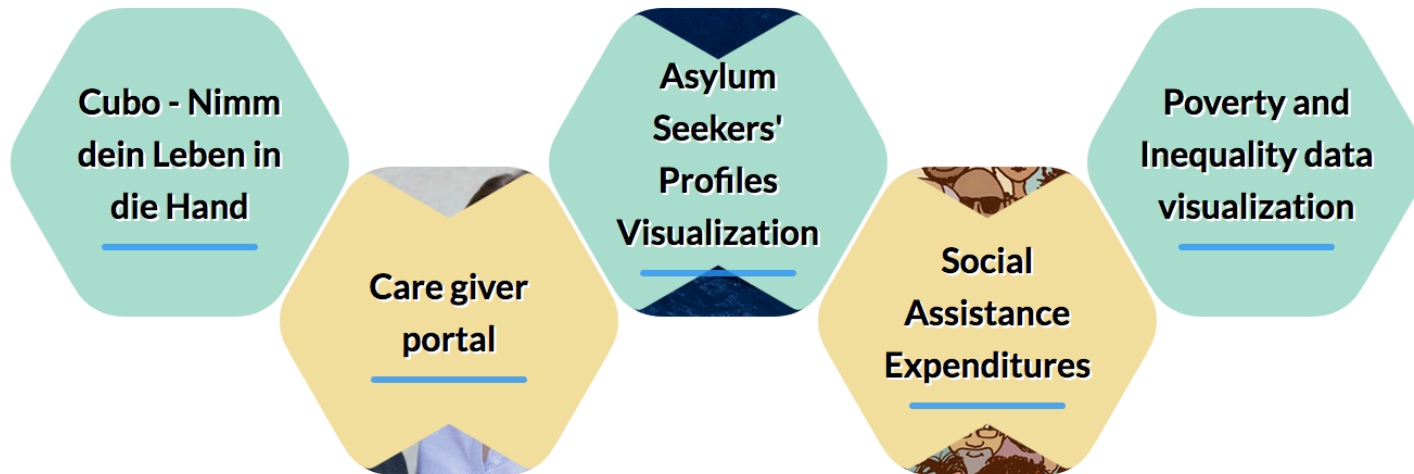




Berner Fachhochschule
Haute école spécialisée bernoise
Bern University of Applied Sciences



<https://bd.hack4socialgood.ch/event/1#top>

Hack4Social Good – Innovationsworkshop für eine inklusive Digitalisierung

Evaluation des Online Hackathons vom 11.-13. Dezember 2020

Konzeption, Durchführung und Auswertung: Dr. Nada Endrissat, BFH-Wirtschaft

Eckdaten zur Befragung

Gesamtteilnehmer und Vorgehen Evaluation

- ▶ Registrierte Teilnehmer: 40
- ▶ Challenge Hosts: 12
- ▶ Gäste Sozialinfo: 12
- ▶ Organisation: 4
- ▶ Referenten: 4

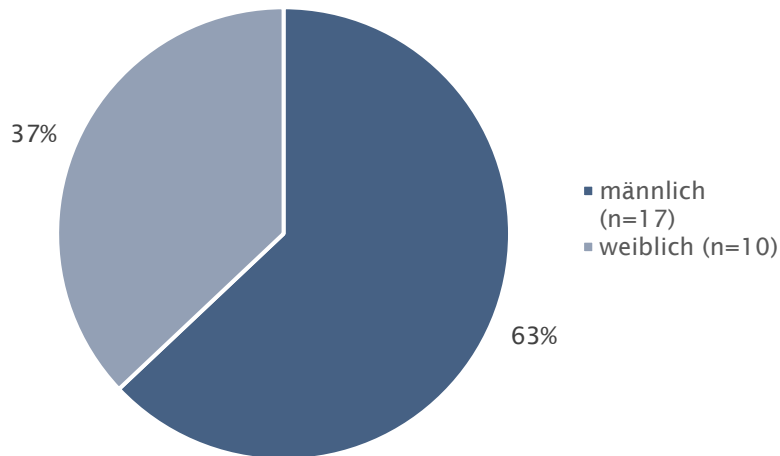
- ▶ Online-Evaluation mit der Anwendung limesurvey.com
- ▶ Einladung zur Teilnahme an 64 Personen
- ▶ Versand: 13.12.2020
- ▶ 1. Reminder: 17.12.2020
- ▶ 2. Reminder: 22.12.2020
- ▶ Rücklauf: 46.9% (N=30)

Ergebnisse der Evaluation

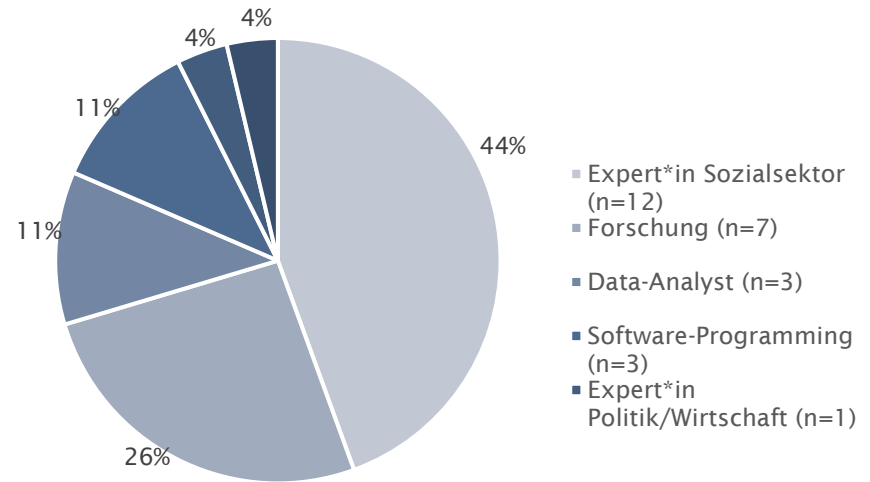
Soziodemographische Informationen

Durchschnittliches Alter: 38.7 Jahre

Spannbreite von 27-56 Jahren



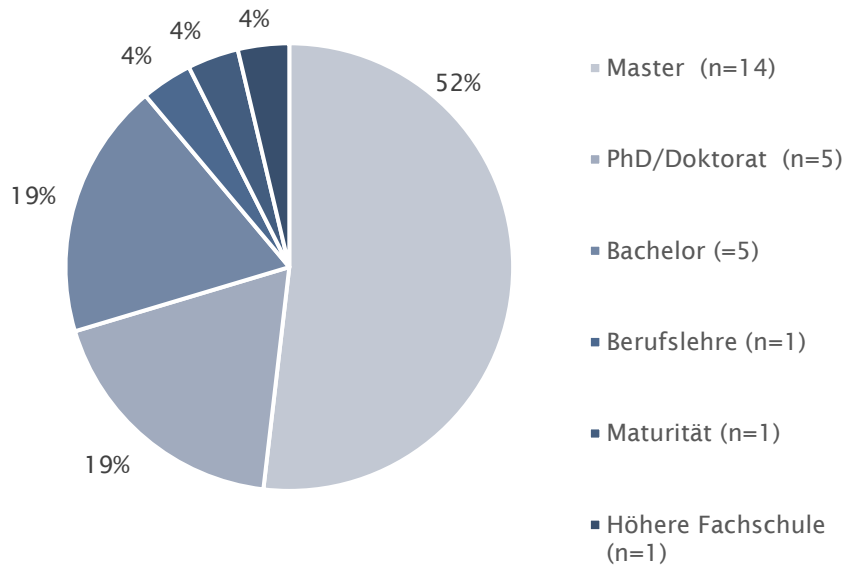
Hoher Frauenanteil im Vergleich zu anderen Hackathons
Niedriger Frauenanteil im Vergleich zu Beschäftigten im Sozialektor



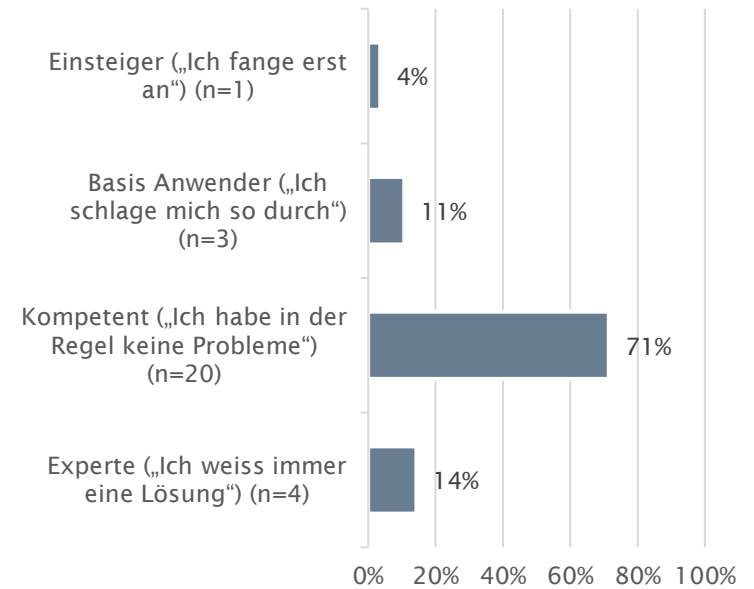
Hoher Anteil an Experten aus dem Sozialektor, weniger Experten aus dem Softwareprogramming / Data analysis (klassische Hacker)

Ausbildung und digitale Kompetenz

Hohes Ausbildungsniveau

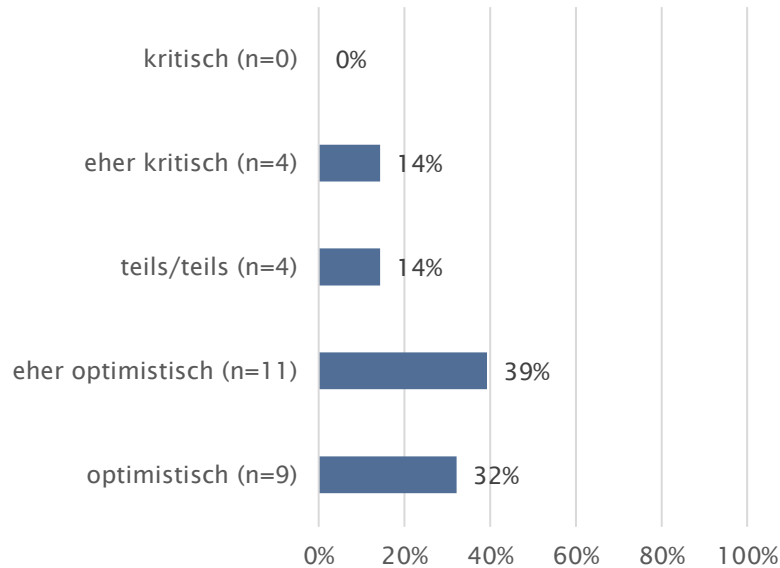


Hohe digitale Kompetenz

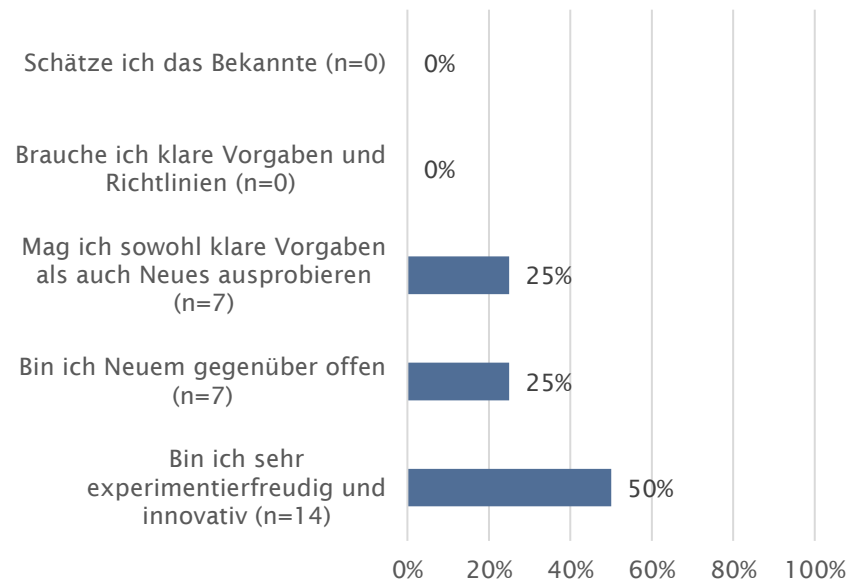


Grundeinstellungen der Befragten

- Optimistische Einstellung hinsichtlich des Potentials Digitalisierung Sozialektor

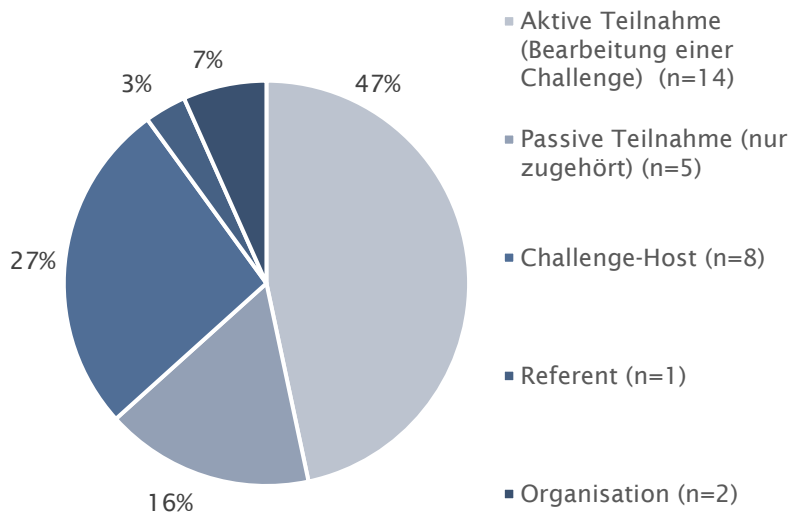


- Vornehmlich experimentierfreudig und ambiguitätstolerant

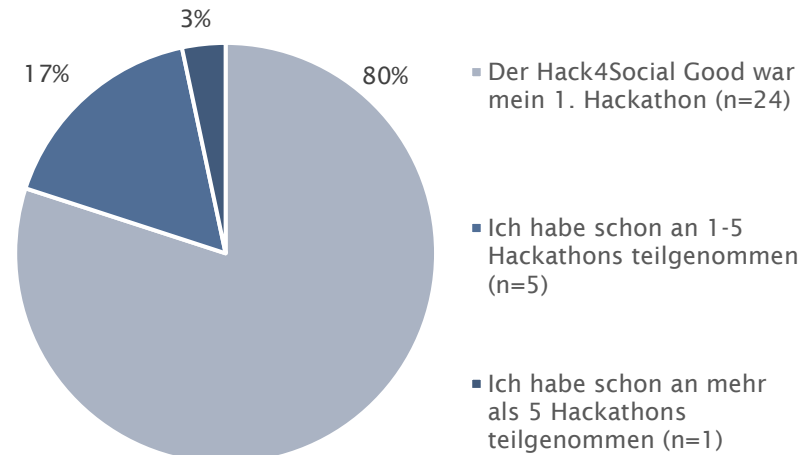


Rolle und Vorerfahrungen mit Hackathons

Knapp die Hälfte der Befragten hat sich aktiv an der Teamarbeit/Entwicklung eines Prototypen beteiligt



Für die Mehrheit (80%) war es die erste Erfahrung mit einem Hackathon



Gründe für die Teilnahme: Offene Kommentare

(Auswahl Hauptthemen)

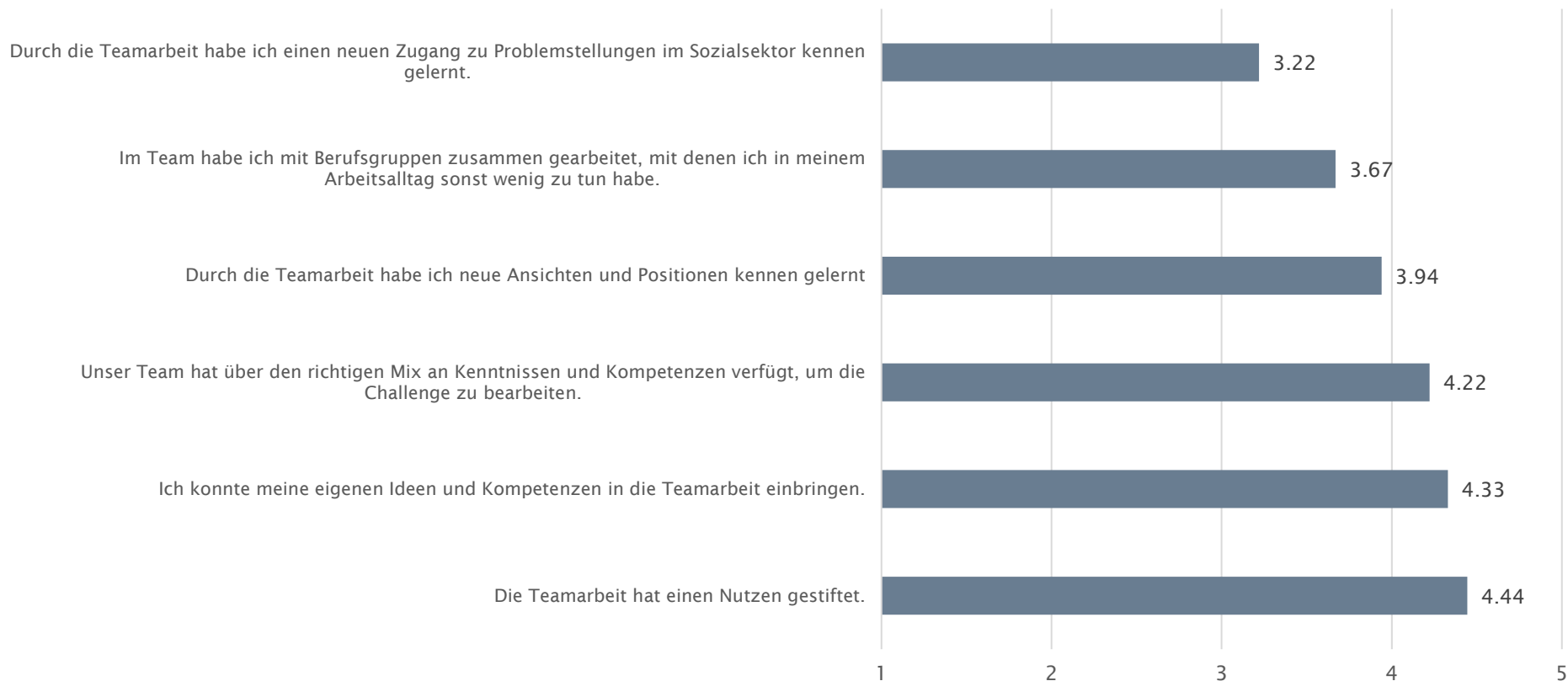
- ▶ Neugierde, Interesse, Faszination, Spass (an einem neuen Format, an Zusammenarbeit, an Thema an sich)
- ▶ Vernetzung
- ▶ Entwicklung der eigenen Kompetenzen und Fähigkeiten (skills) sowie neues Kennenlernen (Methoden und tools)
- ▶ Neue Formen der Zusammenarbeit ausprobieren – Sozialarbeiter und Techniker zusammen bringen, inter- und transdisziplinäre Zusammenarbeit
- ▶ Etwas Sinnvolles machen / einem guten Zweck dienen / sich sozial engagieren
- ▶ Perspektiverweiterung und Bewusstsein schaffen für Möglichkeiten
- ▶ Konkrete Probleme und Herausforderungen bearbeiten /lösen

Beurteilung Teamarbeit

Beurteilung Teamarbeit

Darstellung Mittelwerte, N=18

Antwortskale 1=stimme gar nicht zu, 5= stimme voll und ganz zu



Teamarbeit – Erläuterung, worin sich der „Nutzen“ bemerkbar macht (Kommentare der Befragten)

„Im Team konnten wir innert kurzer Zeit einen Prototypen entwickeln, der weiterbearbeitet werden kann. Alleine wäre dies in so kurzer Zeit nicht möglich gewesen“

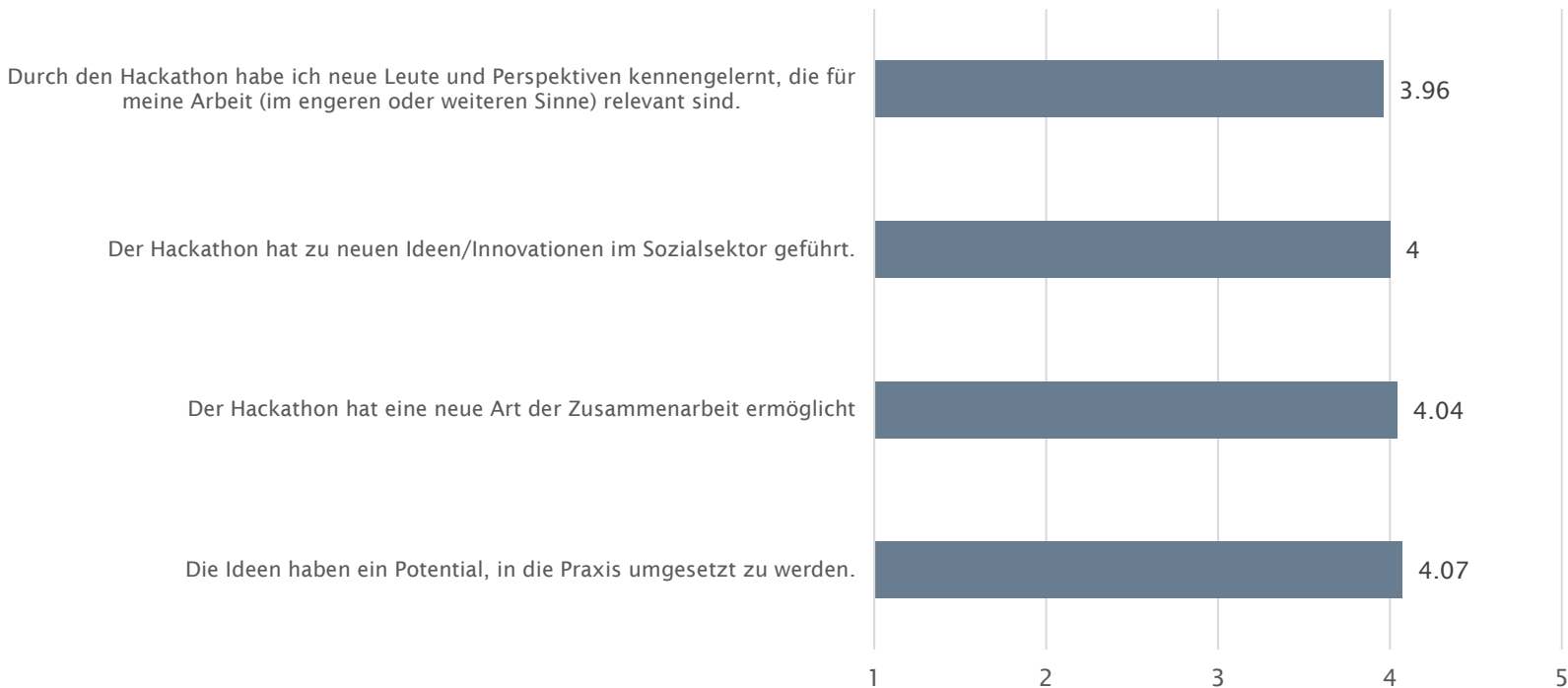
- ▶ Fachlicher Austausch eröffnet unterschiedliche Perspektiven auf Problemlösung
- ▶ Ideenaustausch
- ▶ Vernetzung
- ▶ Fertiges / nutzbares Produkt entwickelt
- ▶ Mehrwert für die Praxis
- ▶ Gesellschaftlicher Nutzen

Beurteilung Hackathon insgesamt

Beurteilung Hackathon (I)

Darstellung Mittelwerte, N=28

Antwortskale 1=stimme gar nicht zu, 5=stimme voll und ganz zu



Hinweise zur Umsetzung der Prototyen in die Praxis (offene Kommentare)

1. Datenvoraussetzungen/Datengrundlagen

- ▶ Sozialesektor noch nicht sehr weit
- ▶ Datengrundlagen in der Schweiz unklar
- ▶ Methodische Challenges – um valide Vorhersagen/Aussagen treffen zu können, müssen Daten strukturiert und regelmässig korrekt erhoben und gespeichert werden
- ▶ Zeitliches Investment

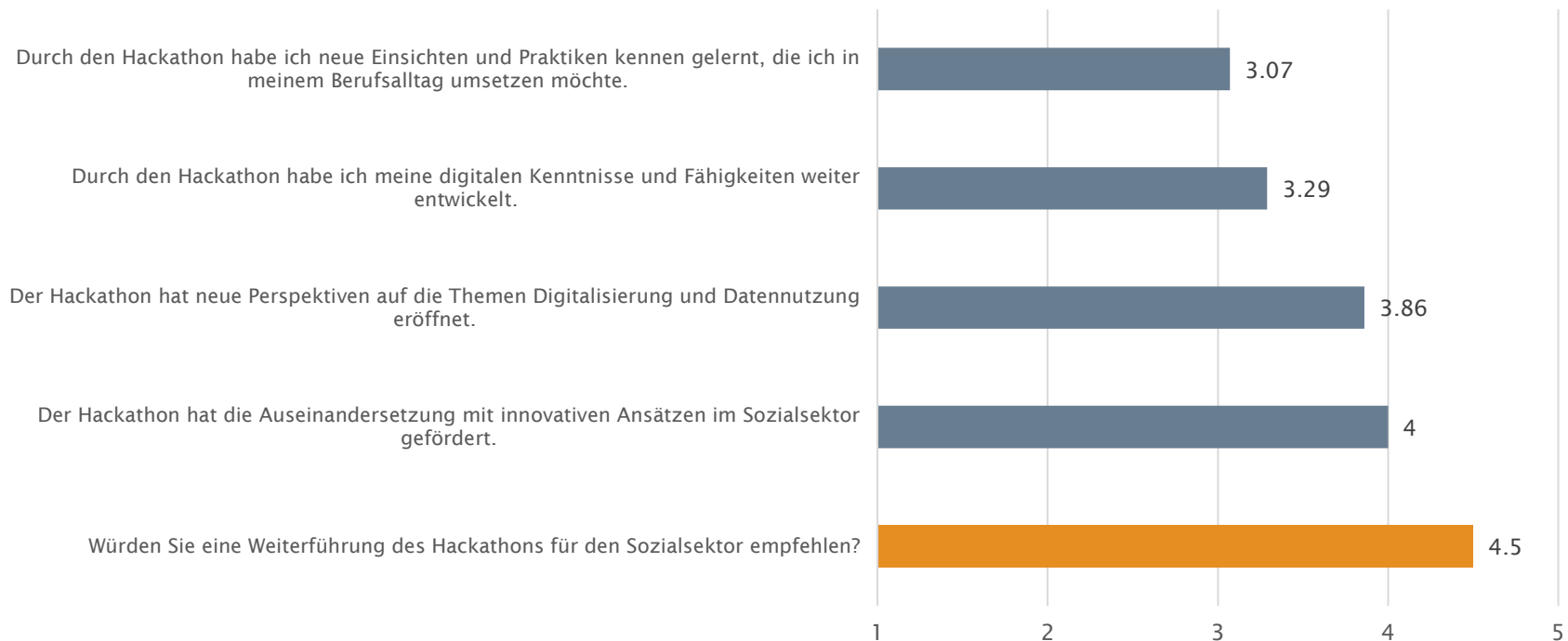
2. Zusätzliches Engagement / Ressourcen notwendig

- ▶ Follow-Up Begleitung durch die Challenge-Hosts
- ▶ Es braucht jemanden, der das Vorhaben verantwortet und voran treibt
- ▶ Zusätzliches (freiwilliges) Engagement der Teams
- ▶ Die Praxisvertreter müssten stärker mit einbezogen werden
- ▶ Ausprobieren in der Praxis
- ▶ Schulung Superuser zur Nutzung der App in der Praxis

Beurteilung Hackathon (II)

Darstellung Mittelwerte, N=28

Antwortskale 1=stimme gar nicht zu, 5=stimme voll und ganz zu



Abschliessende Bewertung (offene Kommentare)

- ▶ Hackathon als Illustration und exemplarisches Beispiel, wie Digitalisierung im Sozialsektor aussehen kann
- ▶ Hackathon als Lernplattform:
„Auch wenn es vielleicht nur wenige Projekte über die Idee eines Prototyps hinaus schaffen, sind es diese Weiterentwicklungen wert. Und: auch aus nicht weiterentwickelten Prototypen kann sehr viel gelernt werden - was funktioniert nicht; aber auch: welche einzelnen Ideen aus dem Prototyp könnten für andere Problemstellungen etwas bieten?“
- ▶ Hackathon als Ort der Vernetzung: Ungezwungene / Spielerische Vernetzung zwischen Praxis, Technik, Wissenschaft – voneinander lernen / Ort des Austauschs und der Ideengenerierung zwischen verschiedenen Berufsgruppen / grosses Potential für Synergien Sozialsektor & Informatik
- ▶ Hackathon als Ort, wo konkrete, sinnvolle & kreative Ideen (für den NGO Sektor) generiert werden: Hohe Lösungsorientierung / Resultate, die in sehr kurzer Zeit entwickelt wurden, überzeugen / sinnvolle, innovative Produkte & Services

Statistische Auswertungen

Statistische Auswertungen mit SPSS

- ▶ Neben der deskriptiven Statistik wurden auch Signifikanztests durchgeführt
- ▶ **Kreuztabellen mit Chi-Quadrat Tests**, um zu überprüfen, ob es Gruppenunterschiede gibt
- ▶ Dazu wurden die Variablen verwendet, die sich für eine Aufteilung in zwei Gruppen eignen (ungefähr gleich grosse Gruppengrößen) und inhaltlich sinnvolle Gruppenvariablen darstellen (Geschlecht, Rolle beim Hackathon, Selbsteinschätzung Experimentierfreudigkeit/Innovativeness, und beruflicher Hintergrund (Expert*in Sozialsektor oder andere beruflicher Schwerpunkt))
- ▶ Aufgrund des kleinen Samples war die Gruppenaufteilung nicht für alle Variablen möglich
- ▶ **Mittelwertvergleiche mit T-Tests**, um zu überprüfen, ob sich die Einschätzungen der Gruppen (aktive Teilnehmende, Geschlecht, Sozialsektor Hintergrund und Experimentierfreudigkeit/innovativeness hinsichtlich der metrischen items mit Bezug auf Teamarbeit und Hackathons unterscheiden
- ▶ Dazu wurden pro Gruppenvariabel die Mittelwerte der items auf Signifikanz überprüft

Kreuztabellen

Keine signifikanten Unterschiede in den gebildeten Gruppen hinsichtlich der anderen Gruppenvariablen (nominal und ordinal skalierte Daten):

- ▶ Geschlecht
- ▶ Aktiv Teilnehmende vs. Andere Teilnehmende
- ▶ Beruflicher Hintergrund Expert*in Sozialektor vs andere
- ▶ Explizit experimentierfreudig/innovative vs andere

Das deutet darauf hin, dass es sich um eine sehr homogene Gruppe handelt.

T-Tests Gruppenvariable Rolle Teilnehmer

Aktiv Teilnehmende (N=13) vs. andere (N=15)

- ▶ Keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich
 - Einschätzungen von Teamarbeit
 - Einschätzungen zum Hackathons
 - Alter
 - Experimentierfreudigkeit bei der Arbeit
 - Einschätzung digitale Kompetenz
 - Einschätzung Potential der Digitalisierung für den Sozialsektor

T-Tests Gruppenvariable Geschlecht

Männer (N=17), Frauen (N=10)

- ▶ Ein signifikanter Unterschied & zwei beinahe signifikante Unterschiede (im letzten Fall ist keine Varianzhomogenität erfüllt)
- ▶ Männer schätzen folgende Aspekte des Hackathons positiver als Frauen ein

	Levene-Test der Varianzgleichheit		t-Test für die Mittelwertgleichheit		
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-seitig)
Der Hackathon hat eine neue Art der Zusammenarbeit ermöglicht	1,153	,293	2,262	25	,033
Durch die Teamarbeit habe ich einen neuen Zugang zu Problemstellungen im Sozialsektor kennen gelernt	,225	,641	2,092	16	,053
Der Hackathon hat zu neuen Ideen/Innovationen im Sozialsektor geführt.	6,822	,015	2,226	25	,035
			1,864	11,313	,088

Ansonsten unterscheiden sich Frauen und Männer nicht in ihren Einschätzungen

T-Tests Gruppenvariable Berufliche Expertise

Expert*in Sozialsektor (N=12), andere (N=15)

- Zwei signifikante Unterschiede & ein beinahe signifikanter
- Personen mit fachlicher Vertiefung im Sozialsektor sehen das Potential der Teamarbeit / des Hackathons weniger positiv als andere Experten

	Levene-Test der Varianzgleichheit		t-Test für die Mittelwertgleichheit		
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-seitig)
Durch die Teamarbeit habe ich einen neuen Zugang zu Problemstellungen im Sozialsektor kennen gelernt.	,065	,802	-3,287	16	,005
Durch den Hackathon habe ich neue Leute und Perspektiven kennengelernt, die für meine Arbeit (im engeren oder weiteren Sinne) relevant sind.]	2,061	,163	-2,096	25	,046
Ich konnte meine eigenen Ideen und Kompetenzen in die Teamarbeit einbringen	2,359	,144	-2,102	16	,052

D.h. Fachfremde haben in diesen Aspekten mehr profitiert – insgesamt aber kaum Unterschiede

T-Tests Gruppenvariable Experimentierfreudigkeit

explizit experimentierfreudig (N=14), andere (N=14)

- ▶ Ein signifikanter & ein beinahe signifikanter Unterschied (keine Varianzhomogenität gegeben)
- ▶ Personen, die sich selber als sehr experimentierfreudig erleben weisen eine höhere digitale Kompetenz auf und schätzen tendenziell das Potential der Teamarbeit hinsichtlich Zusammenarbeit mit neuen Berufsgruppen höher ein

	Levene-Test der Varianzgleichheit		t-Test für die Mittelwertgleichheit		
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-seitig)
Einschätzung eigene DigitalLiteracy	,000	1,000	-2,222	26	,035
Im Team habe ich mit Berufsgruppen zusammen gearbeitet, mit denen ich in meinem Arbeitsalltag sonst wenig zu tun habe.	5,288	,035	-2,177	16	,045
			-2,034	10,012	,069

Fazit & Ausblick

Innovationsworkshop für eine inklusive Digitalisierung?

Ein Erfolg!

- ▶ Konkretes „Erlebnis“ wie Digitalisierung positiv für den Sozialsektor nutzbar gemacht werden kann
- ▶ Austausch mit anderen Professionsgruppen ist gelungen
- ▶ Netzwerk hat sich etabliert
- ▶ Heranführung an neue Formen der Zusammenarbeit
- ▶ Sensibilisierung für Data-Möglichkeiten
- ▶ Hoher Anteil an Frauen im Vergleich zu anderen Hackathons/Tech Events (10%)
- ▶ Vielversprechende Prototypen mit Potential zur Umsetzung in die Praxis

- ▶ Aber: insgesamt sehr homogene (gut ausgebildete, interessierte, technikaffine) Gruppe

Innovationsworkshop für eine inklusive Digitalisierung?

Ausblick

- ▶ Nachhaltigkeit als oberste Priorität
- ▶ Persönliche Begegnungen ermöglichen: Zusatznutzen des informellen Austauschs unter den Teilnehmenden ist durch virtuelles Format stark eingeschränkt
- ▶ Erhalt und Stärkung des Netzwerks bedingt weitere Aufbauarbeit/Hosting
- ▶ Nachhaltigkeit der Prototypen: Follow-up Begleitung durch die Challenge-Hosts, eventuell auch Start-up Coaching
- ▶ Ökonomische Dimension sowie Aspekte des unternehmerischen Handelns stärker berücksichtigen
- ▶ Stärkung Inklusion und Diversität - Akquise von Randgruppen und Betroffenen aber auch: Techies / Datenspezialisten, um die Möglichkeiten der Digitalisierung noch enger mit dem Event zu verzahnen, Optionen Co-hosting mit anderen Institutionen prüfen
- ▶ Erfolg aktiv kommunizieren, um Wirkung zu erhöhen

Fragen oder Anregungen?

Gesamtverantwortung Projekt
Dr. Oliver Hümbelin
BFH-Soziale Arbeit



Kontakt:
oliver.humbelin@bfh.ch
+41 31 848 36 97

Verantwortung Evaluation
Dr. Nada Endrissat
BFH-Wirtschaft



Kontakt:
nada.endrissat@bfh.ch
+41 31 848 44 38