

GİRİŞİMCİLİK FİKİRLERİ İÇİN HACKATHON: YÜKSEK ÖĞRENİM ÖĞRENCİLERİ

Avrupa Birli i Erasmus+ Program taraf ndan ortakla a finanse edilmektedir.

Avrupa Birli i Erasmus+ Program taraf ndan finanse edilmektedir. Ancak burada yer alan bilgilerin herhangi bir ekilde kullan lmas ndan Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajans sorumlu tutulamaz.

ORTAKLAR


OSTİM TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
ANKARA
OSTİM VAKFI
aide JOVEN
udima
UNIVERSIDAD A DISTANCIA DE MADRID
HELLENIC OPEN UNIVERSITY

İNDEKS

1. Giriş ..... Sayfa 04
2. HACKATHON nedir? ..... Sayfa 06
3. Yenilikçi bir eğitim aracı olarak HACKATHON ..... Sayfa 16
4. Kazanan HACKATHON projeleri ..... Sayfa 17

Erasmus + KA2 Projeleri nedir?

ERASMUS+, eğitim, öğretim, gençlik ve spor için fırsatlar sunan bir Avrupa Birliği programıdır. Temel amacı Avrupa'daki insanların bilgi, beceri ve yeterliliklerini geliştirmek olup bunun yanı sıra bireylerin hareketliliğini sağlayarak ulus ötesi işbirliğini teşvik etmektir.

KA2 projeleri, yeni eğitim yöntemleri ve uygulamaları geliştirmeyi amaçlar. KA2 projeleri için Bu yöntemleri aktarırken eğitimin kalitesini ve etkinliğini artırmak için tasarlanan bir öğrenme işbirliği seferberliği de denebilir.

KA2 projeleri, işe yerleştirme, eğiticilerin eğitimi, eğitim ve öğretim materyallerinin geliştirilmesi, araştırma ve değerlendirme gibi çeşitli faaliyetleri içerebilir. KA2 projelerinin odağında liseler, üniversiteler, sivil toplum kuruluşları, işletmeler ve sivil toplum örgütleri gibi çeşitli kuruluşlar bulunmaktadır.

Bizim projemiz de bu faaliyet alanı çerçevesinde Türkiye, İspanya, İtalya ve Yunanistan'dan farklı kuruluşların oluşturduğu stratejik bir ortaklıktır. Projemizin genel amacı, ENTRECOMP ve DIGCOMP Çerçevesi ışığında yükseköğretim öğrencileri arasında girişimcilik ve dijital becerileri geliştirmektir.

Yükseköğretimde HACKATHON

HACKATHON etkinliğinin temel amacı, Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH) ile ilgili bir sorunu çözmek için teknoloji tabanlı prototipler tasarlamak ve geliştirmektir.

HACKATHON etkinlikleri projenin uzman takımı ile ENTRECOMP ve DIGCOMP çerçevelerine dayalı eğitim projelerinin uygulanmasında işbirliği yapan öğretmenler tarafından dinamize edilmiştir.

HACKTAHON etkinliklerine katılım sağlayan öğrenciler prototiplerini robotik, elektronik, yazılım alanlarında geliştirirken kağıt, yapıştırıcı, ahşap, post-it notlar gibi pek çok yaygın iş fikri geliştirme aracından faydalanmıştır. Süreç içindeki motivasyonlarını korumak ve gerekli tavsiyelerde bulunmak için etkinlik boyunca yaratıcı düşünme, proje prototipleme araçları, sosyal girişimcilik vb. konularda destek aldılar. Yoğun formatlı bir yarışma olan HACKATHON etkinliğinde öğrenci grupları tarafından oluşturulan nihai prototipler, özgünlük, etki, uygulanabilirlik vb. gibi kriterlere dayalı olarak uzman bir jüri tarafından değerlendirmeye alınmıştır.

Bir HACKATHON etkinliğine katılmak, yükseköğretim öğrencileri için değerli bir öğrenme deneyimidir. Bu deneyim sayesinde uygulamalı problem çözme becerileri, disiplinler arası işbirliği, yenilikçilik, girişimcilik, ağ oluşturma ve yeni teknolojilere uyum sağlama gibi hususlarda fikir sahibi olurlar.

Teknolojik HACKATHON'dan YÜKSEK EĞİTİM'e; sosyal bir bakış.

Hackathon "hackleme" (teknik sorunları yenilikçi bir şekilde çözme) ve "maraton" un birleşimi türemiş bir kelimedir. Hackathon etkinliklerine işe yarar bir ürün ya da fikir yaratmak amacıyla katılım sağlanır. Genellikle katılımcıları etkileyen ancak yaratıcılığı besleyen belirli bir temaya odaklanılır.

Tüm katılımcıların projeyi dikkate değer ve aktif bir şekilde etkilemesini sağlayan bir çalışma sistemidir; çünkü her biri ortak bir projeye kendi çözümlerini veya yaklaşımlarını sunacak ve nihai ürün olabildiğince ayrıntılı olacaktır.

Bir başka deyişle hackathon, bir yarışma biçiminde ve sınırlı bir süre içinde çevik prototip oluşturma ve teknolojik çözümlerin yoğun ve sürükleyici bir deneyimidir. Aynı zamanda, ortaya atılan ortak payda işlevi gören bir sorun veya konu ile ilgilenen insan gruplarının, ortaya atılan hipotezlere çözümler sunan prototipler önerdikleri ve tasarladıkları, bilgilerini paylaştıkları ve Hackathon teması ile ilgili inovasyon atölyelerine katıldıkları bir etkinliktir.

Hackathon teriminin "Hack" fiilini içermesi, ilk başta teknoloji geliştirme uzmanları için tasarlanmış toplantılar olmasından kaynaklanmaktadır. Ve “maraton” ile kaynaşması, bu toplantıların sınırlı bir süre içinde bir prototip veya bir “hack” almanın oyunsal yönüyle tasarlanmış olmasından kaynaklanmaktadır. Hackathon yarışma tadında tasarlanır ve etkinlikte oluşturulacak takımlardan birinin parçası olmanız gerekmektedir.

Katılımcılar, ekiplere entegre olacak ve ayrılan süre içinde fikrin geliştirilmesini ve demo prototipini gerçekleştirmek için gerekli rolleri üstleneceklerdir. Etkinlik sonunda ekipler fikirlerini, prototiplerini ve geliştirmelerini bir jüriye sunar.

Bir hackathon etkinliğine seçilmiş olmanın kazanımları, diğer katılımcılardan bir şeyler öğrenmek, geri kalanlara en çok neye katkıda bulunabileceğinizi öğretmek veya sadece seçilen konunun ihtiyaçlarına cevap veren fikirler vermek olabilir.

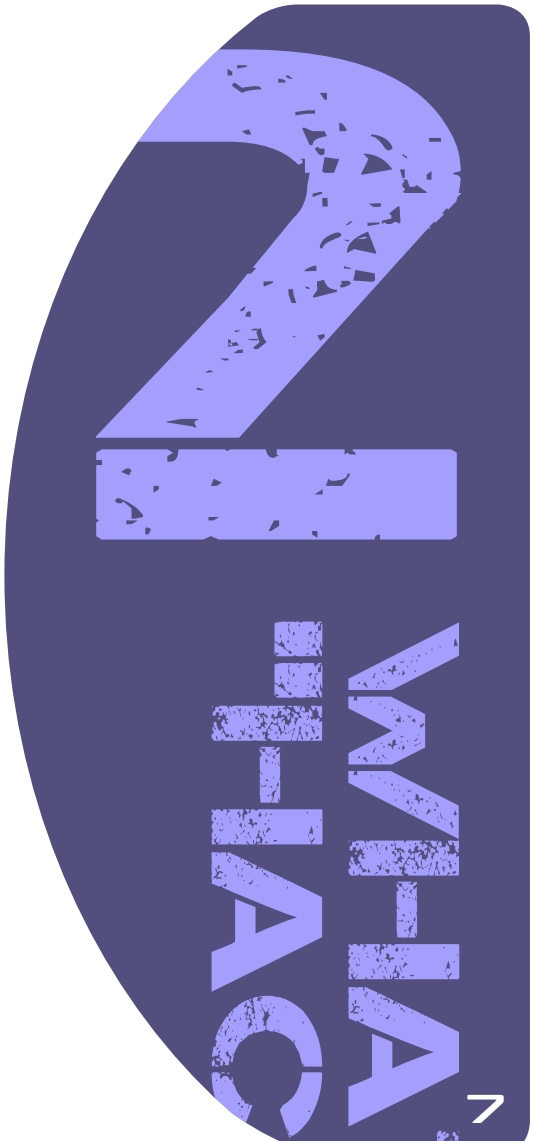
Nihayetinde, hackathon aynı zamanda tasarımcılar, girişimciler, aktivistler, kreatifler, pazarlama ve iletişim uzmanları, iş adamları ve genel olarak öğrenmeye, katılmaya ve yeni şeyler öğrenmeye meraklı bireyler için bir buluşma noktası olacak ve her zaman geliştirme ve teknoloji uzmanları tarafından desteklenecektir.

Bu açık ve iş birliğine dayalı ortamda, mobil uygulamalar oluşturmaktan gelecekteki bir teknoloji girişiminin ilk evresini oluşturmaya kadar uzanan güçlü sinerjiler ortaya çıkmaktadır. Aynı zamanda tüm katılımcılar için birçok yönden bir eğitim den

Bir HACKATHON düzenlemek için aşağıdaki süreçler izlenir:

1. **Görevlerin** tanımı ve **kapsamı:**Katılımcılar, daha sonra konu ve sorun bildirimi hakkında bilgi almak üzere programlar ve faaliyetler hakkında bilgi alırlar. Gruplar bundan sonra çalışmaya başlamalıdır.
2. **İhtiyaç ve sorunların belirlenmesi:** Kullanıcıların konuyla ilgili algılamış olduğu sorunları ve ihtiyaçları bulmak için arama alanı analiz edilmelidir.
3. **Konferanslar:** Gruplara yararlı bilgiler sunmak için etkinlik konusunun tartışıldığı grup atölyeleri verilir.
4. **Bilgi** Kabinleri:Şirketler kendilerini işveren olarak tanıtmak ve yeni yetenekler bulmak için bu etkinlikleri teşvik eder.
5. Aşamalar: Bu süreç, katılımcıların üzerinde çalışmak istedikleri projeler için fikir önerdikleri zamandır.
6. Ekip çalışması: Takımlar genellikle kendiliğinden oluşur, bu sayede ekiplerin içindde konu hakkında farklı bilgi düzeylerine sahip katılımcılar yer alır ve bu sayede bu renklilik projeyi çok farklı hale getirecek ve iş fikrini hızlıca ilerletecektir.
7. **Geliştirme çalışması:** Probleme yönelik stratejileri ve çözümleri toplamak için beyin fırtınası yapılır. Prototipe başlanacak zaman aralığıdır.
8. Sunum: Soruna buldukları çözümün sunulduğu andır, nihai bir sunum değil, prototipin durumunu duyurdukları bir ara sunumdur; bu şekilde diğer katılımcılardan tavsiye alabilirler.
9. Tören: Fikirler ve nihai prototip sunulur ve kazanan takım ödüllendirilir.

Tüm bu çalışmalar süresince aynı ilgi alanlarına sahip insanlarla tanışmak ve deneyimlerini paylaşmak için iyi bir yoldur; ekip çalışması teşvik edilir ve programlama becerileri keşfedilir. Ayrıca, teknoloji dünyasından profesyonellerle sunumları paylaşma fırsatıdır, bu durum bilgi alışverişine ve yeni iş fırsatları yakalanmasına olanak tanır. Becerileri öğrenmenize, yenilik yapmanıza ve sergilemenize olanak tanır; sakin kalmayı ve olabildiğince üretken olmayı öğrenmenizi sağlar. Başarıyı yalnızca bir grup içinde değil, bireysel olarak da keşfetmenizi sağlar.



HACKATHON yapmak için neye ihtiyacımız var?

Önceki stepler

1. HACKATHON'un amacının tanımlanması.
2. HACKATHON sırasında farklı eylemler gerçekleştirecek bir Uzman Teknik Komite oluşturmak.
3. Yaygınlaştırma Planı: Etkinliğin yaygınlaştırma stratejisini tanımlamak. Grafik materyal: logo, poster, broşür, pano vb.
4. Katılımcı profilinin tanımlanması.
5. Sponsorların bulunması.
6. HACKATHON'un gerçekleşeceği uygun bir yer bulmak: Yeterli alan, internet bağlantısı, takımlar halinde çalışmak için masa ve sandalyeler, TV veya projektör, ses ekipmanı vb.

Kullanılabilecek malzemeler

- **KIRTASİYE:** Her takım için SKH'leri (Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri) içeren posterler, Post-it notlar, çıkartmalar, boyalar, kalemler, posterler, karton kutular, kağıt, makas, yapıştırıcı, yapışkan bant vb.
- **ELEKTRİK VE ELEKTRONİK:** Elektrik kablosu, Anahtarlar, Ampuller, vb.
- **EL SANATLARI:** İpler, Lego parçaları, ahşap tabanlar, küçük çiviler, kumaşlar, dikiş ipliği, yazıcı.

Ödüller

Bir HACKATHON'da ödüller ele alınan sorun veya zorluğa en yenilikçi, etkili ve uygulanabilir çözümleri üreten ekiplere veya bireylere verilir. Ödüller kuruluşa veya etkinlik sponsoruna bağlı olarak değişebilir, ancak genellikle nakit para ödülleri, burslar, stajlar veya mentorluk fırsatlarını içerir. Buna ek olarak, birçok HACKATHON'un, final projelerinin sürekli gelişimini desteklemek için yazılım lisansları, ortak çalışma alanlarına erişim veya diğer kaynaklar gibi ayni ödüller sunan şirketler ve kuruluşlarla ortaklıkları da vardır.

Verilebilecek bir diğer yaygın ödül de, halkın veya etkinlik katılımcılarının favori projelerine oy verme fırsatına sahip olduğu "Halkın Seçimi " yöntemidir. Bu ödül, kazanan ekibin görünürlüğünü ve tanınırlığını artırmaya yardımcı olur.

Buna ek olarak, bazı HACKATHON'larda etkinliğin odaklandığı SKH'lere (Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri) değinen ve bunlarla uyumlu ekipler için özel bir takdir de söz konusudur.

Kısacası, HACKATHON ödülleri, en umut verici ve etkili çözümleri tanımayı hedeflerken kazanan ekiplere de fikirlerini daha da geliştirmeleri için kaynak ve destek sağlamayı amaçlamaktadır.

Bu proje kapsamındaki HACKATHON etkinliklerinde, öğrencileri motive etmek için tüm katılımcılara ödül verildi ve okullarına yakın farklı şirket ve işletmelerden sponsorlar ayarlandı:

- Oyun, film, konser biletleri
- SPA, güzellik merkezleri, kuaförler için biletler
- Kurslar ve/veya spor faaliyetleri
- Kitaplar, kırtasiye malzemeleri, kozmetikler, çiçekler, bitkiler, oyunlar vb.
- Hoparlörler, kulaklıklar, tabletler, akıllı telefonlar, vb.
- Bir kafeteryada / restoranda kullanılacak öğle yemeği / akşam yemeği / atıştırmalık fişleri. Otel kuponu.
- Giyim ve dekorasyon mağazaları kuponları.

Sponsorlar

İlki ana nedenden dolayı iyi bir Hackathon gerçekleştirmek için en önemli şeylerden biri sponsorlardır:

1. Ekonomik sebepler (sadece ödüller için değil, aynı zamanda alan ve yemek de sağlayabilirler...)

2. Motive edici sebep.

- Sponsorları nasıl bulduk?

Esas olarak temaslarla ve iş bağlantıları üzerinden erişim sağladık, aynı zamanda projenin iyi bir şekilde yayılması da tercihlerimizi etkilemiştir.

Temel formül: “kazan-kazan”

1. Bize kaynaklar sunabilirler (yer, yemek, ödüller...)

2. Onlara işlerinin tanıtımını ve yayılmasını sunabiliriz

- Sponsorlarımıza ne sunuyoruz?

Bir eğitim inovasyonu modeline kendini adamış bir Avrupa Birliği projesinin parçası olmak. Projenin tüm tanıtım materyallerinde firma logosunun yer alması ile görünürlük: poster, afiş ve pano; Sosyal Ağlarda reklam vermek; logonun projenin web sitesine dâhil edilmesi; ve HACKATHON ETKİNLİĞİ'nde şirket için reklam alanı. Hackathon etkinliğine katılım için şirketin ödüllerini verme imkânı tanıyan bir alan olarak da düşünebiliriz.

1. HACKATHON'da geliştirilen çözümlerden faydalanabilecek şirketleri belirleyin: Örneğin, HACKATHON yeşil teknoloji çözümlerine odaklanıyorsa, yenilenebilir enerji sektöründe sponsorlar aranabilir.
2. Sosyal medyayı ve kişisel ilişkileri kullanın: Etkinliği sosyal medyada ve organizatörlerin ağlarında tanıtın. Ayrıca potansiyel şirketlere e-posta göndererek onları etkinlik ve sponsorluktan nasıl faydalanabilecekleri konusunda bilgilendirebilirsiniz.
3. Sponsorlara etkinlikte ilgili bir varlık sunun: sponsorlardan etkinlik web sitesinde, etkinlik iletişimlerinde, sunumlarda ve promosyon malzemelerinde bahsedilebilir.
4. Sponsorlara etkinlikte ilgili bir varlık sağlayın: Sponsorlardan etkinliğin web sitesinde, etkinlik iletişimlerinde, sunumlarda ve tanıtım materyallerinde bahsedilebilir. veya katılımcılar: Sponsorlar etkinlikte katılımcılarla tanışma fırsatı bulabilir ve hatta ekiplere tavsiyelerde bulunabilir veya projelerini geliştirmelerine yardımcı olmak için ek kaynaklar sağlayabilir.
5. Sponsorlara kendi zorluklarını sunma fırsatı verin: Sponsorlar, etkinlik sırasında ekiplerin üzerinde çalışması için belirli zorluklar sunabilir.
6. Sponsorlara etkinlik sırasında geliştirilen çözümlerin fikri mülkiyet haklarını elde etme fırsatı sunun.

HACKATHON sırasında: aşamalar

1. **HACKATHON nedir?** Hackathon'un ilk bölümünde takım oluşturmaya odaklanılır. Farklı katılımcılar ve gruplar arasında bir çalışma ortamı ve iyi bir işbirliği yaratmak gerekir. Bu amaca ulaşmak için kullanılabilecek pek çok dinamik vardır. Bu aktivitelerle katılımcılar hem birbirlerini tanır hem de etkinliği anlamaya başlarlar: SKH hedeflerinin tanımı, çalışma metodolojisinin sunumu, yarışma kuralları...vb.
2. **Problemden fikre ve fikirden ürüne proje geliştirme**. Bu kısım, Hackathon'un merkezi ve en uzun bölümüdür, problemi,çözümü, sahip oldukları fikri tanımlamak zorundadırlar...
3. **Fikrinizi gösterin**: Projelerin prototipi. Bu, iletişim ve projenin dış kısmıyla bağlantı ile ilgili kısımdır. Gerçekçi olmalı ve gerçek bir prototip oluşturmak için projenin pazarlama ve satış kısmını dikkate almalıdırlar.
4. Bir Startup kuruyor muyuz? Son bölüm prototiplerin sunulması ve ardından değerlendirme ve kazananın seçilmesidir.
5. Son olarak kapanış ve ödül töreni.

HACKATHON'un ardından sonuçlar ve değerlendirme

1. Kazanan projelerin belirlenmesi. Kazananlar, önceden oluşturulmuş bir jüri aracılığıyla belirlenecektir. Tüm gruplar fikirlerini ve prototiplerini sunmak zorundadır. Teknik Komite, önceden belirlenmiş yarışma kuralları temelinde ve aşağıdaki temel kriterler üzerinden iş fikrini değerlendirerek kazananı seçecektir:
   - Projenin yenilikçi karakteri.
   - Fikrin/projenin uygulanabilirliği.
   - SKH'lerle ve potansiyel yararlanıcılarla ilişkili olarak toplum üzerindeki etki.

2. HACKATHON'un değerlendirilmesi. Değerlendirilecek iki önemli husus vardır:
   - **HACKATHON'un organizasyonu ve lojistiği (1'den 5'e kadar değer):**
     - Etkinlikten önce mekana varmak için sunulan bilgiler.
     - Etkinlik programı
     - Süre ve zaman çizelgesi
     - Ekipman ve kaynaklar
     - Çalışma koşulları
     - Çalışmaların yönetimi ve geliştirilmesi
     - Kahve molaları
   - **HACKATHON'un içeriği (1'den 5'e kadar değer)**
     - Yapılacak görev hakkında toplantıdan önce sunulan bilgiler
     - Projenin başlangıcı (hoş geldiniz konuşması, sunum...)
     - Eğitmenler
     - Monitörler
     - Etkinlik temaları
     - Geliştirilen faaliyetlerin kalitesi.

3. Yaygınlaştırma (tüm projeleri toplamak, kazananlarla bloglar yapmak, HACKATHON'un raporu...)

Projeler için şablon

HACKATHON etkinlikleri sırasında geliştirilen projelerin girişimcilik fikirlerini toplamak için, katılımcı gruplara iş fikrini tanımlamaya yardımcı olacak bir dizi kilit sorunun sorulduğu bir şablon sağlamak önemlidir. Bu şablonun amacı, etkinlikte sunulan fikirleri hem potansiyel fon sağlayıcılar için duyurmak hem de projenin sonuçlarını yaygınlaştırmaktır.

Şablon soruları:

1. Proje/Ürün/Hizmet Adı
2. Çalışma Ekibi
3. Projenin kısa açıklaması
4. Ne elde etmek istiyorsunuz? Hangi sorunları çözüyor? Neden yenilikçi?
5. Projenin faydalanıcıları kimler olacak?
6. Hangi SKH'ler (Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri) üzerinde çalışacaksınız?
7. Beklenen sonuca ulaşmak için hangi yöntemler/araçlar kullanılacak? Bu sonuca ulaşmak için nasıl çalışacaksınız?
8. Projeniz hangi kaynaklara ihtiyaç duyacak ve bunları nasıl ve nereden temin edeceksiniz?

Sonuçlar

En önemli şeylerden biri hackathon temasını seçmektir, çünkü katılımcılar için çekici bir tema olmalı ve Hackathon sırasında üzerinde çalışmak istediğimiz yetkinlikler ve içeriklerle ilgili olmalıdır.

Öğrencilerin seçimi de temel konulardan bir diğeridir. Yüksek düzeyde sorumluluk, uzlaşma ve motivasyona sahip öğrenciler bulmak önemlidir. Ayrıca etkinliğin süresi de önemlidir. Sürükleyici bir etkinlik olmalıdır, bu nedenle bir günden fazla sürmeli, ancak 2-3 günden fazla olmamalıdır, çünkü motivasyon ve çalışma kapasitesi üçüncü günden sonra önemli ölçüde azalır ve etkinliğin formatı yarışma türü olmalıdır.

Bu bir yarışma olduğu için, diğer ilgili hususların yanı sıra program bilgisi, değerlendirme kriterleri ve faaliyet sürecini de içeren açık ve kesin katılım koşullarının oluşturulması esastır. Yer seçimi ve kaynakların mevcudiyeti de aynı derecede önemlidir, çünkü öğrenciler yüksek kalite ve mükemmellikte profesyonel bir faaliyete katıldıklarını hissetmelidir, bu da katılımlarının artmasına katkıda bulunacaktır. Yukarıdakilerin tümü ancak ödülleri, mekanı ve etkinliğin başarıyla gerçekleştirilmesi için gerekli tüm kaynakları sağlayacak olan sponsorların desteğiyle mümkün olacaktır.

Belki de sponsorlarla birlikte en önemli şey, iyi bir eğitim hapı seçimi ile etkinliğin dinamizasyonu için Teknik Komite'dir. Son olarak, etkinliğin iyi bir şekilde yaygınlaştırılması gerekir (etkinlik öncesinde, sırasında ve sonrasında): tüm katılımcıların web sayfaları, sosyal medya, logo, broşür, poster, rulo vb.

Uygulanabilir teknikler, araçlar ve metodolojiler

Hackathon'lardan türetilen birçok değerli araç ve metodoloji bulunmaktadır. Hackathon, öğrencilerin ilgisini, katılımını, dikkatini ve motivasyonunu artırmak amacıyla oyunun belirli özelliklerini kullanmaya dayanan ve Oyunlaştırma adı verilen metodolojiler çerçevesinde ele alınmaktadır.

Bu özelliklerden bazıları rekabet, puanlama, takım çalışmasıdır... Bu özellikler sayesinde katılımcıların kendilerini daha rahat ve motive hissetmeleri çok yaygındır, bu şekilde daha eğlenceli ve keyifli bir şekilde öğrenirler ve stres seviyelerini ve olumsuz duyguları azaltarak çalışabilirler.

Öte yandan, problem çözme ve proje tabanlı öğrenme metodolojileri de yükseköğretimde onlar için çok faydalıdır. Gerçek işgücü piyasasında tamamen gerekli olan yaratıcılık ve girişimcilik becerilerini geliştirebilirler.

2 YENİLİKÇİ BİR EĞİTİM ARACI OLARAK HACKATHON

Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH'ler) için bir HACKATHON etkinliği aşağıda sıralanan nedenlerden dolayı yenilikçi bir eğitim aracıdır:

1. **İşbirliğine dayalı öğrenmeyi teşvik eder:** Katılımcılar SKH'lerle ilgili zorluklara yenilikçi çözümler geliştirmek için ekipler halinde çalışarak akranlarından öğrenmelerine ve ortak bir hedef doğrultusunda işbirliği yapmalarına olanak tanır.
2. **Pratik beceriler geliştirir:** Katılımcılar sınıfta öğrendiklerini gerçek sorunlara uygulama fırsatı bulur, bu da pratik beceriler geliştirmelerine ve eğitimlerinin gerçek dünyayla ilişkisini daha iyi anlamalarına yardımcı olur.
3. **Yaratıcılığı ve yenilikçiliği teşvik eder:** Katılımcılar kutunun dışında düşünme ve yeni çözümler bulma özgürlüğüne sahiptir, bu da yaratıcılıklarını ve yenilikçiliklerini geliştirmelerine yardımcı olur.
4. **Sürdürülebilir kalkınmaya katkıda bulunur:** Katılımcılar SKH'lerle ilgili zorlukları ele alan çözümler üreterek sürdürülebilir kalkınmaya katkıda bulunma fırsatına sahiptir.

Özetle, Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine yönelik bir HACKATHON etkinliği, işbirliğini, pratik becerilerin geliştirilmesini, yaratıcılığı ve yenilikçiliği teşvik ettiği ve sürdürülebilir kalkınmaya katkıda bulunduğu için yükseköğretimde yenilikçi bir eğitim aracıdır.

HACKATHON Vasto, İtalya

20 - 22 Haziran 2022



1. Proje/Ürün/Hizmet Adı

APP4PARK

2. Çalışma Ekibi

Angela Leopardi, Rossano Torino e Monica Conti

3. Projenin kısa açıklaması

Ücretsiz parkların yeniden aranmasını kolaylaştıran bir uygulama oluşturmak.

4. Ne elde etmek istiyorsunuz? Hangi sorunları çözüyor? Neden yenilikçi?

Trafik sorununa odaklanarak kentsel kirliliği azaltmak istiyoruz.

5. Projenin faydalanıcıları kimler olacak?

Projenin faydalanıcıları öncelikle park yeri aramak için çok zaman kaybetmek zorunda kalan sürücülerdir, ancak kentsel kirliliği azaltabilirsek bundan tüm insanlar faydalanabilir.

6. Hangi SKH'ler (Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri) üzerinde çalışacaksınız?

Projemiz 13 Numara üzerinde çalışıyor: İklim Eylemi.

7. Beklenen sonuca ulaşmak için hangi yöntemler/araçlar kullanılacak? Bu sonuca ulaşmak için nasıl çalışacaksınız?

Şehrin ayrıntılı bir haritasını sunan ve mevcut park yerlerinin konumunu gösteren bir uygulama kullanın, bu şekilde park yeri bulmak için harcanan zamanı azaltın ve sonuç olarak kentsel kirliliği azaltın. Uygulamanın tanıtımını reklam panoları ve radyo reklamları kullanarak yapmalı ve sürücülere daha kolay ulaşmalıyız.

8. Projeniz hangi kaynaklara ihtiyaç duyacak ve bunları nasıl ve nereden temin edeceksiniz?

Bu projeyi geliştirmek için ihtiyaç duyulan kaynaklar, bir mobil uygulama ve bir web sitesinin geliştirilmesidir. Bu kaynaklar sponsorlar, bağışlar ve kitlesel fonlama gibi farklı yatırımcılar aracılığıyla elde edilecektir.



HACKATHON Ankara, Türkiye

1 - 3 Haziran 2022 tarihleri arasında



1. Proje/Ürün/Hizmet Adı

BREATHEFREE

2. Çalışma Ekibi

Syed Ibrahim Bilal

3. Projenin kısa tanımı

Amacımız, Kömür ve Bagasse yakıtlı enerji santrallerindeki Uçucu Kül olan artık kalıntılardan toplanan en bol kirletici maddeden (KARBON) yeni bir yalıtım malzemesi üretmektir.

4. Ne elde etmek istiyorsunuz? Hangi sorunları çözüyor? Neden yenilikçi?

Amacımız, küresel ısınma sorununu çözmek için en bol bulunan atık malzemeyi kullanmak ve herkesin özgürce nefes alması için daha temiz hava sağlamak, dolayısıyla BREATHEFREEE.

Ürünümüz yalıtım sorununu çözüyor, bu da daha az enerji ihtiyacına yol açıyor ve sonuçta daha az fosil yakıt yakılıyor ve nihayetinde üretimimiz için en büyük kirleticinin kendisini kullanıyoruz.

Yenilikçidir çünkü böyle bir ürün günümüz piyasasında mevcut değildir. Ayrıca, kirlilik ve küresel ısınma sorununu aynı anda çözmektedir.

5. Projenin faydalanıcıları kimler olacak?

Bu ürünün ana faydalanıcısının Bina Sahipleri ve Devlet olacağını düşünüyoruz.

BİNA SAHİPLERİ, verimli yalıtım malzemesi kullanarak kayda değer bir enerji maliyeti tasarrufu sağlayabilir.
HÜKÜMETLER, sanayi sektörlerinin daha az zararlı etkilerle büyümesine yardımcı olacaktır.



6. Hangi SKH'ler (Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri) üzerinde çalışacaksınız?

BREATHEFREE aşağıdaki SGD'leri hedefleyecektir
1. İyi sağlık ve esenlik.
2. Sorumlu tüketim ve üretim
3. İklim eylemi.
4. Çevre koruma

7. Beklenen sonuca ulaşmak için hangi yöntemler/araçlar kullanılacak? Bu sonuca ulaşmak için nasıl çalışacaksınız?

- Gerekli sonuca ulaşmak için Kül ve Alçıtaşı'nın gerekli özelliklerini bulmak için kapsamlı bir araştırma yapılması gerekmektedir.
- Şu anda Kömür ve Bagasse yakıtlı enerji santrallerinin üst yönetimiyle temas halindeyiz ve malzemenin yıl boyunca düzenli olarak tedarik edilmesi konusunda fikirlerini alıyoruz.
- Uçucu Külün taşınması ve depolanmasının sürekli bir zorluk olduğu, bu nedenle fiyatların çok nominal olduğu, bazı durumlarda sadece nakliye ücretlerini ödemek zorunda kalabileceğimiz dikkat çekmektedir.

8. Projeniz hangi kaynaklara ihtiyaç duyacak ve bunları nasıl ve nereden temin edeceksiniz?

Uçucu Kül şu kaynaklardan temin edilecektir:

1. Kömür Yakıtlı Enerji Santralleri
2. Şeker Fabrikalarından Bagasse Yakıtlı Kazanlar

Bu kül, tüm dünyada kömür ve küspe yakan enerji santrallerinden milyonlarca ton olarak üretilmektedir. İlginç bir şekilde çok ucuzdur ve depolanması ve taşınması üretici için zorlu bir iştir.

BREATHEFREE, Alçı ve Külün karıştırılmasından sonra en iyi yalıtım için gereken tam oranı bulmak için Kimyagerler ve Malzeme uzmanlarından oluşan bir ekibe ihtiyaç duyacaktır.

HACKATHON Patras, Yunanistan

19-20 Mayıs 2022 tarihleri arasında



1. Proje/Ürün/Hizmet Adı

DR. ROBOT

2. Çalışma Ekibi

Anna-Maria Vlachogianni, **Manager,**
Anthi Mavrika, **IT and Production/product development manager**
Irini-Hrysovalantou Bourgoudi, **Financial**
Marvina Petsani, **HR**
Pavlina-Christina Frangogoula, **Marketing**

3. Projenin kısa açıklaması

Uzak bölgelerde yaşayanlara temel tıbbi hizmetler ve yardım sağlamak için geliştirilmiş tıbbi robot (ve/veya drone ile birlikte).

4. Ne elde etmek istiyorsunuz? Hangi sorunları çözüyor? Neden yenilikçi?

Hayat kurtarmak için ihtiyaç duyulan yerlerde tıbbi hizmet sağlamak. Uzak yerlerdeki insanlar için daha iyi ve daha güvenli bir günlük yaşam yaratmak

Yenilikçidir çünkü uzak bölgelerde yaşayan insanlar tıbbi yardım ve malzemelere ulaşmakta çok zorluk çekmektedir.

5. Projenin faydalanıcıları kimler olacak?

Uzak bölgelerde yaşayan insanlar

6. Hangi SKH'ler (Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri) üzerinde çalışacaksınız?

Hedef 3:-Sağlık ve Refah ve aynı zamanda diğer hedeflerle (inovasyon, girişimcilik vb.) uyumlu olmak

7. Beklenen sonuca ulaşmak için hangi yöntemler/araçlar kullanılacak? Bu sonuca ulaşmak için nasıl çalışacaksınız?

Mevcut teknolojiye dayalı -seçilebilir/uyarlanabilir özelliklere sahip olacak ürünümüz kamu/özel hastaneler ve sağlık kurumlarıyla temas halinde olacağız.

Projenin hedeflerine ulaşmasına yardımcı olmak için gerekli mevcut teknolojileri sağlayabilecek şirketler veya kurumlarla iletişime geçeceğiz.

Ayrıca Hükümeti/yerel yetkilileri ikna etmeye çalışacağız, forumlara, sergilere, ödül törenlerine vb. katılacağız.

8. Projeniz hangi kaynaklara ihtiyaç duyacak ve bunları nasıl ve nereden temin edeceksiniz?

Aşağıdaki yatırım şekli ile bir milyon avroya ihtiyaç duyulur:

- Finansman, Krediler, Kişisel/aile birikimleri
- Ortaklık fırsatları (ilk yatırımın %60'ı):



HACKATHON Madrid, İspanya

10-12 Aralık 2021 tarihleri arasında



SPAIN PROJECT

1. Proje/Ürün/Hizmet Adı

THIS IS MY BUSH

2. Çalışma Ekibi

Adrián Pérez, Vanesa Solamillos, Sandra Vaquero, María Gómez

3. Projenin kısa açıklaması

Basit bir iyilik zincirinden oluşmaktadır. 20'den fazla kişi bir çiçek veya bitki satın alacak/dikecek ve onlar da en az bir kişinin daha dikmesini sağlayacaktır.

4. Ne elde etmek istiyorsunuz? Hangi sorunları çözüyor? Neden yenilikçi?

Amaç daha yeşil, daha mutlu ve daha sağlıklı bir dünyaya ulaşmaktır. "Bu benim çalılığım" projesinin amacı, herkesin terasında bir bitki olmasını sağlayarak büyük bir sosyal etki yaratmaktır. Yenilikçidir çünkü basitliği ve maliyeti herkes için karşılanabilirdir.

5. Projenin faydalanıcıları kimler olacak?

Bu projenin yararlanıcıları hem gençler hem de yaşlılardır, aslında amaç mümkün olduğunca çok insanı dahil etmektir, bu nedenle yararlanıcılar bir bütün olarak toplumdur.

6. Hangi SKH'ler (Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri) üzerinde çalışacaksınız?

Bu projenin üzerinde çalışmayı hedeflediği SKH 13. maddedir: iklim eylemi.

7. Beklenen sonuca ulaşmak için hangi yöntemler/araçlar kullanılacak? Bu sonuca ulaşmak için nasıl çalışacaksınız?

Bu proje için kullanılan kaynaklar ücretsizdir, projemizi sosyal ağlar aracılığıyla tanıtarak geniş bir erişime sahip olmasını sağlıyoruz. Projeye katılan kişilerin videolarını doğrudan repost ederek çalışacağız.

8. Projeniz hangi kaynaklara ihtiyaç duyacak ve bunları nasıl ve nereden temin edeceksiniz?

Proje halihazırda devam etmektedir ve çok az kaynağa ihtiyaç duymaktadır. İhtiyaç duyulan tek kaynak, her bir kişinin ekmeye karar vereceği tohumlar (bunlar çok sayıda kuruluştan temin edilebilir) ile bir saksı, biraz toprak, su ve güneş ışığıdır. Bu kaynaklar, dikmek istediğiniz bitkiye bağlı olarak değişir. Bu ilk aşamada kaynaklar projeye katılan her bir kişi tarafından temin edilecek, ancak ikinci aşamada kitlesel fonlama yoluyla fon aranacaktır.

