämispalavereita, joissa reflektoitiiin tapahtumaa ja omaa tekemistä sekä suunniteltiin tulevaa.

Päätäminen ja arviointi

Arviointivaihe on oma vaiheensa, vaikka se käytännössä sisältyy jokaiseen työvaiheeseen. Arvioinnissa pohditaan lisäksi omaa oppimista suhteessa siihen, mitä opittiin ja missä epäonnistuttiin. (Salonen ym. 2017, 64-65.) Arvioin omaa työskentelyäni ja tuotoksiani koko prosessin ajan. Ulkoinen arviointi oli minulle tärkeintä tämän prosessin aikana. Kävin ohjekirjaa ja sen teoreettista viitekehystä läpi yhdessä YMCA:n eri toimihenkilöiden kanssa. Ohjekirjan sisällön hiomisen jälkeen luovutin valmiin tuotoksen toimeksiantajalleni. Sovimme, että visuaalisen ilmeen tuottaminen jää toimeksiantajan vastuulle, sillä Suomen YMCA on ollut suuren brändimuutoksen keskellä viime aikoina. Tällöin minulla ei ollut saatavilla uusimpia logoja, värejä ja fontteja, joita oppaan ulkomuoto vaati.

Epäonnistumisilta en opinnäytetyöprosessin aikana välttynyt. Ensimmäinen opinnäytetyöni toimeksianto kaatui hankerahoituksen puutteeseen, jolloin jouduin aloittamaan alusta. Uudet aikataulut, uusi aihe ja uusi ammattikorkeakoulun opiskelijaryhmä eivät helpottaneet omaa prosessiani. Vastoinkäymisistä kuuluu ottaa opikseen ja näin ollen yritin kääntää ne positiivisiksi oppimisen kokemuksiksi. Opinnäytetyöni prosessi oli haasteellinen ja minulla se kulki omaa yksilöllistä reittiään, mutta kuitenkin jäsennellysti eteenpäin.



1 Kehittämisen aikataulu

Benchmarking-arviointi

Benchmarking eli vertailuanalyysi tai vertaiskehittäminen on arviointia, jossa organisaatiot vertaavat toimintaansa ja prosessejaan toisen organisaation kanssa. Vertailukumppani etsii yleisimmin itseään jossakin suhteessa paremmasta organisaatiosta.

Benchmarking on menetelmä, jossa opitaan hyviltä esikuvilta niiden parhaista käytännöistä. Tavoitteena on saavuttaa parannuksia omassa toiminnassa. Se auttaa tunnistamaan oman toiminnan heikkouksia ja laatimaan niiden kehittämiseen tähtäviä tavoitteita sekä kehitysideoita. (UEF 2019.)

Hackathonin kehittämisessä hyödynsin tätä menetelmää vertaamalla Suomen YMCA:n järjestämiä Hackathoneja Suomen suurimpien Hackathonien järjestäjiin, kuten esimerkiksi Junctioniin. Vertailupalautetta oli mahdollista kerätä myös eri paikkakuntien Hackathonien yhteistyökumppaneilta, joilla oli aikaisempaa kokemusta tapahtuman järjestämisestä.

3.4 Kehittämistyön tulokset

Hackathonin ohjekirjan sisällön suunniteltiin olevan helppolukuinen, helposti ymmärrettävä ja ennen kaikkea käytännöllinen Hackathon-tapahtuman järjestäjää ajatellen. Kirjoittaessa ohjekirjaa kiinnitimme toimeksiantajani kanssa erityistä huomiota käytettäviin termeihin. Suomen YMCA:n liitto on nuorisoalalla suuri tekijä, jonka kautta opas implementoidaan. Väärien termien käyttäminen olisi voinut johtaa väärinymmärryksiin ja turhiin kyseenalaistamisiin. Ohjekirjan tavoitteena oli selkeyttää lukijalleen mikä on Hackathon, mitä hyötyjä siitä on tapahtuman järjestäjälle ja osallistujalle sekä miten Hackathon-tapahtuma vaihe vaiheelta järjestetään.

Ohjekirjasta on rajattu ammattislangi ja lyhenteet pois sen kieliasun selkeyttämiseksi. Opinnäytetyön otsikko viittaa siihen, että yleisesti Hackathonista puhuttaessa kuuntelija ei tiedä mikä on Hackathon. Ohjekirjasta tuli selkä ja sopivan pituinen kokonaisuus. Sitä on helppo työstää sähköisesti ajantasaiseksi sitä mukaan, kun Hackathon soveltuu nuorisotyön työkaluksi. Ulkoasun luomisesta vastaa sovitusti Suomen YMCA:n liitto ry.

4 PÄÄTÖKSET JA ARVIOINTI

4.1 Tuotoksen ja prosessin arviointi

Ohjekirjan muotoilu ja sisällöt muuttuivat paljon opinnäytetyöprosessin aikana. Ohjekirjan ulkonäöstä vastaa toimeksiantajani, joten siihen minulla ei ollut vaikutusvaltaa. Sisältöihin ja ohjekirjan rakenteeseen olen tyytyväinen. Se vastaa sille luotuja tavoitteita ja sen kanssa on kiva itse järjestää tapahtumia tulevaisuudessa. Testasin ohjekirjan toimivuutta omien kavereideni kautta. He eivät tienneet mikä Hackathon on ja lähetin heille luettavaksi ohjekirjan ja kysyin sitten, osaisivatko he lukemisen jälkeen kertoa mikä on Hackathon tai järjestää kyseisenlaisen tapahtuman. Sain heiltä hyvää palautetta ja tein sen perusteella myös korjauksia ohjekirjaan. Samalla sain varmuuden siitä, että ohjekirja myös toimi.

Hackathon-toimintamalli on edelleen uusi ja se elää. Tämän vuoksi ohjekirja on myös rakenteeltaan sellainen, että se on sovellettavissa ja helposti päivitettävissä. Se ei sisällä tiukkoja kohderyhmärajoituksia juuri Hackathonin monipuolisuuden takia, mutta rajaa sen kuitenkin nuorisotyön toteuttamisen toimintamalliksi/työkaluksi. Toimeksiantajani sekä minä olemme tyytyväisiä tuotokseen ja se lähtee heti ulkoasun saatuaan kansalliseen levitykseen.

Prosessin suhteen asetin itselleni tavoitteeksi tehdä opinnäytetyötä aina, kun aikataulullisesti mahdollista. Tämän tavoitteen asetin, kun aloitin opinnäytetyön tekemisen uuden ryhmän kanssa marraskuussa 2018. Sitä ennen prosessini oli kaatunut kertaalleen, mutta osallistuin silti Hackathonin kehittämiseen ja itse tapahtumiin opiskelijan ja vapaaehtoisen roolissa, joka jälkepäin tarkasteltuna oli hyvä asia. Marraskuun 2018 jälkeen prosessi eteni tehokkaasti ja tapasin toimeksiantajani viikoittain, jolloin refleктоimme tuottamaani sisältöä ja veimme tuotosta eteenpäin. Yhteistyö toimeksiantajani kanssa oli vaivatonta ja mukavaa.

4.2 Kehittämisasiat

Ohjekirjaa voisi tulevaisuudessa kehittää laajempaan muotoon. Tämän hetkinen Hackathon-ohjekirja on tehty nimenomaan tapahtumamuotoisten Hackathonien järjestämistä varten. Hackathonia menetelmänä voi hyödyntää pitkälläkin aikavälillä ja suuresti

vaihtelevien ryhmäkokojen kanssa. Hackathonin tunnettavuuden lisääntyessä tapahtumamuotoisuutta voisi unohtaa ja kehittää Hackathonista enemmän harrastusmaiseman toiminnan. Se voisi olla esimerkiksi vaihtoehto urheilunomaiselle harrastamiselle olemalla yhteisöllistä tekemistä, jossa ratkotaan pulmia kavereiden kanssa. Hackathon voi myös olla verkossa järjestettävä online-tapahtuma, jolloin fyysistä osallistujien läsnäoloa ei tarvita, kun nykytekniikalla voidaan käyttää eri verkkoalustoja kommunikointiin sekä tiedon jakamiseen. Tapahtuman ongelmanratkaisukeskeistä etenemistä ja haasteiden ratkomista voi myös soveltaa yksilön oman elämän haasteisiin.

4.3 Ammatillinen kasvu ja kehitys

Opinnäytetyö oli omalla kohdallani pitkä ja paljon muutoksia sisältävä prosessi. Mielenkiinto aiheuttani ja toimeksiantajaani kohtaan pysyi koko prosessin ajan korkealla. Omien voimavarojen tunnistaminen on ollut tärkeää, sillä halusin opinnäytetyön valmiiksi niin pian kuin mahdollista. Tein opinnäytetyöprosessin aikana töitä Turussa ja Helsingissä ja vapaa-aika piti varata opinnäytetyön rakentamiselle. Voimavarojen tunnistaminen ja niiden mitoittaminen sujui hyvin, sillä en ollut kertaakaan prosessin aikana liian uupunut. Eniten prosessissa kuormitti ajatus siitä, että koko ajan on jotain, mitä pitäisi työstää eteenpäin. Ei voi keskittyä vain yhteen asiaan, esimerkiksi omaan työhön ja sen kehittämiseen, kun opinnäytetyö on niin suuri osa arkea ja vaatii paljon ajatustyötä. Nyt valmiin prosessin jälkeen uskon, että siirtyminen pelkästään työn pariin lisää omia voimavarojani suunnattomasti. Odotan, että saan keskittyä pelkästään omaan työhöni sekä itseni ja työni kehittämiseen.

Opinnäytetyöprosessi on osunut moneen alani kompetenssiin ja ollut osa yhteiskunnallista vaikuttamista. Opinnäytetyön tuotokseni oli osa uudenlaisen toimintamallin sanoittamista ja kehittämistä, joka vaati moniammatillista yhteistyötä eri alojen osaajien kanssa. Itsenäinen ja vastuullinen työote edesauttoi prosessin valmistumisessa ja opin tuntemaan erilaisia alan tutkimus- ja kehittämismenetelmiä.

LÄHTEET

HackerEarth 2018. What is an online/ virtual hackathon? Viitattu 28.9.2018 <https://www.hackerearth.com/sprints/info/organizer/what-is-an-online-virtual-hackathon/>

Hirvonen, E. 2009. Nuorisotyö sosiaalisen asiantuntijuuden areenoilla. Teoksessa Raitakari, S. & Virokannas, E. (toim.) Nuorisotyön ja sosiaalityön jaetut kentät. Puheenvuoroja asiantuntijuudesta, käytännöistä ja kohtaamisista. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura. Jyväskylä: Gummerus

Innokylä 2017. Avustushakemus. Viitattu 28.9.2018 <https://www.innokyla.fi/documents/5607939/8a8fb6f2-8dc6-4d7a-98b0-85b33d939e8e>.

Innokylä 2018. Päämäärä ja tavoitteet. Viitattu 28.9.2018 https://www.innokyla.fi/web/hanke5380110/etusivu?p_p_id=projects_WAR_projectsportlet&p_p_lifecycle=0&p_p_state=normal&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-1&p_p_col_count=1&projects_WAR_projectsportlet_projectId=6491655&projects_WAR_projectsportlet_action=viewGoals.

Jyväskylän Yliopisto 2015. Laadullinen tutkimus. Viitattu 14.11.2018 <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>.

Kiilakoski, T.; Kinnunen, V. & Djupsund, R. 2015. Miksi nuorisotyötä tehdään? :tietokirja nuorisotyön opetussuunnitelmasta. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisotutkimusseura.

Komonen, K.; Suurpää L. & Söderlund M. 2012. Kehittyvä nuorisotyö. Helsinki: Hakapaino.

Kuntalaki 410/2015. Annettu Helsingissä 10.4.2015. Saatavilla sähköisesti osoitteessa <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2015/20150410>.

Lauha, H. & Nölvak, K. 2019. Digitalisaatio ja nuorisotyö. Helsinki: Grano.

Nuorisolaki 1285/2016. Annettu Helsingissä 21.12.2016. Saatavilla sähköisesti osoitteessa <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>.

Nuorisotyötä on tehtävä 2007. Hoikkala, T. & Sell, A. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 76. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.

Nuortenideat.fi 2018. Nuortenideat.fi vaikuttamispalvelu. Viitattu 23.11.2018 <https://www.nuortenideat.fi/fi/tietoa-palvelusta/tietoa-palvelusta/>.

Puuronen, V. & Saari, K. 2017. Nuorten yhteiskunnallinen vaikuttaminen ja oikeistopopulismi. Helsinki: Unigrafia.

Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön: Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Salonen, K.; Eloranta, S.; Hautala, T. & Kinos, S. 2017. Kehittämistoiminta ja kehittämisen menetelmiä ammatillisessa korkeakoulutuksessa. Tampere: Juvenes Print – Suomen Yliopistopaino Oy.

Siitonen, J. 1999. Voimaantumisteorian perusteiden hahmottelua. Oulu: Oulun yliopisto. Saatavilla myös <http://jultika.oulu.fi/files/isbn951425340X.pdf>.

Suomen Nuorisovaltuustojen Liitto ry 2018. Mikä nuorisovaltuusto? Viitattu 23.11.2018 <http://www.nuva.fi/mika-nuorisovaltuusto/>.

Suomen Nuorisoyhteistyö - Allianssi ry 2017. Kunnallisen nuorisotyön tulevaisuusodotukset. Viitattu 6.1.2019 https://issuu.com/allianssiry/docs/knt17_nettti_korjattu.

Suomen YMCA:n Liitto 2018. Haastehulinat - YMCHA Hackathon. Viitattu 23.11.2018 <https://ymca.fi/haastehulinat-ymca-hackathon/>.

Suomen YMCA:n Liitto 2018. Arvot, visio ja missio. Viitattu 6.1.2019. <https://ymca.fi/arvot-visio-ja-missio/>.

Turun Nuorten Miesten Kristillinen Yhdistys 2018. NMKY-liike. Viitattu 13.2.2018 <http://www.tunmky.fi/nmky-turku/yhdistys/nmky-liike/>.

Turun ammattikorkeakoulu 2018. Opinnäytetyön lajit. Viitattu 3.11.2018 <https://messi.turkuamk.fi/opiskelu/9/Sivut/Opinn%C3%A4ytety%C3%B6n-vaiheet.aspx>.

University of Eastern Finland 2019. Benchmarking. Viitattu 5.2.2019 <https://www.uef.fi/benchmarking>.

Vernerinet 2019. Voimaantumisen. Viitattu 26.2.2019. <https://verneri.net/yleis/voimaantumisen>.

Vilka, H. 2013. Toiminnallinen opinnäytetyö. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Vilka, H. 2015. Tutki ja kehitä. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Wikipedia 2017. Teemahaastattelu. Viitattu 14.11.2018 <https://fi.wikipedia.org/wiki/Teemahaastattelu>.

World YMCA 2018. The YMCA Blue Book. World YMCA movement statistics 2018. <https://drive.google.com/file/d/1VCXokeOOb9w7oQkG3iAEHocEV1xt1wXk/view>.

HACKATHON OHJEKIRJA

Tämä ohjekirja on tarkoitettu sinulle, joka olet kiinnostunut Hackathonista tai olet harkinnut sellaisen järjestämistä. Ohjekirja soveltuu nuoriso- ja sosiaalialan ammattilaisille ja henkilöille, joilla on vankka kokemus ryhmien ohjaamisesta.

Hackathon itsessään on nuorisotyön menetelmä. Tämä ohjekirja on malli tapahtumatyyppisen Hackathonin järjestämisestä. Ohjekirjassa on otettu huomioon monipuolisesti käytännön asioita ja kysymyksiä. Hackathonit saavat olla järjestäjänsä näköisiä, eikä näin ollen kaikkia ohjekirjassa mainittuja asioita ole pakko toteuttaa. Harkitse siis itse, mitkä ohjekirjan pointeista ovat sinun tapahtumaasi hyödyttäviä. Jos esimerkiksi olet järjestämässä yhden päivän kestoista Hackathonia, ei sinun silloin tarvitse miettiä osallistujien yöpymiseen liittyviä asioita.

Tähän mennessä Hackathoneissa on ratkottu muun muassa erilaisia digitalisaation luomia haasteita, kuten miten päästä pois puhelinriippuvuudesta, miten tehdä virastoissa asioinnista helpompaa ja selkokielisempää. Lisäksi on luotu itse Hackathonille uudenlaisia ulottuvuuksia, kuten verkossa tapahtuva online-Hackathon ja mietitty Yökoris-toiminnan tuomista uusille paikkakunnille.

Hackathon on yhteisöllistä ja nuorten osallisuutta edistävää toimintaa, joka voidaan nähdä uudenaikaisena harrastustoimintana. Tapahtumien lisäksi osallistujat voivat halutessaan itsenäisesti jatkaa Hackathonin kaltaista työskentelyä, esimerkiksi viikoittain tai vaikka kerran kuukaudessa. Tällöin yhdessä tehtävä haasteiden ratkominen on jatkuvaa harrastustoimintaa ja on uudenlainen vaihtoehto perinteisimpien harrastusten joukossa.

SISÄLLYS

MIKÄ HACKATHON	3
HACKATHONIN TAVOITTEET	4
TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMISEN SUUNNITTELU	5
RATKAISUN RAKENTAMINEN OHJATUSTI	11
YHTEYSTIEDOT	12

MIKÄ HACKATHON

Hackathon on tapahtuma, jossa ratkotaan pienryhmissä erilaisia haasteita.

Hackathonissa pienryhmien työskentelyä ohjaavat tapahtumaan valitut mentorit. Tapahtuman alussa osallistujille esitellään haasteet, jotka on valittu yhteistyötahojen tai osallistujien omista lähtökohdista. Ohjatun työskentelyn tavoitteena on tuottaa haasteisiin pohjautuva ratkaisu, joka voi olla esimerkiksi toimintamalli, palvelu tai tuote. Mentorien tehtävänä on ohjata työskentelyä vaiheittain, jotta haluttu tuotos valmistuisi tapahtuman aikana. Mentorit voivat tulla tapahtumaan esimerkiksi vapaaehtoistyöntekijöinä, opiskelijoina, yhteistyökumppaneina, asiantuntijoina tai edellisten tapahtumien osallistujina. Tapahtuman lopuksi pienryhmät tekevät tuotoksestaan lyhyen esittelyn, jota tapahtumaan valitut tuomarit kommentoivat.

Hackathon on nuorisotyön toteuttamisen väline, joka palvelee nuoria, yhteisöä, yhteiskuntaa ja arkielämää. Hackathon toteuttaa nuorisolaissa määritettävään velvollisuuteen järjestää nuorille osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksia. Sen on tarkoitus olla matalan kynnyksen nuorisotoimintaa, eli toimintaa, jossa osallistujalle vaadittavia edellytyksiä on madallettu.

Hackathon voi itsessään kiinnittää osallistujan osaksi yhteisöä tai yhteiskuntaa tarjoamalla yhteisöllistä harrastustoimintaa ja vaikuttamismahdollisuuksia. Tapahtuman yhteydessä muotoutuneet tiimit voivat itsenäisesti yhdessä jatkaa työskentelyä oman ratkaisunsa parissa myös tapahtuman jälkeen, jolloin Hackathon luo mahdollisuuden uudelle harrastustoiminnalle. Hackathon ei vaadi järjestäjältä eikä osallistujalta tietoteknistä osaamista tai tietoperustaa.

HACKATHONIN TAVOITTEET

Alla luetellut tavoitteet ovat yhden järjestäjätahon tapahtuman esimerkkিতavoitteita. Voit muokata tavoitteet omaan tapahtumaasi sopiviksi. Tee tavoitteet siten, että niiden onnistuminen on myös mitattavissa.

1. Ratkaistavat haasteet

Hackathonien haasteet luodaan yhdessä toiminnassa olevien yhteistyötahojen tai tapahtuman osallistujien kanssa. Haasteet kootaan ja esitellään Hackathonin osallistujille.

2. Ratkaisujen pohtijat on löydetty

Hackathoniin on löydetty osallistujia, vapaaehtoisia ja mentoreita sen verran, että tapahtuma on aiheellista järjestää.

3. Voimaantuminen

Tavoitellaan osallistujien voimaantumista yhteisöllisyyden keinoin.

4. Hyödyllisyys

Osallistujat ovat kokeneet hyödyllisyyden tunteita tapahtuman aikana ja yhteistyössä olevat toimijat ovat saaneet itselleen jotakin uutta, kuten uusia ajatuksia, toimintoja tai toimijoita.

5. Jatkuvuus

Hackathon on tuottanut mukana olleille ihmisille onnistumisen kokemuksia. Osallistujia on kannustettu ja heille on tarjottu mahdollisuus osallistua toimintaan myös jatkossa.

6. Näkyvyys

Konkreettisia hyötyjä ja ratkaisuja on koettu, löydetty tai tuotettu. Hackathonissa on ollut mukana osallistujia tai vierailijoita, joita tämän tyyppinen toiminta kiinnostaa.

7. Merkityksellisyys

Toimintaan osallistuneet nuoret ovat saaneet itselleen uutta ja kiinnittyneet uuteen yhteisöön tai ryhmään. Onnistumisen kokemuksia ja merkityksellisyyttä on koettu tapahtuman aikana.

8. Nuorisotyön periaatteet

Tuetaan ja mahdollistetaan nuorten toimintaa ja tarjotaan vaihtoehtoja vapaa-aikaan. Järjestetään toimintaa, jossa on mahdollista olla aidosti ja vapaasti oma itsensä ilman nolatuksi tai hälytyksi tuleamista.

TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMISEN SUUNNITTELU

Mitä aikaisemmin aloitat tapahtuman suunnittelun, sitä parempi!

1. Varaa Hackathonin järjestämiselle ja mainostamiselle reilusti aikaa
Usein Hackathonin suunnittelemisen vie oletettua enemmän aikaa. Ota huomioon, että Hackathoneissa on usein mukana muitakin toimijoita, joiden työskentely ja aikatauluttaminen vaikuttavat olennaisesti Hackathonin suunnitteluun. Muista kaikkien Hackathonien järjestämisen vaiheiden aikana ottaa huomioon puhuttavat kielet, joilla työskentelet ja mainostat, jotta kielimuuri ei jää osallistujalle esteeksi osallistua tai löytää tietoa.

2. Varaa Hackathonin järjestämisajankohta
Suunnittele, milloin haluat järjestää Hackathonit. Ajankohtaa valittaessa on hyvä ottaa huomioon kohderyhmän muut tapahtumat, kuten lomat, ylioppilaskirjoitukset, koulujen pääsykokeet ja alueen samanaikaiset tapahtumat. Varmista siis, että saat tapahtumaan tarpeeksi osallistujia valitsemanasi ajankohtana. Huomioi eri paikkojen aukioloajat ja mahdollisuus käyttää tiloja aukioloaikojen ulkopuolella.

Päivämäärien valitsemisen jälkeen valitse tapahtuman alkamis- ja päättymisaika. Tapahtuman järjestäjien on hyvä olla paikalla noin kaksi tuntia ennen osallistujien saapumista, jotta on tarpeeksi aikaa tutustua tilaan ja tehdä tarvittavat alkuvalmistelut. Sama pätee tapahtuman lopussa. Järjestä tapahtuman lopuksi tarpeeksi aikaa, jotta ehdit tehdä tarvittavat toimenpiteet.

3. Varaa Hackathonin järjestämiselle paikka
Etsi tapahtumapaikka, joka sopii budjettiisi, tapahtumasi luonteeseen ja aikatauluihin. Varaa tapahtumapaikka ajoissa.

Tapahtumapaikkaa valittaessa ota huomioon:

- **Kapasiteetti** - Kuinka monta henkilöä tilassa saa olla samanaikaisesti?
- **Yöpyminen** - Onko tilassa yöpymismahdollisuus, jos sellainen on tarpeen?
- **Työskentely- ja oleskelutilat** – Minkä kokoiselle ryhmälle olet etsimässä tiloja?
- **Esteetön kulku** – Huomioi mahdolliset liikuntarajoitteiset osallistujat.
- **Tilan aukiolo** – Kuka vastaa tilan aukiolosta, miten osallistujat löytää tilan?
- **Sujuvat kulkuyhteydet suhteutettuna aikatauluihin** – Pääsevätkö osallistujat paikalle vaivatta esimerkiksi julkisilla kulkuvälineillä?
- **Muut tilan käyttäjät** - Onko tilassa muita samanaikaisia toimijoita, jotka voivat häiritä Hackathonia?
- **Ruokailu** – Saako tilassa ruokailla tai onko tapahtumapaikan lähellä paikkoja, joissa voi käydä syömässä?
- **Ilmastointi ja lämmitys** – Suhteutettuna tapahtuman osallistujamäärään tilassa tulisi olla riittävä ilmanvaihto ja lämmitys. Onko ilmanvaihtoa ja lämmitystä mahdollista tehostaa tarvittaessa ja toimivatko ne normaalisti myös tilan normaalien aukioloaikojen ulkopuolella?
- **Internet-yhteys** – Tarjoaako tila riittävän verkkoyhteyden?

- **Akustiikka ja huonejako** – Onko tapahtumapaikassa useita tiloja, joissa tiimit voivat rauhassa työskennellä niin ettei muiden tiimien työskentelystä tulevat äänet häiritse keskittymistä

4. Kokoa itsellesi järjestäjätiimi

Hackathonia on mahdollista järjestää yksin. Kutsu mukaan kavereitasi, työkavereita, toimipaikkasi vapaaehtoisia tai esimerkiksi edellisten Hackathonien osallistujia tulevan tapahtuman vastuutehtäviin. Tee itsellesi selväksi kuka on vastuussa mistäkin osa-alueesta tapahtuman järjestämisessä, tai jos olet itse vastuussa kaikesta.

- **Tapahtumavastaava** – yhteyshenkilö, ilmoittautumisista vastaaminen ja henkilötietojen käsitteleminen, tapahtuman vetovastuu, pääohjaajana toimiminen, vastuu tapahtumatilojen vastaanottamisesta ja luovuttamisesta, mentoreiden, asiantuntijoiden ja muiden toimijoiden työskentelyn johtaminen.
- **Yhteistyökumppanit** – mentoreiden, vapaaehtoistyöntekijöiden, tuomareiden ja muiden organisaatioiden edustajien hankkiminen.
- **Budjetti** – budjetin luominen, rahaliikenteestä vastaaminen, tilittäminen, kirjanpito.
- **Logistiikka ja huolto** – tilojen varaaminen, aikataulujen luominen ja ylläpitäminen, tarvikkeiden hankinta, ruokailut.
- **Markkinointi** – tapahtuman mainostamisen suunnittelu, mainostaminen, sosiaalisen median tapahtumat, verkkosivut, julisteet ja mainoslehtiset.
- **Mentorit** – Myös mentorit voivat toimia edellä mainituissa vastuutehtävissä.

5. Luo tapahtuma sosiaalisen median kanaviin ja Internetiin.

Sosiaalisen median kanavat ja Internet tavoittavat nykyaikaisesti suuren osan ihmisistä. Jos osallistujia ei löydy Hackathonia verkosta, moni voi tulkita, ettei sitä ole olemassa. Sosiaalisen median ja Internetin tapahtumissa tulee olla tiedot:

- Mitä tapahtuu?
- Missä tapahtuu?
- Kuka tapahtuman järjestää?
- Jos kaikki tapahtumaan liittyvä ei ole vielä selvillä, niin milloin ja missä julkaistaan lisätietoja?
- Päivämäärät ja kellonajat
- Kenelle tapahtuma on tarkoitettu? – Kohderyhmän rajaaminen vaikuttaa siihen, miten, missä ja mitä kannattaa viestiä.
- Lyhyt esittely järjestämästäsi Hackathonista, jolla saat lukijan kiinnostumaan tapahtumasta
- Mitä osallistuminen maksaa? – Onko tapahtuma, ruokailut ja sen oheistoiminta maksullista vai maksutonta?
- Mitä osallistujalta vaaditaan? – Kerro millaisesta osaamisesta tai taustasta on osallistujalle hyötyä tai voiko tapahtumaan osallistua “ilman osaamista”
- Linkit tapahtumaan ilmoittautumiselle, verkkosivuille ja muihin kanaviin
- Esittely Hackathonin haasteista tai niiden teemoista, jos ne ovat valmiit
- Tapahtuman yhteyshenkilön ajankohtaiset yhteystiedot
- Yhteistyötahojen tiedot

- Kuvia ja videoita edellisistä Hackathoneista, jos niitä on olemassa
- Ohjeet, kuinka pääsee paikalle
- Esteettömyystiedot ja kielitiedot – Tarjotaanko tulkkausta?

6. Ilmoittautuminen

Virallinen ilmoittautumislinkki on sitovampi, kuin sosiaalisten medioiden tapahtumat, joissa itsensä voi merkata tapahtumaan osallistujaksi ilman henkilökohtaisten tietojen luovuttamista. Tarkennetut kysymykset ilmoittautumisessa ja henkilötietojen luovuttaminen järjestäjälle palvelee niin osallistujaa, kuin järjestäjääkin. Sisällytä ilmoittautumiseen:

- **Perustiedot tapahtumasta** – Mihin osallistuja on ilmoittautumassa
- **Osallistujan nimi ja yhteystiedot** – Etu- ja sukunimi, sähköposti, puhelinnumero
- **Kieli ja tulkkaus** – Pystyykö osallistuja työskentelemään suomen tai englannin kielellä
- **Erityisruokavalio** – Vapaa vastauskenttä erikoisruokavaliotoiveille
- **Lupa valokuvaamiselle ja kuvien julkaisemiselle järjestäjän omissa medioissa** – Kyllä / ei vastausvaihtoehdot
- **Terveiset järjestäjälle** - Vapaa vastauskenttä
- **Mitä muuta järjestäjien olisi hyvä tietää ennen tapahtumaa**

Muista henkilötietojen käsittelyssä ja säilyttämisessä ottaa huomioon EU:n henkilötietojen käsittelyä sääntelevä laki GDPR.

Halutessasi voit lisätä ilmoittautumisen oheen muitakin kysymyksiä, kuten “mistä kuulit Hackathoneista tai mikä sai sinut kiinnostumaan tapahtumasta?”.

7. Hanki Hackathoniin haluamasi mentorit, yhteistyökumppanit ja tuomarit

Hackathonin mentorit ja tuomarit voivat olla esimerkiksi oman tai yhteistyötahosi ammattilaisia, vapaaehtoisia tai vaikkapa edellisten Hackathonien osallistujia. Muiden toimihenkilöiden osallistaminen tapahtumaan ajoissa on tärkeää, sillä mitä aikaisemmin olet liikkeellä, sitä todennäköisemmin haluamasi yhteistyökumppanit saavat Hackathonin mahtumaan kalenteriinsa. Muista lähettää kaikille vastuutoimijoille ajankohtaiset tiedot hyvissä ajoin ennen tapahtumaa.

Kun olet saanut vastuutehtäviin henkilöt, heistä on hyvä tehdä kansio, jossa esitellään, kuka kukin on ja mitä osaamista keneltäkin löytyy. Kansion esittelytekstit kuvineen voi pyytää itse mentoreilta ynnä muilta toimijoilta, jotta he saavat niistä sellaiset kuin itse haluavat. Muista myös tehdä itsestäsi esittely kansioon. Kansiota voit hyödyntää työvälineenä Hackathonien esittelyssä ja se luo osallistujalle turvallisuutta, kun ei tarvitse muistaa kaikista ihmisistä heti kaikkea. Markkinoi Hackathonia

Mikä tekee järjestämästäsi Hackathonista uniikin ja sellaisen, että osallistuja haluaa tulla sinne? Sosiaaliset mediat, Internet, sähköpostit, messut, koulujen tapahtumat, julisteet, esitteet ynnä muut ovat hyviä keinoja potentiaalisten osallistujien saavuttamiseen.

- **Sosiaaliset mediat & Internet** – Aktiivinen kanavien päivittäminen, valokuvat, videot, informaatio. Pyydä mentoreita, osallistujia, yhteistyötahoja ja muita tuttuja levittämään tietoa tapahtumasta.

- **Sähköpostit** – Sähköpostiviestillä on vaivatonta tavoittaa suuriakin määriä ihmisiä. Sähköposti on kohdennetumpaa markkinointia kuin esimerkiksi sosiaalinen media. Sähköpostiviestin sisältö ja vastaanottajaryhmä on hyvä rajata selkeästi, jotta vastaanottaja jaksaa lukea sen. Sähköpostilla tavoittaa helposti esimerkiksi asiantuntijatoimijat, kouluryhmät, oppilaskuntien hallitukset, ainejärjestöt ja muut vastaavat toimijat.
- **Paikan päällä promoaminen** – Messuilla, koulujen käytävillä ja esimerkiksi tapahtumissa Hackathonien promoaminen eli esittelevä markkinointi on tehokasta. Esittely voi tapahtua esimerkiksi MiniHackathonin tyyppisenä haasteena, jossa muutamassa minuutissa hahmotetaan kiinnostuneille henkilöille Hackathonin idea ja mahdollisuudet. Esittely antaa kiinnostuneelle henkilölle jo ensimmäisen kokemuksen tapahtumasta ja mahdollisuuden esittää suoria kysymyksiä.
- **Mainokset** – Paperisissa mainoksissa ulkoasu ja tiivis sisältö on tärkeä. Niissä tulee olla lyhyt esittelyteksti, joka kiinnittää lukijan huomion ja kiinnostuksen, päivämäärät, paikat, yhteystiedot ja yhteistyökumppanit. Jos mahdollista, niin mainosten ulkoasua ja sisältöä kannattaa suunnitella ja toteuttaa yhdessä kohderyhmän kanssa.

8. Hanki tarvittavat materiaalit ja tarvikkeet

Jokainen Hackathon on järjestäjänsä näköinen. Hanki tarvikkeet sen mukaan, kun koet niitä tapahtumassa tarvitsevasi.

- Tietokoneet
- Tarvittavat johdot, laturit, adapterit
- Videotykki
- Mokkulat eli mobiiliyhteyden reitittimet
- Ulkoiset tallennuslaitteet
- Paperia
- Erilaisia kyniä
- Post-it-lappuja
- Jatkojohtoja
- Äänentoistolaitteet
- Ensiaputarvikkeet
- Tulosta osallistujille tapahtuman aikataulu ja työskentelyn ohje
- Nimilaput osallistujille, esimerkiksi avainnauhassa roikkuva tai tarralla vaatteisiin liimattava lappu
- Toimijoiden esittelykansio
- Mahdolliset palkinnot
- Elämyksellisyyden mahdollistaminen (esimerkiksi palju, sauna, pelit, musiikki jne)

9. Ruokailu

Selvitä saako tilassa, jossa järjestät Hackathoneja ruokailla tai onko siellä mahdollisuus ruoan säilyttämiseen tai astiahuoltoon. Vaihtoehtoisesti voit järjestää ruokailun jossakin lähellä olevassa ruokapaikassa ja hyödyntää ravintolan elämyksellisyyttä tai sen tarinaa yhdistettynä paikkakuntaan tai Hackathoniin. Riippuen Hackathonien pituudesta, olisi hyvä mahdollistaa osallistujille ainakin yksi lämmin ateria päivässä. Juotavaa, naposteltavaa ja

pientä välipalaa voi pitää koko tapahtuman ajan osallistujien saatavilla. Naposteltavat ja välipalat voivat olla esimerkiksi saatavilla snackbarista, joka on paikallisten toimijoiden sponsoroimia.

10. Hackathonin aloitus

Saavu itse hyvissä ajoin paikalle ennen osallistujien saapumista. Varmista, että sinulla on kaikki Hackathoniin vaadittavat tarvikkeet ja tilat käytössäsi, Internet yhteys on saatavilla, tekniset laitteet toimivat, olet tietoinen ilmoittautuneiden osallistujien sekä muiden toimijoiden määrästä ja olet valmistautunut aloittamaan tapahtuman. Osallistujien saavuttua:

- Toivota kaikki tervetulleeksi ja esitle itsesi
- Anna muiden vastuuhenkilöiden ja vapaaehtoisten esitellä itsensä
- Esitle lyhyesti Hackathon ja järjestämäsi tapahtuman sisältö
- Pyydä osallistujia esittelemään itsensä
- Jaa osallistujille materiaalit, kuten aikataulut ja ohjeet
- Käy läpi tapahtuman säännöt ja turvallisuusohjeet
- Esitle tilat
- Esitle Hackathonin haasteet ja anna osallistujille mahdollisuus esittää kysymyksiä ja keskustella
- Jaa osallistujat tiimeihin, esimerkiksi kutakin kiinnostavan haasteen mukaan
- Esitle Hackathonin ratkaisun rakentamisen malli, jotta kaikki tietävät miten lähdetään työskentelemään
- Anna osallistujille vinkkejä, mitä erilaisia tapoja on aloittaa ajatustyö, esimerkiksi käsitekartat
- Kannusta rentoon työskentelyyn ja muistuta, että Hackathonissa ei ole tarkoitus saada aikaiseksi valmista maailmaa mullistavaa keksintöä, vaan pitää hauskaa yhdessä.
- Muistuta vielä keneltä voi kysyä apua ja kerro milloin seuraavaksi keskeytetään työskentely ja siirrytään ohjelmassa eteenpäin.

11. Hackathonin kulku

- Etene suunnittelemasi aikataulun mukaisesti
- Kannusta ja rohkaise toimijoita ja osallistujia heidän tekemisessään
- Ohjaa ryhmiä eteenpäin vaihe vaiheelta ratkaisun rakentamisen mallin mukaan (sivu 9)

12. Pitch & tuomarien kommentit

Pitch on noin kaksi minuuttia kestävä lyhyt myyntipuhe, jossa on tarkoitus tuoda esiin kaikki sellaiset, joilla voi selventää mihin Hackathonin haasteeseen vastattiin, mikä on ratkaisu ja miksi se on toimiva.

- Tapahtuman loppuvaiheessa jokainen ryhmä valmistautuu ”pitchaamaan” oman esityksensä.
- Pitch-esitykset voi taltioida esimerkiksi videoimalla, jotta ne ovat saatavilla mahdollista jatkotyöskentelyä varten

- Jokaisen pitchauksen aikana tuomaristo tekee itselleen muistiinpanoja ja seuraa esityksiä
- Kaikkien ryhmien pitchausten jälkeen tuomaristo kokoontuu keskenään keskustelemaan ratkaisuksista ja vaihtavat ajatuksia niihin liittyen
- Tuomaristo antaa palautetta, näkökulmia, perusteluita ja kehitysideoita ryhmille
- Halutessasi Hackathonissa voidaan palkita paras ratkaisu, jolloin tuomarit julistavat voittajan

13. Jatko työskentelyn mahdollistaminen

- Ryhmien tuottaessa laadukkaita ratkaisuja on hyvä pohtia, kannattaako niitä lähteä viemään eteenpäin
- Onko Hackathonin yhteistyökumppaneista jokin sellainen, joka voisi tarjota mahdollisuuksia ratkaisun jatkotyöstämiselle?
- Kartoita ratkaisun tehneeltä ryhmältä, onko heillä kiinnostusta jatkaa työskentelyä oman tuotoksensa parissa
- Jatko työskentelyn voi myös mahdollistaa esimerkiksi seuraavissa Hackathoneissa, jossa ryhmä voi jatkaa siitä mihin viimeksi jäi

14. Lopetus

- Kokoa kaikki Hackathonin osallistujat ja toimijat yhteen
- Pidä lyhyt yhteenveto tapahtumasta ja kiitä kaikkia osallistumisesta
- Kerro tulevaisuuden suunnitelmista Hackathoneihin liittyen, jos sellaisia on
- Rohkaise osallistujia saapumaan seuraaviin tapahtumiin ja liittymään mukaan toimintoihin
- Anna osallistujien esittää kysymystä ja varaa aikaa keskustelulle
- Jätä omat ja yhteistyökumppaneiden yhteystiedot osallistujille
- Säästä ryhmien tekemät tuotokset ja muistiinpanot jatkotyöskentelyä varten
- Kerro kanavista, joita seuraamalla saa tietoa tulevista tapahtumista

RATKAISUN RAKENTAMINEN OHJATUSTI

Esittele osallistujille seuraava ratkaisun rakentamisen malli ja pidä se koko tapahtuman ajan saatavilla. Ohjeista pohtimaan järjestyksessä seuraavia teemoja apukysymyksineen suhteessa ratkaistavaan haasteeseen.



Ratkaisun rakennusprosessin jälkeen muista tallentaa tuotokset mahdollista jatkotyöskentelyä varten.

YHTEYSTIEDOT

Lisätietoja Hackathoneista ja niihin liittyvistä asioista voi tiedustella Suomen YMCA:n liiton työntekijöiltä.

Tuire Silvennoinen

Koordinaattori

Puh. 050 578 0758

tuire.silvennoinen@ymca.fi

Miku Aalto

Koordinaattori

Puh. 050 343 9690

miku.aalto@ymca.fi