

Session 5a

Poster

En hackathon går online

Programtekst

I en online hackathon for undervisere bærer energi og engagement innovationen frem, der udvikles viden og innovative løsninger, som kan implementeres i kursusbeskrivelser og undervisningsmetodikker.

Abstract

Introduktion

Hackaton-formatet dækker her over et to-dages innovationssprint! Et udviklingsforløb, hvor undervisere på tværs af fagfelter og sammen med eksperter i undervisning og læring hacker sig ind i eksisterende kurser inden for Innovations- og Entreprenørskabsundervisning (I&E undervisning).

Formålet var

- at give indsigt i I&E undervisning
- at give hands on erfaringer med metodikker
- at innovere eksisterende I&E undervisning

Således ville vi komme tættest muligt på et "walk the talk" koncept i efteruddannelsessammenhængen.

Metode

Aktiviteterne var planlagt til at foregå i lokaler indrettet til innovationsprocesser i Videnbyen i Odense. Pga. Coronasituationen blev det dog besluttet at afholde hackathonen online, da den allerede var udskudt i flere omgange. Dette påvirkede især organiseringen og samtidig frygtede vi at miste netværksdelen i det samlede koncept.

Liedtkas designmodel vælges som den overordnede metode (1). Til de enkelte faser knyttes en workshop som introducerer fasen og relevante metoder for deltagerne. Innovationsarbejdet på casene i grupperne stimuleres løbende i workshops og i stande, hvor perspektiver på I&E undervisning og også SDU's supportfunktioner til I&E undervisning præsenteres og diskuteres.

Metoderne i "What is" og "What if" faserne rummer f.eks. interessentinterview (her møde med case ejer), user journey, personas, idea matrix, osv. (f.eks. 2)

I fasen "what wows" giver deltagerne hinanden peer feedback, møder case ejer og et engageret studenterpanel, som diskuterer løsningsforslagene til casen med hver gruppe (3)

Resultater

Evalueringen er generelt positiv og arrangementet forventes afholdt igen, men i en modificeret form. Posterne vil uddybe deltageres og instruktørers erfaringer og fordele og ulemper ved et online hackathon - herunder fordele og ulemper ved online-formatet og adressere erfaringer vedr. både online hackathon og platformens performance.

Relevans

Læringen er generisk vedr. denne type arrangementer i online-miljøet.

Forfatter(e)

Cita Nørgård, SDU; Martin Senderovitz, SDU; Kari Kleine, SDU; Fei Yu, SDU; Thomas Bernhard Kjærgaard, SDU; Lone Toftild, SDU; Steffen Kjær Johansen, SDU; Suna Løwe Nielsen, SDU

Referencer

Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). Designing for growth: A design thinking tool kit for managers. Columbia Business School Pub

Suna Løwe Nielsen. Desuni platform. <https://desuni.dk/>

Odette Pantoja Díaz, Ribes-Giner, G., & María Rosario Perello-Marin. (2016). The impact of cocreation on the student satisfaction: Analysis through structural equation modeling. Abstract and Applied Analysis, 2016 doi: <http://dx.doi.org.proxy3-bib.sdu.dk:2048/10.1155/2016/3729791>