



# Draaiboek Hackathon



Katalysator voor lokale beleidsparticipatie

In 2019 diende [Bataljong](#) een projectaanvraag in om te experimenteren met de hackathon-formule. Het doel? De hackathon omvormen tot een instrument voor beleidsparticipatie op lokaal niveau. In dit draaiboek zetten we graag op een rij wat we hebben geleerd. We hopen dat dit draaiboek als een bron van inspiratie mag dienen en je op weg kan helpen om je eigen hackathon op te zetten.

## Hacka...Watte?

Origineel komt de term hackathon uit de ICT-wereld en verwijst het naar een samenstelling van 'hacken' en 'marathon'. Een technische term voor mensen die gedurende een afgebakende periode intensief samen aan software werken en op zoek gaan naar oplossingen voor dingen die niet werken.

De laatste jaren groeit de populariteit van de hackathon. De methodiek komt los van de ICT-wereld, wordt ingezet voor verschillende onderwerpen en varieert in duur: twee dagen, een halve dag online... Het concept van een hackathon zorgt voor veel creativiteit en enthousiasme. Het is een leuke vorm van cocreatie en het stimuleert om actief aan de slag te gaan met een thema.

**Hackathon = in een afgebakende tijd een antwoord of concept voorzien op een bepaalde vraag of probleem.**

## Hackathon als beleidsparticipatie-instrument

De hackathon wordt ook vaak gebruikt als een omschrijving voor een event. Hier gebruiken we de term 'hackathon' als een drager van een allesomvattend gebeuren. We benaderen de hackathon als een methodiek om beleidsparticipatie van kinderen en jongeren te stimuleren.

We gingen aan de slag met het concept en maakten een vertaalslag. De hackathon werd drie keer als proef-instrument ingezet om de kloof tussen kinderen, jongeren en de lokale politiek te verkleinen.

Het doel?

- Kinderen & jongeren actief laten meebouwen aan de samenleving in hun gemeente.
- Mede-burgerschap: een lokaal vraagstuk omvormen tot een concrete vraag en kinderen en jongeren de kans geven hierover na te denken en oplossingen te bedenken.
  - De prioriteiten die kinderen en jongeren naar voren schuiven meenemen en afwegen met de verschillende belangen die aanwezig zijn.
- Creëren van een leerrijke omgeving en een divers team samenbrengen.

Een leerrijke omgeving wordt gecreëerd door de locatie, het aanwezige materiaal, de toegang tot het internet en de aanwezigheid van verschillende experts. Het diverse team wordt gevormd door diezelfde experts, de verschillende jongeren (deelnemers), begeleiders, ambtenaren, politici...

Er werd op voorhand ook telkens een budget bepaald om het winnende project uit te voeren. Er werd dus een begrenzing opgelegd aan de mogelijkheden/antwoorden/oplossingen die jongeren aanreiken. Het vaste budget en de aanwezigheid van een competitie-element moesten verzekeren dat er resultaat zou komen na het doorlopen van het participatieproces. Of dit ook echt zo is, lees je wat verder.

## De hackathon als een katalysator

Vandaag de dag heb je in de samenleving meer en meer *wicked problems* of uitdagingen die zich op kruispunten begeven. Het is belangrijk om met diverse brillen naar deze uitdagingen te kijken zodanig dat het niet overweldigend wordt. De kunst is gestimuleerd te worden om oplossingen te bedenken en de hackathon kan daarbij helpen. Als beleidsinstrument biedt de hackathon vooral mogelijkheden om ad-hocoplossingen te bedenken.

Is er vandaag een probleem dat dringend een oplossing vraagt? Organiseer een hackathon!

Betrek kinderen en jongeren die anders misschien niet bereikt worden. Toon aan dat het belangrijk is om hun mening te delen en dat ze ook ideeën kunnen aanleveren én dat er naar hen geluisterd wordt. Dit kan uiteindelijk leiden tot meer zin en input om een *wicked problem* aan te pakken

**Wicked problem = een uniek of ongestructureerd probleem dat moeilijk of onmogelijk oplosbaar is.**  
**Bv. klimaatverandering, oplossen van etnische ongelijkheid...**

Door de hackathon in te zetten als een methodiek om aan beleidsvorming te doen, wordt het een katalysator voor participatie. Het is een soort van versneller. Het is een heel energiegevend katalysator die tegelijkertijd ook veel engagement vraagt. Het is een goede methodiek om sneller tot een oplossing te komen en een participatieproces te doorlopen. Het is een incubator van input.

De hackathon als methodiek biedt namelijk een houvast om in korte tijd samen aan de slag te gaan en tot concrete ideeën/oplossingen te komen. Maar hoe organiseer je nu een goede hackathon? En waar let je best op?

## De opbouw van een hackathon

Het organiseren van een hackathon kan je opdelen in 3 grote onderdelen:

1. Voorbereidingsfase
2. Hackathonfase
3. Opvolgingsfase

Een hackathon staat of valt bij een goede voorbereiding. Wat zijn elementen die je zeker moet opnemen in je planning? Hoe zal de hackathon op de dag zelf goed verlopen? Staan de juiste mensen op de juiste plek en is er ruimte voor flexibiliteit? En wat na afloop van je hackathon?

## De voorbereiding

### Elementen waar je mee kan spelen

Bij een hackathon heb je vrij spel wat betreft de volgende zaken:

- Case: wat is de vraagstelling, waar gaat de hackathon over?
- Tijd: duur van de hackathon?
- Programma: hoe ga je de dag indelen?
- Locatie: waar zal de hackathon doorgaan?
- Competitie-element: hoe worden de teams tegen elkaar opgezet, is er sprake van een competitie?
- Prijs: wat kunnen de deelnemers winnen? Hoe ga je verder aan de slag gaan met de antwoorden?

Zorg er daarnaast voor dat je op voorhand een kostenraming maakt. Iets organiseren kost geld, zorg dat je niet voor verrassingen komt te staan.

### Case

Alles staat of valt met een goede vraagstelling. De belangrijkste voorbereiding is het formuleren van een goede vraag. Hoe duidelijker het onderwerp en de vraag, hoe makkelijker het is om je in korte tijd te smijten en iets op te bouwen. Je moet namelijk roeien met de riemen die je hebt: beperkte tijd en mogelijkheden. Het doel is om binnen een bepaalde tijdsperiode tot een oplossing te komen. Zorg daarom ook dat je vraagstelling niet te breed gaat, maar wel nog ruimte geeft voor creativiteit. Tijdens de drie trajecten hebben we geprobeerd om voor complexe problematieken en uitdagingen een antwoord te vinden. Al snel hadden we door dat dat niet gemakkelijk was en je vraagstelling heel breed wordt. Hierdoor is het lang zoeken naar wat nu echt de vraag is en waarop je als deelnemer moet inspelen.

In Poperinge was het thema bijvoorbeeld: 'de brainstorm van de Westhoek'. De vraagstelling: 'Ontwikkel een oplossing die ervoor zorgt dat jonge Poperingenaren (16 tot 30 jaar) zich in Poperinge willen en kunnen vesten, omdat ze dichtbij huis de job vinden waar ze van dromen'. De vraagstelling was voor de deelnemers niet helemaal duidelijk. Achteraf gezien, hadden we de vraagstelling beter als volgt geformuleerd: 'Wat kan de gemeente doen om Poperinge aantrekkelijker te maken voor jonge werkkrachten?' Dan heb je een korte en

duidelijke vraagstelling, waarna het antwoord nog alle kanten kan opgaan.

Hier zijn nog een paar tips:

- Formuleer de vraag samen met kinderen en jongeren.
- Zorg dat je vraagstelling zich focust op één bepaald onderwerp.
- Is het onderwerp breed? Baken het dan af tot een duidelijk deelonderwerp.
- Zie dat je de vraag kort en krachtig kan pitchen en gebruik telkens dezelfde uitleg om de vraag toe te lichten. Zo ben je zeker dat je zelf de vraag begrijpt en deze ook duidelijk is.
- Gebruik geen moeilijk jargon en spreek op maat van je deelnemers.

Biedt eventueel de mogelijkheid aan om de vraag nog te verfijnen. Ga ook tijdig op zoek naar voldoende achtergrondinformatie over de case. Voer een soort van omgevingsanalyse uit. Wat verschijnt er in het nieuws? Wat vind je terug in cijfers? Heb je enkele getuigenissen waarmee je aan de slag kan? Dit materiaal kan helpen om je vraagstelling nog scherper te krijgen of in te zoomen op een bepaald onderdeel. Het is meteen ook al materiaal dat je kan gebruiken tijdens de hackathon.

## Tijd

Je bent volledig vrij te kiezen hoe lang je de hackathon laat duren. Een standaardduur van een hackathon is 24u. In die 24u moet je komen tot een uitgewerkt antwoord op een voorliggende vraag. Een nachtje doordoen werkt vaak goed in de wereld van de ICT, omdat je na het denkwerk programmeerwerk kan verrichten en dus meer op automatische piloot kan werken of zaken kan gaan creëren. Moet je echter een hele tijd denken, dan is 24u een lange periode. Er is dan wel degelijk nood aan rust en vaak ook slaap. Het is dan niet aangeraden om 24u aan de slag te gaan. Je kan perfect 24u een hackathon organiseren maar dan is het aangeraden dit te doen met mogelijkheid tot overnachting en eventueel gespreid over 2 dagen, waardoor het een hackathon van 40u wordt.

Bij een hackathon is het de bedoeling dat we langer aan de slag gaan dan 2 of 3 uur. Je ziet vaak hackathons ontstaan van 2u om over iets te brainstormen. Hier spreken ze van een hackathon, omdat het momenteel een trend is om het woord 'hackathon' in de mond te nemen. Echter is de meerwaarde bij een hackathon de lange duur. Door een bepaalde periode samen te werken rond een jeugdbeleidsvraagstuk overstijgt je de klassieke samenwerkingen op een jeugdtraad of tijdens een bevraging. De hackathon biedt de mogelijkheid in groep een bepaald proces af te leggen in verschillende stappen. Je creëert verbondenheid als groep en kan inzetten op inhoudelijke diepgang. Daardoor krijg je vaak sterkere ideeën en draagvlak om ze te realiseren.

De ervaring leert ons dat het beter is om een hackathon te beperken tot één dag. Dit ook naar engagement van de deelnemers toe. Met twee dagen hypothekeer je al meteen veel tijd van iemand. Op één dag kan je ook werken aan verbondenheid en diepgang.

## Programma

Je stelt best op voorhand een strakke planning op met voldoende tijd en ruimte voor cocreatie en ontspanning. Maar hoe stel je nu zo een strakke planning op? Processen kan je namelijk moeilijk in tijdframes plakken, daarom werk je het best met ijkpunten en laat je de ruimte daartussen vrij voor eigen invulling. Je kan bijvoorbeeld een eerste feedbackronde inplannen tussen 11u en 12u en om 14u een eerste keer je idee pitchen.

Een ideaal programma bestaat uit:

- Een welkom met een hapje (ontbijt of lunch);
- Een onderdompeling in het thema via bezoeken, infosessies, filmpjes, workshops...;
- Een pauze, best na de onderdompeling, met een ludieke actie;
- Het werkmoment, tijd voor de deelnemers om aan de slag te gaan;
- Presentatie van het ontworpen antwoord – jurymoment;
- (Kiezen van de winnaar);
- Gezamenlijk afsluiten met een groepsfoto, receptie, muziekbandje...

Hieronder alvast een voorbeeld van een planning, gebaseerd op de hackathon in Brugge.

## Tijd

## Wat

10u00 – 10u30	Ontvangst deelnemers
10u30 – 11u00	Kennismaking en ontmoeting
11u00 – 11u30	Toelichting dag, overlopen programma
11u30 – 13u00	Onderdompeling in het thema via keynote, getuigenis, bevragingen, filmpjes, foto's, infobrochures, plaatsbezoek, een simulatie...
13u00 – 14u00	Lunch + funactiviteit
14u00 – 17u00	Werkmoment, oplossingen zoeken
17u00 – 18u00	Ineensteken pitch
18u00 – 19u00	Avondeten
19u00 – 20u00	Voorstellen idee
20u00 – 20u30	Uitreiking prijs
20u30 – 22u00	Pizza's en DJ

Daarnaast denk je ook best na over wanneer je je hackathon organiseert. Laat je deze bijvoorbeeld doorgaan op een vrijdag of op een zaterdag? Ga zeker na of hackathon niet samenvalt met andere activiteiten die georganiseerd worden in de gemeente. Zo moest de hackathon in Poperinge concurreren op een zaterdagavond met scoutsfeestjes en markten.

## Locatie

Je benadert het opzetten van een hackathon best als een experiment. Je weet nooit op voorhand of het concept zal aanslaan en hoe het zal verlopen. Zie het als een nieuwe en uitdagende manier om aan beleidsparticipatie te doen. Ook voor de deelnemers is het een experiment dat hopelijk leuk en leerrijk is. Daarom is het ook raadzaam letterlijk gebruik te maken van experimenteeruimte. Zet in op het creëren van een ruimte, omgeving waarin er (mentaal) veilig aan de slag gegaan kan worden en er voldoende materiaal voorhanden is.

Zaken om rekening mee te houden als je op zoek gaat naar een geschikte locatie:

- Gaat je vraag over een fysieke ruimte (bijvoorbeeld de herbesteding van een jeugdsite)? Dan kan het interessant zijn de hackathon te laten doorgaan aan/in deze ruimte of in de buurt te zitten van de plek waar het over gaat.
- De locatie is vooral ondersteunend. Ga voor een praktische locatie, zodat je gemakkelijk in de flow kan geraken.
- Ga voor een locatie die kinderen en jongeren kennen.
- Zorg voor een rustige en lawaaivrije locatie. Of biedt de mogelijkheid aan dat groepjes zich apart kunnen zetten als het nodig is.
- Is er internet?
- Kan er buiten even afgekoeld worden of kan er een chillruimte voorzien worden?
- Heb je meerdere lokalen/ruimtes ter beschikking? Het is belangrijk dat er gewerkt kan worden in kleine groepjes.
- Is er een plek voor ontmoeting en uitwisseling?
- Is de locatie bereikbaar? Is het centraal gelegen? Is de locatie bereikbaar met het openbaar vervoer of met de fiets?

## Competitie-element en prijs

De aanwezigheid van een competitie kan motiverend werken. Het is een extra spelelement waardoor deelnemers meer tot het uiterste gaan. Het is belangrijk dat de prijs ook iets waardevols is, en dat hoeft niet materieel te zijn. Een prijs kan erkenning zijn, en het tot leven brengen van de ideeën die werden ontwikkeld. Ga zeker ook na hoe je de verschillende ideeën die werken ontwikkeld kan samenbrengen. Een prijs kan ook de betrokkenheid verhogen van de deelnemers. Zorg alvast voor een beloning voor iedereen. Als je iedereen ook nog eens in de bloemetjes zet, bedank hen voor hun tijd, inzet en het aanreiken van antwoorden.

## De stuurgroep

Voor dit project werd een stuurgroep opgericht om het opzetten van de hackathon te ondersteunen. Deze stuurgroep bestond uit verschillende profielen: de deelnemende gemeenten, professionele jeugdwerkers, wel of geen ervaring met een hackathon, ervaring met het werken met jongeren, onderzoekers... De stuurgroep dacht mee na over de vraagstelling, de opbouw van de hackathon, het betrekken van jongeren, de gemeentelijke context en de verschillende uitdagingen die bij een hackathon kwamen kijken. Het is een meerwaarde geweest voor de drie gemeenten om op voorhand te kunnen pingpongen en vraagstukken te tackelen. Ook werden de drie gemeenten begeleid in het opzetten van hun hackathon en kregen ze een workshop over de verschillende elementen die bij een hackathon komen kijken.

Ga je dus je eigen hackathon opzetten dan kan het een meerwaarde zijn om zelf ook een soort van stuurgroep of groep collega's om je heen te hebben.

## De hackathon

### De verschillende rollen

Tijdens een hackathon zijn er verschillende rollen die worden opgenomen. Naast de logistieke organisatoren die alles in goede banen leiden, heb je natuurlijk ook de deelnemende teams, de begeleiders van de deelnemende teams, namelijk de coaches, de experts die de nodige inzichten en informatie aanreiken en de jury die het winnende idee zal aanduiden.

### Deelnemers

Je wilt graag een groot aantal kinderen en jongeren betrekken. Het is belangrijk om voor jezelf na te gaan wat een minimum en wat een maximum aantal deelnemers kan zijn. Idealiter werk je met een aantal dat voldoende vertegenwoordigd. Om het werkbaar te houden splits je de grote groep op. Je maakt best groepjes van 5 tot 6 personen. Dit aantal is klein genoeg om op elkaar te laten inspelen en samen iets uit te werken, maar groot genoeg om verschillende inzichten binnen te brengen en gebruik te maken van elkaars talenten. De deelnemers moeten vooral kunnen genieten van de hackathon en uitgedaagd worden om tot een antwoord te komen op de vraag.

Hoe de teams samenstellen? Daar kan je mee spelen. Laat je de deelnemers op voorhand individueel inschrijven en maak je zelf groepjes of laat je ze als team inschrijven? Wil je inzetten op teams die complementair en divers zijn of mag het verschil zich vooral tussen de teams bevinden?

### Coach

De rol van de coach is het groepje deelnemers te begeleiden naar de pitch. De coach is geen expert over het thema maar wel iemand die met de doelgroep kan werken. Het is iemand die een groep kan aanvoelen en aansturen. De coach kan oplossingen bieden wanneer de groep vastloopt, er nood is aan een pauze en kan de groep versterken. Je werkt best met één coach per groepje. Zo hebben de deelnemers een persoon die een hele tijd bij hen is en hen ook begeleidt. Verschillende coaches kunnen zorgen voor verschillende info en methodieken en zorgen mogelijk dus voor verwarring. Een tip: werk met een externe coach, dit kan een collega zijn van een andere dienst, een andere organisatie of jezelf als je de deelnemers niet goed kent. Het is vaak ook makkelijker om als externe de deelnemers mee op sleeptouw te nemen. Werk je met jongeren met een maatschappelijk kwetsbare positie? Dan kan het een meerwaarde zijn om vertrouwde begeleiders of vertrouwenspersonen in te zetten.

Verzamel op voorhand voldoende methodieken om de coaches te ondersteunen of laat de ingehuurd coaches op voorhand een methodiekenbundel voorzien. Zo zijn er naast de eigen ervaring van de coaches ook tools. Het is belangrijk dat het resultaat van een groepje niet afhankelijk is van een coach. Zit je met een groot verschil in ervaring van coaches dan kan dit eventueel doorwegen bij de vooruitgang van een groep. Zorg er dus voor dat elke coach ongeveer dezelfde rugzak heeft. Bij Bataljong kan je ook terecht voor een methodieken bundel voor de coaches of kan je medewerkers inschakelen als coach op jouw hackathon.

### Expert

Een expert is een persoon die inhoudelijk sterk is in het thema waarover de vraag gaat. Het is iemand die een team meer inhoudelijk kan sturen. De expert kan vooral aan het woord komen tijdens het onderdompelings-moment en tijdens feedbackmomenten. Daarnaast is het ook mogelijk dat experts zetelen in de jury of langskomen bij de verschillende teams voor extra input. Een expert kan er ook voor kiezen enkel telefonisch beschikbaar te zijn tussen een bepaalde periode. Zo las je weer een herkenningsmoment in waarrond je kan experimenteren en stop je

extra variatie in je programma.

## Host

Een 'ankerfiguur' die gedurende de hele hackathon geraadpleegd kan worden. Een soort van host, die zegt wanneer het eten klaar is, hoe de dag eruitziet en helpt als er zich een algemeen probleem voordoet. Iemand die de lijn is van het geheel. Iemand die alle groepen met elkaar verbindt.

## De jury

Om te beslissen welk idee er wint of uitgevoerd gaat worden, kan je werken met een jury. Deze jury kan ook de ploeg zijn die de tussentijdse feedback geeft aan de deelnemers. Idealiter bestaat een jury uit verschillende profielen:

- Een expert over het thema
- Schepen van jeugd
- Betrokken ambtenaar (jeugd, vrije tijd, ruimte...)
- Een jongere
- Een volwassen burger die dit interessant vindt
- ...

## Catering

Eten en drinken is belangrijk tijdens een hackathon. Je vraagt inspanning, denkwerk en tijd van deelnemers. Om dit aangenaam te maken, is het belangrijk dat ze zich niet hoeven bezig te houden met hun basisbehoeften. Spreek je bijvoorbeeld af om 9u, dan is het fijn de dag te beginnen met een ontbijt. Gratis eten lokt daarnaast ook deelnemers. Eten en drinken kan ook verbindend werken en kan ideaal werken als een pauze. Voorzie ook voldoende tussendoortjes, de ene persoon is al wat hongeriger dan de andere.

Catering voorzien vraagt ook wat werk, denk op voorhand goed na of je zelf voor de catering gaat zorgen of hiervoor iemand inhuurt. Ga ook na of er een persoon beschikbaar is om de catering klaar te zetten en/of in ontvangst te nemen. Heb je naast een host voor de schermen ook een host achter de schermen? Denk zeker na over wie je tijdens het event logistiek gaat ondersteunen en of je dit zelf in handen neemt.

## Deelnemers

Jongeren zijn vaak last-minute-beslissers. Hierdoor is het moeilijk om op tijd een overzicht te krijgen van je deelnemers en het aantal jongeren dat aanwezig zal zijn. Zowel in Poperinge, Mechelen als in Brugge sloten er op het einde nog jongeren aan die zich niet hadden opgegeven, maar meekwamen met hun vrienden. Hierdoor merk je de kracht van mond-tot-mondreclame en jongeren die vrienden overtuigen. Niet alleen bij een hackathon, ook bij andere vormen van participatie, is het een uitdaging om jongeren te motiveren om een engagement op te nemen. En een hackathon vraagt best veel van jongeren. Zeker als het gaat over een tijdspanne van twee dagen.

### Waar jongeren vinden?

De grootste tip om jongeren te vinden is inzetten op samenwerking met verschillende partners en kanalen. Samenwerken met scholen is de ideale inrijpoort. Ze leveren vaak veel volk aan. Niet iedereen komt vrijwillig maar ze krijgen vaak wel goesting als ze er zijn. Een school is meestal overbevraagd, zorg dus zelf voor voldoende overtuigend materiaal (aan welk vak kan de hackathon eventueel gekoppeld worden? Welke leerdoelstellingen vallen er te halen met de hackathon?) en vraag wat ruimte om je hackathon toe te lichten. Nodig de leerkrachten ook uit om die dag aanwezig te zijn of laat de hackathon doorgaan op een school. Indien de school ook voldoet aan de voorwaarden van een experimenteerruimte.

Het doel van de hackathon is om echt in te zetten op participatie. Een voorwaarde daarvoor is het verzamelen van voldoende representatieve deelnemers. Het is een goed streefdoel om 20 jongeren te bereiken zodat je toch een 4-tal groepjes hebt. Je zal misschien meer jongeren willen betrekken, maar dat is al een mooi aantal. Streef binnen die voldoende grote groep naar diversiteit. Zoek naar verschillende profielen:

1. Deelnemers van verschillende deelgemeenten
2. Andere opleidingen
3. Diversiteit in gender
4. Zoek ook naar de jongeren in maatschappelijk kwetsbare situaties

Je kan dan nog kiezen of je gaat voor diversiteit tussen de verschillende deelnemende groepjes of in de groepjes zelf. Ga ook steeds na dat je aantal deelnemers opweegt tegen het aantal juryleden en je vastgelegde locatie.

### Hoe jongeren motiveren?

- Ervaring leert dat als je evenementen gratis maakt je vaak een no-show hebt. Daarom is het relevant na te denken over hoe je jongeren gaat lokken. Hieronder wat mogelijkheden om jongeren aan te trekken:
- Promotiecampagne. Dit is echter veel werk. Pak je de campagne goed aan, dan kom je al een stuk verder. Probeer zo gericht en origineel mogelijk te communiceren. En niet meteen te denken aan de voor de hand liggende elementen zoals een post op social media of een Facebook-event.
- Kennis over een hackathon. Jongeren gaan vaak deelnemen aan een hackathon als het als iets herkenbaars aanvoelt. Zet dus ook in op eventuele korte kennismaking met een hackathon. Of getuigenissen zodat jongeren elkaar kunnen overtuigen en aansporen.
- Communiceren over wat je aanbiedt. Het kan helpen om reclame te maken over de coole locatie die je hebt, een spreker die komt, de leuke extra activiteit die je voorzien hebt...
- Maak duidelijk dat ze als jongeren de kans krijgen mee de samenleving van hun stad of gemeente te beïnvloeden. En dat er naar hen geluisterd wordt.
- Vermelden van prijzen die te winnen vallen.
- Vermelden van het aanwezige eten en drinken.
- Eventueel toch een toegangsprijs vragen.

### Wat na de hackathon?

Een hackathon stopt niet na het event zelf. Naast de evaluatie van je hackathon krijgt je hackathon ook nog een vervolgtraject. Meestal zet je een hackathon op om een bepaald resultaat te behalen waar je dan later verder mee kan werken. Het idee, project dat wint heeft als doel ook echt uitgevoerd te worden.

### Hoe zit het met de nazorg?

Je denkt best op voorhand al na over de nazorg van je event. Je kan ook al een bedankingsbericht klaarzetten via je socialemediakanalen en mail. Een vorm van directe nazorg is het delen van foto's, filmpjes en leuke quotes van de dag zelf. Het is fijn om de deelnemers nog eens te herinneren aan de leuke dag via beeldmateriaal en geïnteresseerden warm te maken voor een eventuele volgende editie.

Een andere vorm van directe nazorg is het blijven communiceren over de verdere stappen. Dit zal ook helpen om de uitgewerkte ideeën breder te communiceren en daar draagvlak voor te creëren bij jongeren, politiek, ambtenarij... Wanneer worden de volgende stappen gezet? Hoe ga je het winnende idee bekendmaken aan een breder publiek?

### Het winnende idee

Het doel van je hackathon is om het winnende idee concreet vorm te geven. Het is dus zeer belangrijk hier ook tijd en geld voor te voorzien. En de grote vraag is dan ook: wie gaat dit idee uitvoeren? Ga je verder blijven inzetten op de samenwerkingen tussen jongeren en een lokaal bestuur of kies je er als lokaal bestuur voor om zelf aan de slag te gaan? Je kan dus nog een mooi vervolg breien aan je hackathonavontuur en verder participatief aan de slag blijven gaan.

Uitdagingen?

- Het blijven engageren van de jongeren;
- Tijd en ruimte vinden binnen je takenpakket om de jongeren ook effectief te begeleiden;
- Budget vinden om het idee in werkelijkheid om te zetten;



→ Hoeveel inspraak blijven de jongeren hebben?

## De traagheid van een gemeente

Als je als gemeente een hackathon opzet en deelnemers vraagt iets uit te werken dat nadien ook echt zal opgenomen worden in de beleidsplannen, is het een hele uitdaging om jongeren gemotiveerd te houden. Waarom? De meeste gemeenten werken namelijk niet zo snel. Je loopt dus niet alleen een natraject maar eigenlijk ook een voortraject. Het is een meerwaarde om op voorhand al scherp te krijgen hoeveel budget er is om ideeën om te zetten in iets concreet en ook al een soort van timing af te toetsen. Dit kan ervoor zorgen dat er kan omgegaan worden met de traagheid van beslissingen en organen binnen een gemeente.

## Bedanking

Dit project zou niet tot stand zijn gekomen zonder hulp en expertise van verschillende partners.

Bedankt aan Nerdlab, Kenniscentrum Kinderrechten (KeKi), Globelink, Quindo, De Ambrassade, lokaal bestuur en jeugdgraad Poperinge, lokaal bestuur Brugge, lokaal bestuur Denderleeuw, lokaal bestuur Mechelen en Vlaanderen, Departement Cultuur, Jeugd en Media.

