

April 2020

Länderbericht

Länderbüro Estland

Hackathon 2020

Die Initiativen der Esten zur Überwindung der Krise

Elisabeth Bauer, Sveta Pääru

Schon seit fast sechs Jahren werden in Estland die mittlerweile sehr populären „Hackathons“ - eine Wortverbindung aus „Hacker“ und „Marathon“ - durchgeführt. In diesem Jahr fanden bereits zwei davon statt, um Lösungen zur Überwindung der Coronakrise zu finden.

Die Hauptidee des Hackathons ist es, Programmierer mit verschiedenen Ideen zusammenzubringen. Da jede Idee Personen mit bestimmten Fähigkeiten benötigt, gibt es auf der Plattform die Möglichkeit, Teammitglieder zu finden und im Laufe von 48 Stunden den Prototyp einer neuen Software zu entwickeln. Dabei geht es nicht nur um die Programmierung und die Technologie, sondern auch darum, die Idee allgemeinverständlich zu erläutern.

Hack the Crisis

Den ersten Hackathon unter dem Titel „Hack the Crisis“ vom 13. bis 15. März haben zwei estnische Unternehmen - Accelerate Estonia und Garage48 - durchgeführt. Das Ziel war es, Lösungen zu erarbeiten, die Estland helfen, gesund und stark aus der Krise herauszukommen und Konkurrenzfähigkeit für die Nachkrisenzeit zu schaffen.

Die Estnische Staatspräsidentin Kersti Kaljulaid lobte die Einstellung der Esten, durch die Organisation von Hackathons in Krisenzeiten nach Lösungen zu suchen. „Es macht mir große Freude zu sehen, dass aus der erst vor ein paar Stunden aufgenommenen Initiative eine internationale Aktion geworden ist, an der mehr als 1.000 Teilnehmer aus über 20 Staaten und 14 Zeitzonen teilgenommen haben.“ Das sei auch ein hervorragendes Beispiel für andere Länder.

Die beiden Unternehmen haben sich bereit erklärt, ihre Erfahrungen mit den anderen Ländern zu teilen. Als Mentoren des Online-Hackathons fungierten bekannte estnische Unternehmer wie Martin Villig von Bolt, Kaarel Kotkas von Veriff¹, der Gründer der Guaana² Marko Russiver, Siim Sikkut (Stellv. Staatssekretär für Kommunikation und Staatliche Informationssysteme im Ministerium für Wirtschaft und Kommunikation) und weitere.

Es wurde entschieden, folgende im Hackathon entwickelte Ideen zu unterstützen:

- Die Plattform „Zelose COVID-help“, die in der Zeit der Epidemie freiwillige Helfer und hilfsbedürftige Menschen zusammenbringt,

¹ Veriff - Die Firma bietet eine neue Identifizierungsdienstleistung an, die es ermöglicht, den Menschen mit Hilfe des Dokuments und der Webkamera zu identifizieren.

² Guaana - Prävention von Umweltstörungen durch proaktives Handeln

- Die Plattform „Vanemuine“, die dem Gesundheitssystem Daten zur Verfügung stellt, durch die Hilfsangebote erweitert werden können. Dadurch ist es möglich, Personen mit medizinischer Ausbildung und Hilfsbedürftige zusammenzubringen. In Estland gibt es tausende Menschen mit medizinischer Ausbildung, die im Gesundheitssystem nicht bekannt sind,
- „Share Force One“, eine zeitweilige Plattform für die Vermittlung und Teilung von Arbeitskräften. Unternehmen, die Arbeitskräfte suchen, können dort mit Unternehmen zusammentreffen, die ihre Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter wegen der Krise nicht beschäftigen können.

The Global Hack

Der zweite Hackathon „The Global Hack“ fand vom 9. bis 12. April in einer Zeit statt, in der fast die Hälfte der Menschheit in Isolation lebt. Der Aufruf zur Teilnahme erfolgte mit dem Ziel, vergleichbare Situationen in Zukunft besser bewältigen zu können. Experten aus allen Bereichen wurden aufgerufen, ihre Ideen zu teilen und sich in Teams zusammenzufinden. So kamen im Rahmen dieses Hackathons Wissenschaftler, Investoren, Innovatoren, Technikinteressierte und auch Skeptiker zusammen. An „The Global Hack“ nahmen 12.000 Teilnehmer aus 98 Staaten teil. Die Ideen und Diskussionen konnte man auf der Plattform Slack (<https://bit.ly/theglobalhack-slack>) oder auf Twitter (@theglobalhack) hochladen.

Die Organisatoren von „The Global Hack“ sind zufrieden: „Vor einem Monat haben wir #hackthecrisis durchgeführt. Damals hatten wir noch keine Vorstellung, dass wir bald zu einer globalen Initiative wachsen werden. Der vom 13. bis 15. März durchgeführte Hackathon hat 1.300 Teilnehmer aus 20 Staaten zusammengebracht. Acht Prototypen sind heute schon in Gebrauch, z.B. der Kommunikationsbot SUVE, der von öffentlichen Institutionen benutzt wird, um Fragen der Menschen zum Corona-Virus zu beantworten.“

Ein weiterer Schlüssel zum Erfolg des zweiten Hackathons war auch ein Team aus Freiwilligen, das mit tausenden von Arbeitsstunden zur Veranstaltungsorganisation beitrug. Vor vier Wochen war das Projekt nur eine Idee gewesen. Die Initiatoren hatten sich gefragt, ob es möglich wäre, Multiplikatoren aus der ganzen Welt zusammenzubringen, um neue Lösungen zu finden. Der Hackathon versammelte die klügsten Köpfe der Welt, darunter unter anderem auch Kersti Kaljulaid, Toomas Hendrik Ilves, Garry Kasparov, Steve Jurvetson, Carmen Kass, Brad Feld, Bill Tai, Christopher M. Schroeder, Charles Nader, Enrico Giovannini, Mitch Sinclair, Samantha Cristoforetti, Sophia Bush u. a. Internationale Medien wie CNN, Forbes, The New Yorker, Voice of America, Silicon Republic oder die OECD berichteten über den Hackathon.

Gewinner des Wettbewerbs war SunCrafter mit Teamleiter Florian Heep (Berlin): Seine Idee war ein durch Sonnenlicht betriebenes Desinfektionsgerät. Auf dem zweiten Platz landete Act On Crisis (Litauen): Sie bieten psychologische Unterstützung durch Kommunikationsmöglichkeiten. Auf den dritten Platz gelangte Material Mapper, die dabei helfen, Abfälle beim Bau von Gebäuden wiederzuverwerten. Nach den neuen Vorgaben der EU von 2020 müssen 70 Prozent der Bauabfälle künftig recycelt werden. Bisher gibt es keine gemeinsame Plattform, über die sich Immobilien- und Bauunternehmen und Recyclingfirmen austauschen können, um Abfälle zu recyceln oder umgekehrt aufbereitete Stoffe wiederzuverwenden. Material Mapper ist eine Lösung, die Daten und Datennutzer zusammenbringt.

Da alle Teams international besetzt waren, lassen sich die Teams nicht nach Staatsangehörigkeit zuordnen. Jetzt gibt es von verschiedenen Seiten Bemühungen, dass die besten 30 Teams ihre Ideen verwirklichen können.

The Global Hack wurde von der Europäischen Kommission mit bis zu 75.000 Euro unterstützt. Davon gingen 60.000 Euro an die Gewinnerteams, 15.000 Euro wurden für die Unterstützung und die Kommunikation nach dem Hackathon verausgabt

Hack the Crisis: Youth

Zur gleichen Zeit wie „The Global Hack“ wurde auch „Hack the Crisis: Youth“ durchgeführt. Hier war die Zielgruppe Schüler im Alter von 14 bis 19 Jahren. Die Schüler hatten die Möglichkeit,

- die Methoden des Designdenkens zu lernen,
- allgemeine Fähigkeiten zu entwickeln (z.B. durch Teamarbeit, Problemlösung und durch die Kommunikation mit den Mentoren),
- Ihre Englischkenntnisse zu verbessern (von 20 Arbeitsstunden waren mindestens drei Stunden fürs Zuhören, Kommunizieren und Präsentieren auf Englisch vorgesehen),
- Bürgerschaftliches Engagement zu lernen und zu üben,
- Probleme zu analysieren und Lösungen anzubieten.

Die Gesellschaft und die Schulen bekamen im Gegenzug die Möglichkeit, den Schülern zuzuhören und die Situation aus ihrer Perspektive zu betrachten.

„Hack the Crisis: Youth“ wurde von Prototron, dem Ministerium für Bildung und Wissenschaft, HITSA (Infotechnologie für Bildung), Garage48, Startup Estonia, Swedbank, Noored Kooli (Jugendliche in die Schule), Tagasi Kooli (Zurück in die Schule), Tech Heroes Club und Narva Kreativinkubator OBJEKT durchgeführt. Die Teilnahme war kostenfrei.

Fazit

Das Format Hackathon wird auch in Zukunft seinen Platz finden, da in relativ kurzer Zeit auf einer internationalen Plattform Ideen entwickelt werden können, die durch die Internationalität großes Umsetzungspotential entwickeln können. Das Format steht erst am Anfang und wird in Zukunft viele Entwicklungschancen haben und Entwicklungen mitbestimmen.

Konrad-Adenauer-Stiftung e. V.

Elisabeth Bauer
Leiterin Auslandsbüros Lettland, Estland und Litauen
www.kas.de

elisabeth.bauer@kas.de



Der Text dieses Werkes ist lizenziert unter den Bedingungen von „Creative Commons Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 international“, CC BY-SA 4.0 (abrufbar unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de>)