Smernice za izvedbo hekatonov

KONCEPT HACKATONA

za 7., 8., 9. razrede osnovne šole

Odgovorni partner: Cene Štupar – CILJ, P2
Status: Verzija 1
Datum: 7. 10. 2024



LifeLongWood

Čezmejno sodelovanje za spodbujanje lesa kot surovine in poklicnega področja prihodnosti
Projekt financira Evropski sklad za regionalni razvoj v okviru programa Interreg Slovenija-Avstrija.

Interreg Slovenija – Österreich
Sofinancira EVROPSKA UNIJA
Kofinanziert von der EUROPÄISCHEN UNION
LifeLongWood

OBRTNO-PODJETNIŠKA ZBORNICA SLOVENIJE

Cene Štupar

KÄRNTEN University of Applied Sciences

WKO STEIERMARK

Vsebina

1. **Kaj so hekatoni - ozadje** 2
2. **Ciljne skupine** 3
3. **LifeLongWood projekt in aktivnosti Woodyton** 4
4. **Vabljenje / Prijava ekip** 10
5. **Prijavni obrazec in selekcijski postopek ekip** 11
6. **Podroben program za izvedbo Woodytonov** 13
7. **Časovnica** 14

1. Kaj so hekatoni - ozadje

Beseda Hackathon izvira iz besed Marathon (dolga ali zahtevna dejavnost v kratkem času) in Hack, ki tu pomeni raziskovalno programiranje. Sprva so bili hekatoni neformalna srečanja, danes pa so dobro organizirani, sprejeti in financirani dogodki (Lodato in DiSalvo, 2016). Na začetku so bili usmerjeni v razvoj inovativnih tehnologij, kot so aplikacije, spletne strani in roboti, udeleževali pa so se jih predvsem posamezniki iz skupnosti razvijalcev (angl. developer community). Danes so hekatoni vsebinsko bolj raznoliki in prilagojeni potrebam različnih podjetij ali organizatorjev (Hackerearth, b.d.).

Hekatoni so se prvič pojavili okoli leta 1970, ko je podjetje Homebrew iz Silicijeve doline organiziralo srečanje računalniških navdušencev. Namen dogodka je bil izmenjava informacij, povezovanje in skupno delo na projektih, kar je tudi danes temeljni cilj hekatonov (Adafruit, 2015). Izraz 'hekaton' je bil prvič uporabljen leta 1999, ko so strokovnjaki iz OpenBSD organizirali dogodek v Calgaryju, Alberta, kasneje pa so hekatone popularizirali tehnološki velikani, kot so Yahoo, Facebook in LinkedIn (D'Ignazio, 2014).

Hekaton je organiziran dogodek, kjer se združijo različni posamezniki z namenom reševanje določenega problema, iskanja inovativnih rešitev (Competo, 2018; Tauberer, b.d.) ali ustvarjanja inovativnih produktov (večinoma digitalnih produktov) (Lodato in DiSalvo, 2016). Bistvo je, da se na dogodku oblikujejo raznolike skupine ljudi, ki si med seboj delijo izkušnje in znanje ter imajo različne želje, potrebe, navade in pričakovanja. Le tako bodo najhitreje prišli do odlične rešitve določenega izpostavljenega problema (Competo, 2018). Dogodki so orientirani na delo, vendar hkrati ponujajo priložnost za druženje in povezovanje (Lodato in DiSalvo, 2016).

Cilj hackathona, ki je podoben projektnemu sprintu, je do konca dogodka ustvariti uporabne in delujoče nove izdelke (programsko ali strojno opremo) oziroma storitve. Hekatoni imajo ponavadi poseben poudarek, ki lahko vključuje posebne spretnosti na določenem področju, uporabljen programski jezik, aplikacijo, API ali predmetno obliko družbenih, ekoloških in demografskih izzivov. V drugih primerih ni omejitev glede vrste novega izdelka ali storitve, ki se ustvarja.

Hekatoni se razlikujejo tudi glede na trajanje – lahko so enodnevni ali večdnevni (D'Ignazio idr., 2014). Glede na udeležbo ločimo notranje (angl. internal) in zunanje (angl. external) hekatone. Notranji hekatoni so namenjeni zaposlenim v določenem podjetju, medtem ko so zunanji odprti za vse posameznike, ne glede na njihovo zaposlitev (Przyczyna, 2018).

Hekatoni se razlikujejo tudi po lokaciji izvedbe – obstajajo fizični ali »offline« hekatoni, ki potekajo na določenem kraju, in virtualni ali »online« hekatoni, kjer se udeleženci povezujejo prek spleta. Prednost virtualnih hekatonov je možnost globalnega sodelovanja, saj niso omejeni na določeno geografsko območje (Hackerearth, b.d.; Przyszyna, 2018).

Poleg tega hekatoni prinašajo tveganje za podjetja, saj lahko izpostavljajo svoje najboljše zaposlene, ki jih nato opazijo druga podjetja in jim ponudijo boljšo zaposlitev.

Kljub pomanjkanju raziskav lahko sklepamo, da so hekatoni koristni za posameznike, skupine in podjetja, saj ponujajo številne prednosti. Skupinam, ki razvijajo določeno idejo, omogočajo dostop do strokovnih mentorjev (Svet kapital, 2018) ter povezovanje z organizatorji in sponzorji

dogodkov, ki lahko pomagajo pri realizaciji njihovih projektov (D'Ignazio, 2014). Sodelovanje na hekatonu prinaša hiter napredek in razvoj idej, odpira nove poslovne priložnosti in poznanstva ter spodbuja razmišljanje izven ustaljenih okvirjev. Prav tako omogoča prenos izkušenj in ponuja privlačne nagrade (Svet kapital, 2018).

Ena ključnih prednosti hekatonov je tudi oblikovanje skupnosti med udeleženci. Ti pogosto ohranjajo stike in sodelujejo pri reševanju obravnavanih problemov tudi po zaključku dogodka. Organizatorji omogočajo nadaljnje srečanja, bodisi neformalna bodisi spletna, kjer se udeleženci lahko povežejo z drugimi skupinami in se pridružijo izvajanju njihovih projektov (D'Ignazio, 2014).

Tudi za podjetja so hekatoni koristni, saj predstavljajo vir inovativnih idej za produkte in storitve ter priložnost za iskanje talentiranih kadrov (D'Ignazio, 2014). Poleg tega omogočajo povezovanje z drugimi podjetji in vzpostavljanje sodelovanj (Petkovšek Štakul, 2018). Hekatoni lahko podjetjem ponudijo cenejšo alternativo tradicionalnim zaposlitvenim procesom, saj omogočajo neposreden dostop do talentiranih posameznikov, ki jih lahko zaposlijo na podlagi njihovega uspešnega nastopa na dogodku, s čimer se izognejo dolgotrajnim intervjujem (Hackerearth, b.d.).

Hkrati pa podjetja z udeležbo na hekatonu povečujejo svojo prepoznavnost, spodbujajo ustvarjalnost med zaposlenimi in jih motivirajo za aktivno udeležbo na dogodku, kar omogoča nadaljnje povezovanje znotraj skupnosti, ki se oblikuje po hekatonu (Gabršček, 2018).

Če povzamemo, hekatoni, ki se bodo oddvili v okviru projekta LifeLongWood, so prava izbira z vidika povezovanja mladih s podjetji. Poleg novih poznanstven, bolj poglobljenega poznavanja lesnega sektorja, bodo dogodki' priložnnost tudi za spoznavanje in krepitev komunikacijskih in podjetniških veščin. Podjetja pa bodo lahko spoznala in navdušila učence za potencialno izbiro poklicev v lesarstvu.

Ta dokument je pripravljen v obeh jezikih in se obravnava kot dokument za razpravo ter podporo razvoju pilotnih izved programa Woodyton. Vendar pa mora vsaka PP pripraviti končne dokumente v svojem jeziku.

2. Ciljne skupine

Primarna ciljna skupina so učenci osnovnih šol v SIovenij oz. NMS/nižje srednje šole v Avstriji za dijake, stare od 12 do 15 let.

Projektni partnerji bodo vzpostavili stik z najmanj 50 šolami na območju programa in jih obiskali, da bi preizkusili in uporabili ukrepe, ki so jih razvili v zvezi s spretnostmi in poklici, povezanimi z lesom. Na območju SI bo tako doseženih najmanj 30 razredov, na območju AT pa prav tako najmanj 30 razredov.

Dijaki: v pilotno izvajanje obiskov v šolah (delovni paket 1) ter spremljanje na delovnem mestu (jobshadowing) in hekatone (delovni paket 2) bo vključenih vsaj 1.200 dijakov iz programske regije, starih od 12 do 15 let (približno 20 dijakov na razred, najmanj 60 razredov).

Sekundarne ciljne skupine:

- Podjetja iz segmenta MSP: Usposabljanja za podjetja (delovni paket 3) ter dogodkov, kot so tematske konference in hekatoni, se bo udeležilo vsaj 40 podjetij iz programske regije, od tega vsaj 20 iz SI in AT.
- Učitelji/šolski svetovalci za poklicno usmerjanje: v okviru delavnic v delovnem sklopu 2 bo doseženih vsaj 30 oseb.
- Študenti (študenti ali usposobljeni strokovnjaki): najmanj 40 udeležencev programov mikroakreditacij (AP3)
- Regioalni javni organi: V delavnice za zainteresirane strani ali tematske dogodke so vključeni vsaj 3 regionalni organi, kot so regionalni šolski sveti, direktorati za izobraževanje in podobno.
- Nacionalni organi: V postopke zainteresiranih deležnikov projekta bodo vključeni vsaj 3 nacionalni organi, kot so Center RS za poklicno izobraževanje (CPI), ministrstva ali podobno (glej priložene izjave o podpori).
- Organizacije za podporo poslovanju: V delavnice za zainteresirane deležnike ali tematske dogodke bodo vključene vsaj 4 podporne organizacije, kot so zbornice, grozdi in podobno.

3. LifeLongWood projekt in aktivnosti Woodyton

Projekt bo pozitivno prispeval k trajnostnemu razvoju in sicer s spodbujanjem lesa kot naravnega, regionalnega in trajnostnega vira prihodnosti ter s krepitvijo konkurenčnosti lesne industrije v regiji.

Ena od največjih prednosti programske regije je naravni vir les. Slovenija (približno 60 %) in Avstrija (približno 48 %) sta daleč najbolj gozdnati državi v Srednji Evropi - v programski regiji, predvsem na Koroškem, Štajerskem in v slovenskih regijah, ki mejijo na ti dev deželi, delež gozdov v vsakem primeru celo presega 60 %, zato gre za pomembno, globoko zgodovinsko zakoreninjeno gospodarsko panogo, ki se kaže tudi v velikem obsegu čezmejne trgovine.

Gospodarska raba lesa je ključnega pomena za več deset tisoč ljudi v programski regiji, zlasti za proizvodnjo, predelavo in uporabo lesa v gradbenem sektorju. Hkrati je les kot podnebno nevtralen in trajnostni vir pomemben dejavnik za varstvo podnebja in ekološke spremembe.

Zato ima trenutno, stalno naraščajoče pomanjkanje kvalificiranih delavcev v tem sektorju dvojni negativni učinek: na eni strani na poslovno lokacijo in konkurenčnost regije, na drugi strani pa na doseganje zastavljenih ciljev varstva podnebja.

"Les je genialen" - za trajno promocijo in spodbujanje takšne miselnosti v programski regiji je treba še naprej spodbujati kampanje in krepiti ugled poklicev v lesni industriji ter uporabo lesa kot regionalne in trajnostne surovine. Od otroških korakov naprej - v njih je naša prihodnost - pa tudi odrasle je treba spodbujati k nadaljnjemu ukvarjanju z lesom kot surovino.

LifeLongWood se v duhu vseživljenjskega učenja osredotoča na pet področij:

- navduševanje mladih za les in sorodne poklice segmente z razvojem in pilotnim testiranjem inovativnih orodij za poklicno usmerjanje in informiranje, npr. potujoče razstave "WanderWood", VR izkušnje za interaktivno in varno raziskovanje poklicev, knjižnice lesnih materialov "ShareWood", mobilne različice Escape Room in še veliko več.
- mreženje zainteresiranih dijakov s podjetji in drugimi ustanovami v lesnem sektorju, s spremljanjem na delovnem mestu (jobshadowing) in čezmejnimi hekatoni, kot interdisciplinarnimi ekipnimi tekmovanji za povečanje zanimanja in povezovanje potencialnih bodočih strokovnjakov s potencialnimi delodajalci.
- podpora podjetjem v lesni industriji z usposabljanjem na področju veščin, pomembnih za delodajalce, da se uspešno vključijo na trg dela in se seznanijo z digitalnimi orodji za pridobivanje in ohranjanje zaposlenih.
- nadaljnje usposabljanje na akademski ravni za študente, podjetja in strokovnjake, da bi les in leseno gradnjo zasidrali na svojih študijskih in delovnih področjih ter ju tako še bolj okrepili in zasidrali v programski regiji.
- zbiranje, obdelava in zagotavljanje dostopa do znanja in primerov najboljše prakse ter vzpostavitev čezmejne mreže v različnih oblikah dogodkov za spodbujanje izmenjave med organizacijami, ki se ukvarjajo s to temo

Kot eden izmed glavnih ciljev projekta, povezovanje mladih s podjetji, je tudi izvedba hekatonov, ki jih pod delovnim naslovom poimenujemo Woodyton. Z njimi bomo učencem približamo delo z lesom, lesarske poklice, podjetniško razmišljanje in jih poveli s podjetji z lesarske panoge, ter mentorji z lesarske stroke (tudi dijaki srednjih lesarskih šol).

Učenci bodo v skupinah, pod mentorskim vodstvom reševali različne izzive, katere bomo določili skupaj s sodelujočimi podjetji. Na primer, iskali bodo ideje za nove prodkute, trajnostne rešitve s področja lesa, kot trajnostnega materiala ipd…

Organizacija Woodytona

Pri organizaciji moramo biti pozorni na naslednje aktivnosti, ki jih je za uspešen hekaton porebno načrtovati in izvesti:

- Povezati se z javnimi organi (osnovne šole, srednje lesarske šole, direktorat za lesarstvo, ...) za idejno zasnovo hackathona
- Če je le mogoče, se hackathon organizira v sodelovanju z javnimi deležniki
- Rezervirati ustrezen prostor za dogodek, da lahko tudi medijsko dobro pokrijemo dogodek – priključimo se večjim podjetniškim dodkom in dogodkom za mlade (MOS, Informativa,…)
- Oblikovati celostno grafično podobo (pasice, spletno stran, e-vabila, ipd…)
- Ustvarite prijavnico za ekipeosnovnih šol (učence na tekmovanje prijavijo šolski mentorji)
- Pripraviti dovoljenja staršev za udeležbo učencev na tekmovanju
- Napovednnik za tekmovanje Woodyton mora biti objavljeno vsaj en mesec pred začetkom dogodka, vendar se morajo priprave in organizacija začeti vsaj dva meseca pred dogodkom. Napovednik dogodka:

  - Objava na spletnih straneh
  - Digitalnih kanalih
  - Poslati e-vabilo osnovnim šolam po bazi (preklic, če je potrebno)
  - Pri desemincijah na dogodkih, predhodno nagovarjati k sodelovanju različne skupine (podjetja, osnovne šole, srednje šole, …)
- Pripraviti in na spleti strani ter e-vabilu objaviti natančna navodila za izvedbo ter vključiti dovoljenje staršev
- Pri pripravi hackathona je potrebno izbrati relevantne deležnike in identificirati vsaj tri tematske izzive, v katerih bodo sodelovali prijavljeni posamezniki/ekipe.
- Izbira mentorjev (optimalno en šolski mentor, ter mentor s podjetja ali sodelujoče srednje šole na ekipo)
- Pripravite kriterije in protokol ocenjevanja za komisijo, ki bo ocenjevala rešitve ekip
- Sestaviti ekipe iz prijavljenih osnovnih šol in jih predhodno opozoriti na raznovrstnost talentov, saj naj bi vsaka ekipa vsebovala posameznike, ki imajo različna znanja in spretnosti
- Če je mogoče, pridobiti tudi sponzorje za dogodek in dodatne praktične nagrade
- Promocijska kampanja: Narediti promocijsko kampanjo in začeti s promocijo na različnih dogodkih, katere obiskujejo osnovne šole, družbenih in javnih medijih vsaj 3 mesece pred dogodkom (lahko tudi prej). Po zaključku dogodka pripraviti sporočilo za javnost s predstavitvijo zmagovalcev in še dodatno promovirati les, kot trajnostno dobrino
- Poiskati primerna podjetja, ki bi sodelovala pri pripravi izzivov in bi posodila mentorje
- Pripraviti delovni plan dogodka (tehnine zahteve dogodka, navodila za mentorje, navodila za ocenjevalce, moderiranje dogodka, snemanje in fotografiranje dogodka, objavljanje na socialnih omrežjih in povabilo tekmovalcem in ostalim deležnikov, da delijo objave, …)
- Moderiranje dogodka: izbrati primernega moderatorja ali 2 osebi, ki bosta dogodek vodili od začetka do konca, podajali navodila udeležencem, usmerjali mentorje in ekipe, predstavili hekaton in cilje, katere je potrebno doseči, ter hkrati predstavili podjetnišško miselnost ter tehnike, kako doseči zastavljen cilj Woodytona.
- Po dogodkih izvesti kratko analizo in izboljšave uporabiti pri naslednji izvedbi dogodka.

Pripravili smo ločen document – “Check list”, na katerem smo nanizali vse aktivnosti, katere bomo skaldno s testiranjem hekatona še dopolnili.

CHECK LISTA WOODYTON	Interreg Sofinancira EVROPSKA UNIJA Kofinanziert von der EUROPÄISCHEN UNION Slovenija – Österreich LifeLongWood
Datum:	
Naziv:	
Odgovorna oseba projekta:	

Program::	
Operacija:	
Podporniki:	
POTREBNE INFORMACIJE	**OPIS**
Koncept dogodka (Kratek opis in vsebina dogodka)	
- Urnik/agenda (čas trajanja dogodka)	
- Namen in cilji dogodka	
Ciljna skupina – opis:	
- Št. Planiranih udeležencev	
- Način prijave	
- Število ekip	
Baza vabljenih:	
CGP dogodka:	
- Priprava CGP-ja	
- Priprava grafičnih vsebin za ostale objave: - pasica za prijavnico - pasica za ozadje - PPT - pasica za socialna omrežja - druge tiskovine	
Posebna dokumentacija	
Priprava dovoljenj staršev za tekmovanje učencev in GDPR	
Program	
- Izbor sodelujoči podjetij	
- Zagotoviti prevajalce	
- Nabor izzivov	
- Izbor mentorjev (sodelujoče srednje šole)	
- Izbor komisije	

- Priprava navodil za ocenjevalno komisijo	
- Priprava programa – navodil za izvedbo Hekatona za tekmovalce	
- Priprava scenarija	
- Posebne zahteve	
VABLJENJE, MARKITING IN PR	
Vabila in vabljenje:	
- Vsebinska priprava - tekstopisje in lektoriranje	
- Priprava vabil: o Teaser o Več informacij o Zahvala in vprašalnik	
- Pošiljanje vabil (vzpostavitev elektronskega alias naslov)	
- Vzpostavitev INFO linije /mejla za dogodek	
MARKETING	
- Priprava spletne strani in vsebine	
- Prijavnica za dogodek	
Objava na socialnih omrežjih	
- Facebook	
- Linkedin	
- Instagram	
- TikTok	
- Youtube	
- Ostali kanali	
PR	
- Baza novinarjev	
- Vabilo za novinarje	
- Izjava za javnost	
- Tiskovka	
Podporniki projekta:	

- Sponzorstva, razstavljavci	
PROSTOR	
- registracijski prostor	
- Ozvočenje, luč, video, plazme, mikrofoni,…	
- Posebne zahteve	
Snemanje:	
- Fotograf	
- Snemanje (avdio, video)	
Darila in vrečka dobrodošlice	
- Praktična darila,…?	Morda izdelki sodelujočih podjetij, svinčniki s smreko
Evalvacija	
- Priprava vprašalnikov	
- Anketiranje	
- Analiza zadovoljstva (vnos, podrobno poročilo)	
Razno:	

Končni cilj Woodytonov je približali lesarski sector, poklice in delo z lesom učencem, ki se odločajo za nadaljnje šolanje, kot eno izmed perspektivnih zaposlitvenih možnosti. Rezultate izzivov želimo, da podjetja, ki bodo zastavile te izzive, poizkušajo vplesti v svoje poslovanje.

Predvsem pa želimo vzpostaviti kontakte med deležniki, za nadalnje potencialno izobraževanje in sodelovanje, ter zaposlovanje.

Trajanje Woodytona

Ker so p**rimarna ciljna skupina** učenci osnovnih šol v Sloveniji oz. NMS/nižje srednje šole v Avstriji za dijake, stare od 12 do 15 let, bo Woodyton potekal največ 8 ur oz. 10 šolskih ur z vmesnimi odmori in kosilom. Tudi v že tako kratkem času, lahko učenci pod vostvom mentorjev pripravijo dobre rešitev. V naprej bomo pripravili pravila, znani bodo izzivi, tako da se bodo lahko prijavljene ekipe že v šolah pripravljanje na tekmovanje, če bodo želela.

Postavljeni izzivi

Predhodno se bomo povezali s podjetji, katera vabimo k sodelovanju tekom celotnega projekta. Skupaj s predstavniki podjetij, katere bomo povabili tudi k mentorstvu oziroma sodelovanju v žirijah, bomo zastavili 3 konkretne izzive s področja razvoja novih produktov/storitev, trajnosti in lesarstva.

4. Vabljenje / Prijava ekip

Kdo se lahko prijavi?

Ste učenci 7., 8. ali 9. Razreda? (SI)

… in vas zanima, kako lahko prispevate k ohranjanju okolja in izboljševanju družbe? Pridružite se nam s sošolci! Svoje zamisli, znanje ter razmišljanje izven okvirja uporabite za iskanje rešitev in kreiranje boljše prihodnosti za vse nas. Predstavite svoje talente, spoznajte nove ljudi in prispevajte k varovanju planeta in razvoju družbe. Bolj si boste med seboj različni, boljppe rešitve boste lahko prispevali

Kako sestavite ekipo

Vsaka prijavljena osnovna šola lahko sestavi eno ali več ekip z največ šestimi učenci, ki vas zanimajo teme, povezane s podjetništvom, izdelki iz lesa, čistim okoljem in izboljševanjem družbe. Z vašo ekipo se prijavi tudi mentor, ki vas bo spremljal na WOODYTONu.

Program - Wooditona mora vsebovati

- Uvod v Woodyton, kjer bomo predstavili podjetniško razmišljanje in sistem po katerem bodo hekali ideje.
- Čas za razvoj ideje, s pomočjo mentorjev in ostalih pomagal (AI asistent, ipd…)
- Čas za predstavitev ideje pred komisijo
- Zaključek in nadaljnji potencialni razvoj idej
- Čezmejno povezovanje in prepoznavnost**:** program predvideva intenzivno podporo za doseganje medijske prepoznavnosti in promocije na čezmejnem območju prek uporabe partnerskih komunikacijskih kanalov.
- Udeležencem bodo ves dan na voljo vsi obroki – odmor za kosilo, osvežilni napitki, pijača in prigrizki.

5. Prijavni obrazec in selekcijski postopek ekip

PRIJAVNICA / APPLICATION FORM

I. GLAVNI PODATKI	
Ime in priimek učitelja	
Ime osnoivne šole	
Kontaktni podatki (moilna šetvilka in e-naslov)	
II. Imena učencev in starost	
Imena	
Starost	
Kateri razred obiskujejo	
Morebitne prehranske in druge omejitve	
III. Instructions for participation	
Navodila za učitelje Tu moramo omeniti tudi soglasje staršev Klavzula o sofinanciranju	Po uspešni prijavi vam bomo poslali obrazec, ki ga bodo izpolnili starši učencev, ki sodelujejo v Woodyatonu. Posredovali vam bomo tudi podrobnejša navodila, da se lahko vi in vaša ekipa vnaprej pripravite na samo tekmovanje. Veselimo se srečanja z vami. Projekt sofinancira Evropska unija iz Evropskega sklada za regionalni razvoj (ESRR).
GDPR klavzula	Z oddajo prijavnice se strinjam, da Cene Štupar - CILJ posredovani elektronski naslov in telefonsko številko hrani in uporablja za namene obveščanja o aktualnih aktivnostih in dogodkih v okviru projekta LifeLongWood Čezmejno sodelovanje za promocijo lesa kot vira in nadaljnjo kariero. Dovoljujem uporabo slik, zvoka in kakršnih koli videoposnetkov, ustvarjenih med dogodkom, za namene dokumentacije in odnosov z javnostmi (vključno na družbenih medijih). Soglasje dajem do preklica in ga lahko kadarkoli prekličem na: preklic@cene-stupar.si.

Izbor mentorjev/strokovnjakov

Mentorji in strokovnjaki bodo ekipam pomagali oblikovati ideje in predstavitve na licu mesta. Vsak mentor, ki ni učitelj, mora imeti ustrezne izkušnje z obdelavo lesa. Mentorji bodo izbrani iz srednjih šol, npr.: Šolski center Škofja Loka, Srednja lesarska šola.

Za vsakega mentorja/strokovnjaka navedite naslednje:

Ime in priimek:	
Šola:	
Starost in razred:	
Veščine in znanja_	
Izkušnje pri delu z lesom *Not more than 1500* characters	
Izkušnje pri projektu "Šolsko podjetje" *Not more than 1500* characters	

STROKOVNA ŽIRIJA, KRITERIJI ZA IZBIRO IN OCENJEVALNI OBRAZEC

Tekmovalne ekipe bo ocenjevala strokovna žirija, sestavljena iz strokovnjakov s področja lesarstva, menedžmenta in politike.

Komisija ocenjevalcev bo sestavljena iz 3 članov in bo izbrana med identificiranimi strokovnjaki v spodnji tabeli:

	Identificirani strokovnjaki
Podjetnik (lesni sektor)	
Vodja, povezan z lesnim sektorjem	
Start-up mentor/zunanji strokovnjak	

Ocenjevanje bo izvedeno:

- na kraju samem – kjer bodo imeli prijavitelji možnost kratke predstavitve rešitve in odgovorov na dodatna vprašanja strokovne komisije.

Ocena temelji na merilih, ki se nanašajo na kakovost ekipe, velikost in rast trga, inovativnost in tehnologijo. Ocenjevalni obrazec bo zagotovil vsak PP.

K glasovom strokovne komisije je mogoče prišteti tudi glasove občinstva, ki lahko enostavno glasuje prek mobilne aplikacije.

Na hackathon naj bi se prijavilo najmanj 30 posameznikov. Na vsakem hachatonu se bo pomerilo od 4 do 8 ekip.

Ocenjevalni obrazec – primer iz preteklega hekatona partnerja CUAS

Juryprotokoll Hackathon Feldkirchen		11.01. – 12.01.2024				
Team:	Holzfäller					
Parklet Name:						
Gesamtkonzept		😁	🙂	😐	☹	😣
	nachvollziehbar & durchgängig					
	Zielgruppe adressiert					
	inklusiv & positiv					
Nutzbarkeit		😁	🙂	😐	☹	😣
	Aufenthaltsqualität					
	Mehrwert im öffentlichen Raum					
	Nutzungsvielfalt					
	selbsterklräend					
	Sicherheit					
Gestaltung		😁	🙂	😐	☹	😣

6. Podroben program za izvedbo Woodytonov

V osrednjem delu programa bodo obravnavane naslednje teme:

- Poslovni model & meritve & poslovne veščine (model Canva, stojalo Lemonade)
- Izdelek in uporabniška izkušnja
- Kako podjetje deluje
- Trženje
- Finančno upravljanje in naložbe

Čas	**Aktivnost**
8.45 – 9.00	Registracija in dobrodošlica
9.00 – 9.15	Uvod
9.15 – 12.00	Delo z modelom Canvas in vmesni kratki odmori
12.00 – 12.45	Kosilo
12.45 – 14.30	Priprava Pitchev / predstavitev
14.30 – 15.30	Predstavitev Pitchev (vsaka skupina ima do 5 minut)
15.30 – 16.00	Ocenjevanje žirije in podelitev nagrad

7. Časovnica

Oris programa razvoja Hackathona	Januar 2025
Spletna razprava s projektnimi partnerji Desk research – identifikacija potencialnih partnerjev, dobrih praks in identifikacija potencialnih mentorjev, strokovnjakov	Februar 2025
Srečanje partnerjev in končni komentarji, pripombe, usklajevanje razpisa za prijavitelje in podrobnosti programa	Marec 2025
Dokončanje ključnih dokumentov, obrazcev (razpis, merila za izbor in obrazci)	Marec 2025
Komunikacija in promocija po šolah	Marec – Junij 2025
Rok za prijavo (Prvi pilot – MOS Celje 2025) j	Junij 2025
Podroben program (datumi, govorci itd.)	Marec/April 2025
Pilotni izvedbi MOS CELJE	September 2025
Evalvacija in nadaljnji piloti	Po septembru 2025

Postavljeni cilji:

- 20 prijav/udeležencev
- najmanj 4 ekipe
- 1 mentor iz SŠ - …

LifeLongWood

Čezmejno sodelovanje za spodbujanje lesa kot surovine in poklicnega področja prihodnosti

Projekt financira Evropski sklad za regionalni razvoj v okviru programa Interreg Slovenija-Avstrija.

Interreg
Sofinancira EVROPSKA UNIJA
Kofinanziert von der EUROPÄISCHEN UNION
Slovenija – Österreich
LifeLongWood

OBRTNO-PODJETNIŠKA ZBORNICA SLOVENIJE

Cene Štupar

KÄRNTEN University of Applied Sciences

WKO STEIERMARK