

Hackathon gegen Corona

48 Stunden, 28000 Teilnehmende, 1500 Lösungen: Gosia Lewkowicz und Johannes Uthof von Connex waren beim rekordverdächtigen Online-Event dabei, der die Gesellschaft in der Krise unterstützen sollte.

Weltgrößter Hackathon

Im März 2020 rief die Bundesregierung zu einem Programmierwettbewerb auf, der wegen landesweiter Kontaktbeschränkungen, ausschließlich online stattfinden sollte. Die Resonanz war überwältigend und es wurden 1500 Lösungen gefunden.



Bereitschaftsdienst bei der Freiwilligen Feuerwehr, Essensausgabe bei den Tafeln oder Alltagsbegleitung von Senioren: Das verbinden die meisten Menschen mit sozialem Engagement. Heute geht das aber auch anders – mit technischem Know-how. Und deshalb rief die Bundesregierung unter dem Hashtag #WirVsVirus zum weltgrößten Online-Hackathon auf, der dem Corona-Virus die menschliche Schwarmintelligenz entgegensetzen sollte. Das Ziel des Events: Gemeinsam und kreativ herausfinden, wie Digitalisierung uns in der Krise helfen kann.

Jeder, der über Zeit, Lust und einen Internetzugang verfügte, konnte daran teilnehmen und Probleme formulieren, die für die Gesellschaft gelöst werden sollten. Dabei spielte es keine Rolle, ob man selbst programmieren kann oder nicht. Neben IT-Fachleuten nahmen auch Mediziner oder Marketer teil. Und so kamen 3000 ganz unterschiedliche Vorschläge zusammen, aus denen die Jury 800 auswählte. Darunter waren auch folgende Fragen: Wie lassen sich medizinische Hilfsmittel sinnvoll verteilen? Wie können lokale Unternehmen in der Krise unterstützt werden? Oder: Wie kann die Nachbarschaftshilfe besser organisiert werden? Um diese Fragen zu lösen, begleiteten 2000 Paten und 2900 Mentoren den Entwicklungsprozess – ehrenamtlich.

Was ist das überhaupt – ein Hackathon?

Kurz und knapp: Ein Hackathon ist ein Programmierwettbewerb. Die Wortschöpfung setzt sich aus den englischen Wörtern »to hack« und »marathon« zusammen. Ziel eines Hackathons ist es, innerhalb einer bestimmten Zeit ein nützliches, kreatives oder unterhaltsames Softwareprodukt herzustellen, beziehungsweise eine Lösung für ein bestimmtes Problem zu finden. Dabei sind die Teams oft interdisziplinär aufgestellt. Eine Person kümmert sich um die Architektur, eine andere codet, eine weitere gestaltet die Grafiken oder sorgt für die übergreifende Kommunikation.

Anders als in traditionellen Organisationsformen, mit bestimmten Rollen, Aufgaben und klaren Hierarchien, ist ein Hackathon eine agile Form der Zusammenarbeit. Zwar hat jedes Teammitglied eine spezielle Aufgabe und es zeichnen sich durchaus

Führungsrollen ab, aber der Hackathon bleibt stets spontan und experimentell. So finden die Teammitglieder erst während des Events zusammen. Auch spielt die formale Bildung eine geringere Rolle. Wichtig ist nur eine nützliche Fähigkeit, die dem Team dabei hilft an sein Ziel zu kommen. Und diese Fähigkeit kann unabhängig von technischem Know-how sein. Daher bietet ein Hackathon jedem den gleichen Zugang. Für Johannes Uthof, Mitarbeiter im Connex-Reportingteam, ist diese Möglichkeit zur gesellschaftlichen Teilhabe eine Ausprägung gelebter Demokratie.

Johannes Uthof – der kommunikative Brückenbauer

Seit zehn Jahren arbeitet Johannes bereits bei Connex. Nach seinem Studium der Ingenieurinformatik, bei dem er hauptsächlich Produktionsmaschinen entwickelte, hängte er eine Ausbildung zum Fachinformatiker an. »Ich tauschte die Kühle der Maschine gegen die Wärme der Menschen. Das klingt jetzt etwas pathetisch, lässt sich so aber ganz gut beschreiben. Denn es ist schon etwas anderes den Helfern zu helfen oder Maschinen zu bauen. Bei Connex kann ich einfach etwas Positives erreichen. Und ja, das treibt mich eben an«, erklärt Johannes.

Genau dieses Motiv bewegte ihn auch dazu, am Hackathon der Bundesregierung teilzunehmen. Als kommunikativer Brückenbauer prüfte er den Code und dessen Qualität, informierte alle Teammitglieder über den Entwicklungsstand und machte neue Ideen für alle transparent. Johannes begleitete den Prozess technisch und kommunikativ zugleich, »wie haben die Kollegen meine Rolle beschrieben? Ja, ich war so etwas wie ein ›Quality Gate‹«, erklärt er schmunzelnd.

Warte.cloud – lässt Patienten nicht im Wartezimmer sitzen

Dabei wollte das Team die Frage lösen: Wie man es schafft, beim Arzt nicht mehr Menschen zu begegnen als unbedingt nötig. Vor allem sollte der Kontakt mit anderen Patienten vermieden werden, um das Ansteckungsrisiko zu senken. Schnell war eine neuralgische Stelle gefunden – das Wartezimmer. »Deshalb wollten wir den Praxen ein Tool zur Verfügung stellen, mit dem sie den Patientenstrom selbst besser steuern können«, beschreibt Johannes die Idee.

Entstanden ist ein einfach zu bedienendes Web-Portal, über das sich jede Praxis anmelden und seine Termine verwalten kann. Dafür werden nur Datum, Uhrzeit, Name und Mobilfunknummer des Patienten benötigt. 30 Minuten vor seinem Termin erhält dieser eine Erinnerungs-SMS inklusive eines Weblinks, über den er zu- oder absagen kann. Ist der Patient an der Praxis angekommen, wartet er im Auto oder in sicherem Abstand zur Praxis. Ist der Patient an der Reihe wird er per SMS aufgerufen, darf die Praxisräume betreten und direkt in das Behandlungszimmer gehen. Anschließend werden alle Daten gelöscht, sodass der Datenschutz stets gewahrt bleibt. Als webbasierter Cloudservice kann das Tool einfach in Betrieb genommen werden und sich an ein höheres Patientenaufkommen anpassen. Besonders durch den Low-Tech-Ansatz bietet das Tool eine einfache Handhabung für den Patienten, sodass auch weniger medienaffine Personengruppen eingebunden werden können. Auch Gosia Lewkowicz entwickelte mit ihren Team eine Lösung, die besonders Ältere und Risikogruppen mit einem digitalen Hilfsmittel unterstützt.



Das digitale Wartezimmer

Jeder Arzt wünscht sich ein volles Wartezimmer. Es ist das vermeintliche Indiz für eine erfolgreiche Praxis. Wären da nicht die langen Wartezeiten, die sich durch einfache Lösungen vermeiden ließen – zum Beispiel mit der warte.cloud, die Johannes Uthof mit seinem Team entwickelt hat. Sie hilft den Patientenstrom zu kanalisieren und das Ansteckungsrisiko zu senken. Das Ergebnis: Ein leeres Wartezimmer bei voller Auslastung der Arztpraxis. In Zukunft wird wohl ein leeres Wartezimmer Aufschluss über Qualität der Terminorganisation der Praxis geben.

www.warte.cloud



QR-Code scannen und Video-Interview ansehen!

www.vimeo.com/connex



Nachbarschaftshilfe stärken

Der direkte Kontakt ist in der Corona-Krise leider tabu. Deshalb entwickelte Gosia Lewkowicz mit ihrem Team die App MOIN. »Mein online integrierter Nachbar« richtet sich vor allem an Personen der Risikogruppen. Sie können oder wollen das Haus für tägliche Besorgungen nicht verlassen. Deshalb stellen Familienmitglieder sowie Betreuende kleine Aufgaben in das Onlinetool ein, die Nachbarn annehmen und erledigen können.

MOIN auf YouTube:
www.rb.gy/iqgw2a



**QR-Code scannen und
Video-Interview ansehen!**

www.vimeo.com/connext

Gosia Lewkowicz – denkt über Fachgrenzen hinaus

Wie lässt sich die Nachbarschaftshilfe mit einer digitalen Lösung besser organisieren, und wie erreicht man damit Personen, die technologisch abgehängt sind? Das waren die Ausgangsfragen des Teams um Gosia Lewkowicz, die Connex seit rund zwei Jahren unterstützt. Gosia studierte Informatik und Marketing-Management in Breslau, wodurch sie technisches sowie strategisches Wissen mitbringt. Mit ihrer Lösung wollte sie Senioren und Hochaltrige unterstützen, die über weniger Medienkompetenz verfügen und die in der Krise dringend Hilfe benötigen. Entstanden ist eine App, die der Risikogruppe dabei hilft, trotz selbstauferlegter Quarantäne, die Dinge des täglichen Bedarfs zu decken.

MOIN verbessert Nachbarschaftshilfe

»Zur Risikogruppe gehörende können oder wollen das Haus oft nicht verlassen. Das ist auch richtig so, denn sie müssen ja die Gefahr der Ansteckung möglichst vermeiden. Wer übernimmt aber dann das Einkaufen, Gassi gehen oder den Gang zur Post? Unsere App sollte genau dieses Problem lösen und die Hilfesuchenden mit den Hilfebietenden verbinden«, erklärt Gosia. Dabei herausgekommen ist »Mein online integrierter Nachbar« – kurz MOIN.

Verwandte, Betreuende oder andere Dritte können bei MOIN ein Profil mit der Adresse des Hilfesuchenden anlegen. Anschließend wählen sie eine bestimmte Hilfskategorie aus – Einkauf, Tierbetreuung, Gartenarbeit – und stellen kleine Aufgaben ein, die Nachbarn über eine Map einsehen können. »Bin ich zum Beispiel im Supermarkt, kann ich mit der App schnell den Bedarf meiner Nachbarn überprüfen und jemandem etwas mitbringen. Das geht schnell und einfach«, ergänzt Gosia.

Um offene Fragen zu klären, kann der Helfer die bedürftige Person auch anrufen oder den Betreuenden per Chat erreichen. Wie läuft aber die Bezahlung ab? Wie bekommt der Helfer sein ausgelegtes Geld zurück? Und vor allem, wie lässt sich das kontaktlose Bezahlen ermöglichen? Diese Fragen löste Gosia für ihr Team und kam zu einer einfachen Lösung – ein Guthaben, das dem Helfer eine Erstattung garantiert. Es besteht eine Verknüpfung zu einem Zahlungssystem und sobald der Helfer seine Ware an den Bedürftigen liefert, wird die Transaktion ausgelöst. So sind beide Seiten mit einfachsten Mitteln vor betrügerischen Absichten geschützt und der höchste Grad an Sicherheit hergestellt.

Beide Projekte sind Prototypen und werden mit finanzieller Unterstützung zu lauffähigen Lösungen reifen. Viel wichtiger ist jedoch das Zeichen, das der Hackathon der Bundesregierung setzt: Digitale Hilfsmittel können schnell, einfach und unkompliziert dabei helfen komplexe Probleme zu lösen. Und das in 48 Stunden.



Bei einem Hackathon werden mit Technik kreative Lösungen gefunden. Dabei arbeiten die Teams kooperativ, experimentell und agil zusammen.